helion.pl

Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

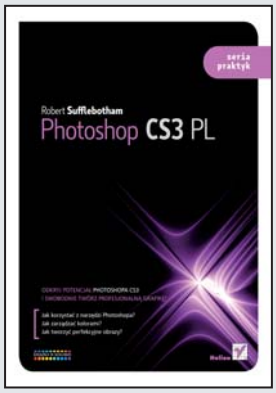
Czytelnia

- Fragmenty książek online

Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

Photoshop CS3 PL. Seria praktyk



Autor: Robert Shufflebotham
Tłumaczenie: Julia Szajkowska
ISBN: 978-83-246-2059-3
Tytuł oryginału: Photoshop CS3 in Easy Steps: For Windows and Mac (In Easy Steps)
Format: 180x235, stron: 248

Odkryj potencjał Photoshopa CS3 i swobodnie twórz profesjonalną grafikę!

- Jak korzystać z narzędzi Photoshopa?
- Jak zarządzać kolorami?
- Jak tworzyć perfekcyjne obrazy?

Photoshop – każdy słyszał o jego legendarnych możliwościach. Niewątpliwie i Ty chciałbyś z niego korzystać. Dzięki temu podręcznikowi z łatwością opanujesz umiejętność swobodnego posługiwania się tą aplikacją. Trzymasz bowiem w ręku zbiór kolorowych instrukcji i wskazówek, pozbawiony fachowego żargonu, który poprowadzi Cię krok po kroku od najprostszych wyjaśnień, dotyczących panelu narzędzi, poprzez zarządzanie stylami warstw, aż do samodzielnego wykonania animacji.

Książka „Photoshop CS3 PL. Seria praktyk" dzięki opisanym w niej konkretnym przykładom, bogato ilustrowanym zrzutami ekranu, pozwoli Ci odkryć potencjał tej aplikacji. Dowiesz się m.in., jak pracować z warstwami, poznasz kanały i maski, zasady korekcji kolorów, a także sposoby na stworzenie wyjątkowych animacji. Nauczysz się właściwie przygotowywać publikacje do druku oraz opracowywać pliki graficzne na różne okazje.

- Mapy bitowe i grafika wektorowa
- Modele barw RGB i CMYK
- Program Bridge
- Narzędzia rysowania
- Kształtowanie końcówki pędzla – ustawienia
- Narzędzia edycyjne
- Praca z warstwami
- Zarządzanie stylami warstw
- Kanały i maski
- Korekcja kolorów
- Filtry
- Tworzenie animacji

Z dobrym podręcznikiem Photoshop nie jest trudny!

Spis treści

1 Podstawy 7

Mapy bitowe i grafika wektorowa 8
Piksele i rozdzielczość 10
Modele barw RGB i CMYK 11
Zarządzanie kolorem 13
Kalibracja monitora 15

2 Środowisko pracy 17

Środowisko pracy 18
Praca z panelem Narzędzia 20
Rozmiar dokumentu i wielkość magazynu 22
Linie pomocnicze i siatka 23
Przesuwanie 24
Paleta Info 25
Metody pracy z paletą 26
Zapisywanie i wczytywanie ustawień osobistych 28
Drukowanie 29
Pakiet obrazów 30
Paleta Historia 31

3 Otwieranie i zapisywanie plików 33

Otwieranie plików graficznych w Photoshopie 34
Skanowanie grafiki z programu Photoshop 35
Otwieranie i umieszczanie w dokumencie plików EPS 36
Program Bridge 38
Adobe Camera Raw 42
Zapisywanie plików 44
Format TIFF 45
Pliki EPS programu Photoshop 47
Tworzenie nowego pliku 48
Łączenie obrazów 49
Narzędzie Zoomify 50

4 Obraz i podstawowe informacje o kolorach 51

Obracanie obrazu 52
Zmiana rozmiaru obrazu bez ponownego próbkowania 53
Powiększanie obrazu z ponownym jego próbkowaniem 54
Zmniejszanie obrazu z ponownym jego próbkowaniem 56
Kadrowanie obrazu 58
Dodawanie obramowania 59
Tryby kolorów 60
Tryb Bichromia 62
Kolor narzędzia i kolor tła 63

Kroplomierz i Próbkowanie kolorów 64
Próbnik kolorów 65
Paleta Kolor 67
Paleta Próbki 68

5 Narzędzia rysowania 69

Próbnik predefiniowanych ustawień pędzla 70
Paleta Pędzle 72
Własne pędzle 74
Kształt końcówki pędzla — ustawienia 76
Narzędzie Ołówek 77
Tworzenie nowych predefiniowanych ustawień narzędzia 78
Narzędzie Gradient 79
Narzędzie Wiadro z farbą 80
Tryby mieszania 81
Tworzenie kształtów zrastrowanych 84

6 Narzędzia edycyjne 85

Rozmywanie, Wyostrzanie i Smużenie 86
Narzędzie Stempel 87
Rozjaśnianie, Ściemnianie i Gąbka 88
Narzędzie Gumka 89
Magiczna gumka 90
Gumka tła 91
Narzędzie Pędzel korygujący 92
Punktowy pędzel korygujący 93
Narzędzie Łatka 94
Narzędzie Zastępowanie kolorów 95
Paleta Powiel źródło 96

7 Zaznaczenia 97

Narzędzia zaznaczania 98
Opcje narzędzi zaznaczania 99
Przemieszczanie zaznaczonych pikseli 100
Narzędzia Lasso 101
Narzędzie Różdżka 103
Narzędzie Szybkie zaznaczanie 104
Popraw krawędź 105
Wtapianie zaznaczenia 106
Zmienianie obszaru zaznaczenia 107
Polecenia Powiększ i Podobne 108
Wklejanie do obszaru zaznaczenia 109
Wypełnianie zaznaczenia 110
Kopiowanie i wklejanie zaznaczenia 111
Przekształcanie zaznaczenia 112

8 Warstwy 113

Praca z warstwami 114
Scalanie i spłaszczanie warstw 116
Przenoszenie warstw pomiędzy obrazami 117

Zaznaczanie i łączenie warstw 118
Blokowanie warstw 119
Warstwy dopasowania 120
Grupy warstw 122
Style warstw 123
Przekształcanie warstw 126
Tworzenie nowych warstw 127
Kompozycje warstw 128
Zarządzanie kompozycjami warstw 129
Obiekty inteligentne 131
Wypaczenie 133
Auto-wyrównanie i auto-mieszanie warstw 135
Paleta Style 137

9 **Praca z czcionkami** 139

Tworzenie tekstu punktowego 140
Tworzenie tekstu akapitowego 141
Edycja tekstu i jego zaznaczanie 142
Ustawienia palety Typografia 143
Ustawienia palety Akapit 145
Maski tekstowe 146
Czcionka i style warstwy 147
Efekty czcionek 148

10 **Ścieżki** 149

Przekształcanie zaznaczenia w ścieżkę 150
Praca z narzędziem Pióro 151
Zaznaczanie ścieżek i punktów 153
Praca z punktami kontrolnymi 154
Zmienianie punktów kontrolnych 155
Eksportowanie ścieżek 156
Tworzenie warstw kształtu 158

11 **Kanały i maski** 159

Praca w trybie szybkiej maski 160
Paleta Kanały 161
Zapisywanie i otwieranie obszarów zaznaczenia 162
Edytowanie masek kanału alfa 164
Maski warstw 166
Opcje pracy z kanałami i szybką maską 168

12 **Korekcja kolorów** 169

Jasność i kontrast 170
Automatyczna regulacja poziomów i kolorów 171
Okno dialogowe Poziomy 172
Okno dialogowe Krzywe 174
Paleta Histogram 176
Polecenie Cienie/Podświetlenia 178

Polecenie Dopasuj kolor 179
Polecenie Czarno-biały 181
Balans kolorów 182

13 Filtry 183

Opcje filtrów 184
Maska wyostrzająca i inne filtry wyostrzające 185
Inteligentne wyostrzanie 187
Filtry rozmywające 188
Filtry szumu 190
Filtr Redukcja szumu 192
Polecenie Wydziel 193
Poprawianie obszaru wydzielania 195
Okno dialogowe Skraplanie 196
Narzędzia wypaczające filtru Skraplanie 197
Tworzenie wzorka 198
Galeria filtrów 199
Punkt zbiegu 201
Edycja płaszczyzn perspektywicznych 203
Filtry inteligentne 204

14 Sieć i multimedia 205

Zapisz dla Internetu i urządzeń 206
Zapisywanie obrazów zoptymalizowanych 208
Optymalizacja plików GIF 210
Optymalizacja plików JPEG 211
Pliki PNG 212
Tryb Kolor indeksowany 213
Palety kolorów 214
Roztrząsanie 216
Zapisz jako JPEG 217
Internetowa galeria zdjęć 218
Device Central 219

15 Tworzenie animacji i cięcie grafiki na plasterki 221

Tworzenie prostej animacji 222
Odtwarzanie animacji i ustawianie właściwości klatek 224
Optymalizacja i zapisywanie animacji 226
Klatki pośrednie animacji 227
Narzędzie Cięcie na plasterki 228
Plasterki z linii pomocniczych 229
Plasterki użytkownika i automatyczne 230
Praca z plasterkami 231
Opcje plasterka 232
Optymalizacja i zapisywanie plasterków 233

Skorowidz 235

5 Narzędzia rysowania

Narzędzia rysowania służą do nadawania kolorów poszczególnym pikselom grafiki, ale pozwalają też na edycję masek. Próbnik predefiniowanych ustawień pędzli, paleta Pędzle i wszystkie narzędzia paska opcji dają Ci pełną kontrolę nad procesem rysowania.

70 Próbnik predefiniowanych ustawień pędzla

72 Paleta Pędzle

74 Własne pędzle

76 Kształt końcówki pędzla — ustawienia

77 Narzędzie Ołówek

78 Tworzenie nowych predefiniowanych ustawień narzędzia

79 Narzędzie Gradient

80 Narzędzie Wiadro z farbą

81 Tryby mieszania

84 Tworzenie kształtów zrastrowanych

Próbnik predefiniowanych ustawień pędzla

Nie zapomnij

Ustaw kursor na tle miniatury pędzla, żeby wyświetlić etykietę opisującą dany pędzel.



Wskazówka

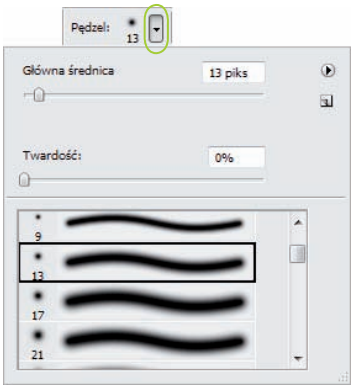
Jeżeli korzystasz z pędzli okrągłych, możesz zmieniać ich twardość, czyli regulować stopień rozmycia krawędzi pędzla. (Więcej na temat ustawień twardości znajdziesz na stronie 76).

Wskazówka

Gdy chcesz narysować linię prostą, kliknij narzędziem *Pędzel* w punkcie początkowym, po czym przesuń kursor (ale nie metodą „kliknij i przeciągnij") do punktu końcowego, naciśnij klawisz *Shift* i kliknij ponownie.

Próbnik predefiniowanych ustawień pędzla pozwala szybko i wygodnie przełączać się pomiędzy podstawowymi ustawieniami pędzla.

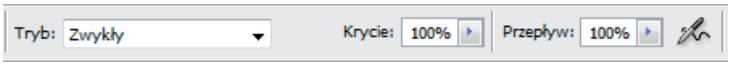
1. Aby wybrać odpowiednią końcówkę pędzla, kliknij ikonę narzędzia *Pędzel*, po czym kliknij trójkątną ikonę rozwijania listy *Pędzel*, znajdującą się w pasku opcji.



2. Z przewijanej listy wybierz wzór końcówki pędzla, która Cię interesuje. Miniatury widoczne na liście pokazują kształt pędzla. Liczba umieszczona pod miniaturą określa średnicę pędzla w pikselach.

3. Aby zmienić rozmiar pędzla, przeciągnij wskaźnik suwaka *Główna średnica* albo podaj średnicę pędzla (w pikselach) w polu tekstowym. Kliknij przycisk *Użyj rozmiaru próbki*, żeby przywrócić pierwotny rozmiar pędzla, jeśli oczywiście wcześniej go zmieniałeś za pomocą suwaka *Główna średnica*. (Opcja ta jest niedostępna dla pędzli okrągłych).

4. Wybierz ustawienia opcji *Tryb*, *Krycie* i *Przepływ*, a w razie potrzeby również funkcji aerografu.



5. Ustaw kursor w oknie dokumentu, po czym kliknij i przeciągnij, żeby nałożyć kolor narzędzia za pomocą pędzla opisanego ustawionymi wcześniej parametrami.

Krycie

Opcja *Krycie* (dostępna dla narzędzi *Pędzel*, *Ołówek*, *Pędzel historii*, *Artystyczny pędzel historii*, *Wiadro z farbą*, *Stempel* i *Stempel ze wzorkiem*) określa, jak bardzo kolor narzędzia pokrywa piksele tła, gdy przeciągasz narzędziem w obszarze rysunku.

Jeżeli chcesz przykryć kolor tła całkowicie, upewnij się, że suwak opcji *Krycie* jest ustawiony na wartość 100%. (Pędzle o łagodnych krawędziach kryją kolor tła w obrębie krawędzi tylko częściowo, żeby wywołać wrażenie miękkości pociągnięcia). Zmniejszanie wartości krycia sprawia, że kolor tła zaczyna przebijać spod koloru pędzla, tworząc efekt przezroczystości.



100%

60%

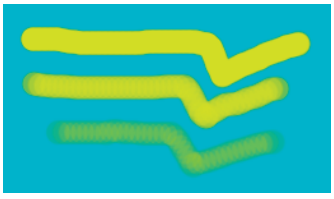
20%

Wskazówka

Pamiętaj, żeby przed rozpoczęciem rysowania zmienić kolor narzędzia na ten, którym chcesz się posłużyć.

Przepływ

Parametr *Przepływ* określa tempo nakładania koloru narzędzia na tło.



100%

60%

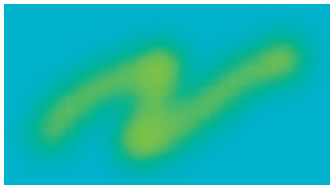
20%

Wskazówka

Opis trybów mieszania znajdziesz na stronach 81 – 83.

Aerograf

Opcja *Aerograf* imituje efekt rozpylania farby aerografem. Opcja ta daje najlepsze efekty, gdy jest stosowana z pędzlem o łagodnych krawędziach i przy zmniejszonych ustawieniach krycia i przepływu.



Pędzel: Łagodny okrągły 90 piks

Krycie: 80%

Przepływ: 40%

Nie zapomnij

Opcja *Aerograf* jest aktywna, gdy jej ikona jest obwiedziona ciemną ramką.



Paleta Pędzle

Strzeż się



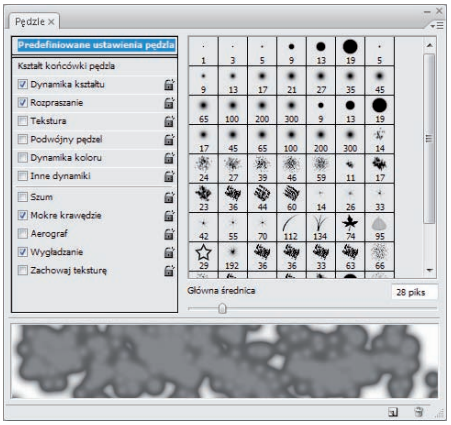
Jeżeli paleta *Pędzle* wygląda na przyciemnioną, oznacza to, że nie wybrałeś wcześniej odpowiedniego narzędzia edycji lub rysowania.

Paleta *Pędzle* daje dostęp do mnóstwa opcji pozwalających kontrolować wygląd i cechy pędzla, którym będziesz się posługiwać. Możesz skorzystać z któregoś z predefiniowanych pędzli albo utworzyć własny wzór, zmieniając liczne dostępne parametry.



1 Jeżeli chcesz utworzyć własny pędzel o unikalnych cechach, wybierz najpierw to narzędzie. Paleta *Pędzle* jest umieszczona domyślnie w doku palet (po prawej stronie okna programu Photoshop). Kliknij ikonę pędzli, żeby rozwinąć tę paletę.

2 Upewnij się, że opcja *Predefiniowane ustawienia pędzla* jest wyróżniona kolorem niebieskim. Z przewijanej listy umieszczonej po prawej stronie okna wybierz jeden z domyślnych pędzli programu Photoshop. Jeżeli umieścisz kursor nad interesującym Cię wzorem, pojawi się pod nim etykieta informująca o aktualnych ustawieniach tego pędzla. W zależności od wybranego wzoru zmienią się widoczne po lewej stronie okna predefiniowane dla niego ustawienia.



Wskazówka

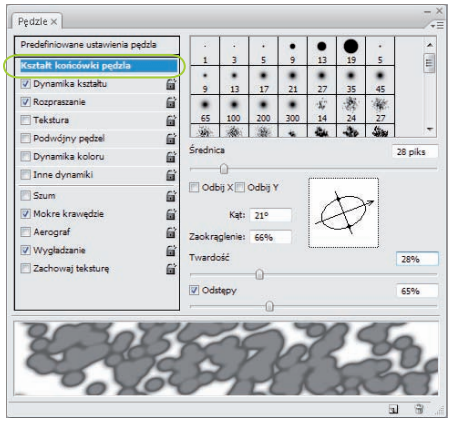


Za pomocą palety *Pędzle* możesz też zmieniać właściwości narzędzi edycyjnych.

3 Chcąc dostosować pędzel do własnych potrzeb, skorzystaj z pól wyboru widocznych po lewej stronie okna. Na dole okna palety znajdziesz pole podglądu, które na bieżąco aktualizuje wygląd pędzla. (W tym przykładzie modyfikowałem pędzel o średnicy 13 pikseli i łagodnych krawędziach, nadając mu cechy *Rozpraszanie*, *Dynamika kształtu*, *Mokre krawędzie* i *Wygładzanie*).

4 Za pomocą suwaka *Główna średnica* dostosuj wymiary swojego pędzla. Możesz też podać odpowiednią wartość średnicy bezpośrednio w polu tekstowym.

5 Kliknij przycisk *Kształt końcówki pędzla*, aby zmienić takie ustawienia narzędzia, jak *Kąt*, *Zaokrąglenie*, *Twardość* czy *Odstępy*. (Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie 76).



6 Kliknij etykietę danej właściwości pędzla (po prawej stronie pola wyboru), żeby dostać się do funkcji pozwalających zmieniać tę właściwość. (Informacje dotyczące tworzenia własnych pędzli znajdziesz na stronie 74).

7 W pasku opcji ustaw odpowiednie wartości *Tryb*, *Krycie* i *Przepływ*.

8 Jeżeli klikniesz inny pędzel widoczny na liście wzorów predefiniowanych, utracisz wszystkie wykonane dotychczas zmiany. Aby zachować ustawienia do dalszej pracy, utwórz nowe predefiniowane ustawienia narzędzia (jak tego dokonać, dowiesz się na stronie 78).

9 Ustaw kursor w oknie obrazu, kliknij i przeciągnij, żeby uzyskać żądaną linię.



Strzeż się



Wybranie opcji *Aerograf* z paska opcji jest równoznaczne z przypisaniem pędzlowi efektu *Aerograf* w oknie *Pędzle*.

Nie zapomnij



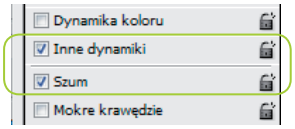
Próbnik predefiniowanych ustawień pędzla pozwala szybko wybrać jeden z domyślnych wzorów pędzla. Jeśli zaś chcesz zmodyfikować istniejący wzór, posłuż się paletą *Pędzle*.

Własne pędzle

Wskazówka

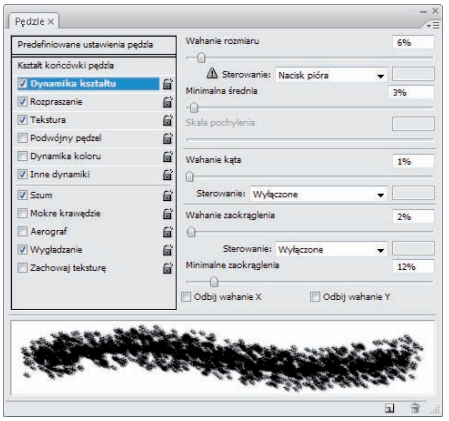
Jeżeli chcesz zrozumieć, co autorzy programu Photoshop rozumieli pod pojęciem śladów pędzla, wybierz z listy dowolny pędzel, kliknij przycisk *Kształt końcówki pędzla*, po czym przeciągnij w prawą stronę suwak *Odstępy*. W ten sposób zobaczysz na własne oczy, jak zmienia się liczba śladów farby pozostawianych przez narzędzie *Pędzel* w czasie malowania nim w oknie dokumentu.

Korzystając z opcji dostępnych po lewej stronie okna palety *Pędzle*, możesz zmieniać nie tylko predefiniowane ustawienia pędzli, ale także kształt ich końcówek. Efekty wymienione ponad linią podziału mają dodatkowe właściwości, które pozwalają Ci dostosować każdy z efektów do własnych potrzeb. Opcje stylu umieszczone pod linią podziału nie podlegają edycji.



1. Żeby nadać własne ustawienia efektowi przypisywanemu pędzlom, na przykład efektowi *Dynamika kształtu*, kliknij jego etykietę (słowa „Dynamika kształtu”), a nie pole wyboru. Po prawej stronie okna dialogowego pojawią się właściwości danego efektu.

2. Spróbuj pozmieniać dostępne ustawienia. Pole podglądu widoczne na dole okna palety będzie na bieżąco pokazywać wpływ dokonywanych zmian.



Dynamika kształtu

Opcja *Dynamika kształtu* określa stopień i zakres zmienności śladów, jakie pojawiają się podczas wykonywania pociągnięć pędzlem w obszarze okna dokumentu.

Rozpraszanie

Ustawienia opcji *Rozpraszanie* pozwalają określać zmianę położenia śladów farby w pociągnięciu oraz kontrolować liczbę pozostawianych śladów.

Tekstura

Ustawienia tekstury pędzla pozwalają uzyskać efekt malowania na powierzchni o określonej fakturze.

Podwójny pędzel

Opcja *Podwójny pędzel* tworzy pociągnięcia pędzlem o podwójnej końcówce. Opcje pędzla podstawowego ustawisz w zakładce *Kształt końcówki pędzla*, natomiast opcje pędzla dodatkowego zdefiniujesz w zakładce *Podwójny pędzel*.

Dynamika koloru

Opcje efektu *Dynamika koloru* określają, jak zmienia się kolor narzędzia na całej długości pociągnięcia pędzlem.

Inne dynamiki

Efekt *Inne dynamiki* pozwala kontrolować tempo nakładania barwy oraz krycie pociągnięcia pędzlem.

Szum

Efekt *Szum* jest najbardziej dostrzegalny, gdy stosuje się go do pędzli o łagodnych krawędziach. Jego zadaniem jest wywołanie losowego rozrzucenia pikseli.

Mokre krawędzie

Pociągnięcie pędzlem z nałożonym efektem *Mokre krawędzie* jest ciemniejsze w obszarze krawędzi i nieco prześwitujące wewnątrz smugi. Efekt ten imituje nierówne rozmieszczenie farby wodnej na powierzchni kartki.

Aerograf

Stosowanie tego efektu z pędzlem o łagodnych krawędziach i niedużym lub średnim kryciem doskonale imituje użycie prawdziwego aerografu.

Wygładzanie

Wygładzanie pozwala uzyskać gładsze krzywe w każdym pociągnięciu pędzla.

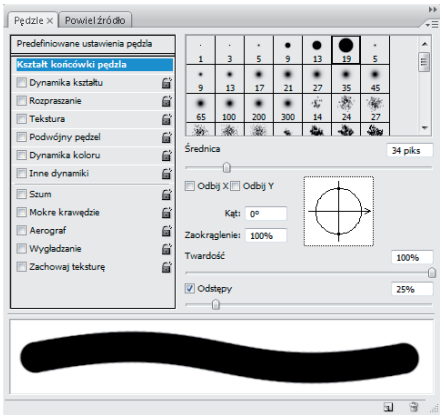
Zachowaj teksturę

Opcja ta pozwala zachować jednolitą teksturę obszaru roboczego, gdy malujesz pędzlami o różnych teksturach. Dzięki tej opcji wszystkie pędzle z teksturą otrzymują ten sam wzór i tę samą skalę.

Kształt końcówki pędzla — ustawienia

Opcje narzędzia *Kształt końcówki pędzla* dostępne w prawej części okna palety *Pędzle* pozwalają na wprowadzanie jeszcze bardziej precyzyjnych zmian w kształcie końcówki pędzla.

1 Aby utworzyć własną końcówkę pędzla, wybierz któryś z domyślnych pędzli widocznych na liście pędzli predefiniowanych. Następnie kliknij przycisk *Kształt końcówki pędzla*. Podaj nowe wartości parametrów *Średnica*, *Twardość*, *Odstępy*, *Kąt* i *Zaokrąglenie*.



Średnica

Podaj liczbę pikseli z przedziału od 1 do 2500. Gdy średnica pędzla jest tak duża, że jej rozmiar uniemożliwia przedstawienie przykładowego pociągnięcia pędzlem w naturalnych wymiarach, jej wartość jest podawana w polu *Średnica*.

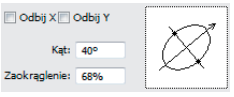
Twardość

Przypisanie twardości wartości 100% tworzy pędzel twardy. Wszystkie niższe wartości odpowiadają pędzlom o łagodnych krawędziach. Im niższa będzie ta wartość, tym bardziej rozmyta stanie się krawędź pociągnięcia. Należy jednak pamiętać, że nawet krawędzie twardych pędzli zostaną poddane procesowi wygładzania.

Odstępy

Odstęp mierzy się jako ułamek rozmiaru pędzla. W przypadku pędzli standardowych domyślnym ustawieniem tej opcji jest 25%. Wyższe ustawienia opcji powodują powstanie przerw w smudze pozostawianej przez pędzel.

Kąt i Zaokrąglenie



Te dwie wartości pozwalają utworzyć pędzel o wymiarach przypominających stalówkę pióra do kaligrafii. Możesz wpisać je bezpośrednio w polu tekstowym albo zmienić kąt i średnicę, przeciągając w odpowiednie miejsce strzałkę wskaźnika oraz punkty wyznaczające średnicę pędzla.

Wskazówka

Wskazówki dotyczące tego, jak zapisać zmodyfikowaną końcówkę pędzla, znajdziesz na stronie 78 w podrozdziale „Tworzenie nowych predefiniowanych ustawień narzędzia".

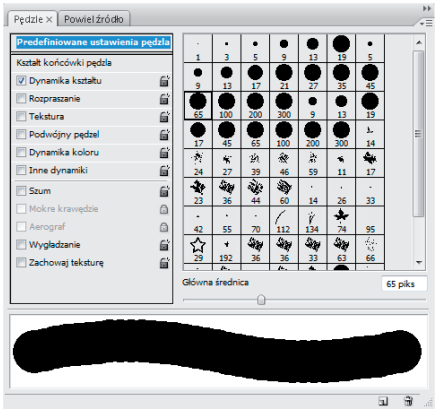
Wskazówka

Zaznacz pola *Odbij X* lub *Odbij Y*, jeżeli chcesz obrócić ślad pędzla wokół jego pionowej lub poziomej osi, zmieniając tym samym kierunek nałożonych nań efektów.

Narzędzie Ołówek

Narzędziem *Ołówek* narysujesz linie swobodne. Ich krawędzie będą zawsze ostro zakończone, czyli inaczej mówiąc, będą niewygładzone. *Ołówek* rysuje zawsze kolorem pierwszoplanowym.

1 Żeby narysować jakąkolwiek linię, musisz najpierw wybrać z *Przybornika* narzędzie *Ołówek*. Ustaw rozmiar ołówka na liście próbnika predefiniowanych ustawień pędzla (patrz strona 70). Możesz też skorzystać z palety *Pędzle*, w której dobierzesz własne ustawienia dla tego narzędzia.



2 W pasku opcji *Pędzel* określ właściwości ołówka — *Tryb*, *Krycie* i *Auto-gumka*.



3 Kliknij i przeciągnij kursor w obszarze dokumentu, żeby narysować ołówkiem dowolny kształt. Gdy w czasie przeciągania przytrzymasz wciśnięty klawisz *Shift*, narysujesz linię prostą w pionie lub w poziomie.



4 Aby narysować linię prostą, łączącą dwa konkretne punkty, kliknij w punkcie początkowym, przesuń kursor w nowe miejsce (ale nie przeciągaj), naciśnij klawisz *Shift* i dopiero wtedy kliknij ponownie.

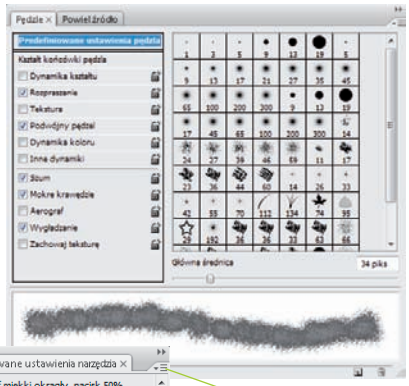
Auto-gumka

Wskutek zaznaczenia tej opcji narzędzie *Ołówek* zamaluje kolorem tła obszar zabarwiony kolorem narzędzia. Przeciągnięcie kursorem w obszarze, w którym nie pojawia się kolor narzędzia, sprawi, że pikselom zostanie nadany właśnie kolor narzędzia.

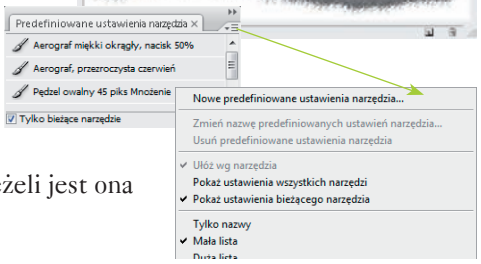
Tworzenie nowych predefiniowanych ustawień narzędzia



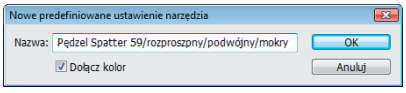
Skorzystaj z opcji tworzenia nowych przedefiniowanych ustawień narzędzia, gdy zdefiniujesz własny pędzel i będziesz chciał zachować jego ustawienia, by móc użyć go ponownie w przyszłości bez konieczności odtwarzania dokonanych modyfikacji.



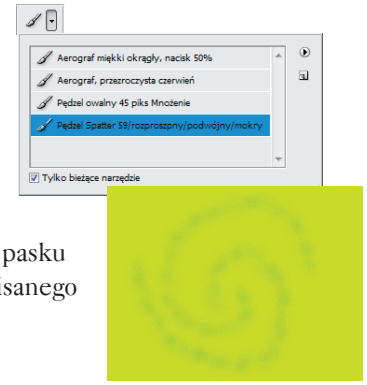
1 Aby utworzyć nowe ustawienie narzędzia *Pędzel*, uaktywnij najpierw to narzędzie, a potem nadaj mu własne ustawienia, posługując się opcjami palety *Pędzle*.



2 Kliknij ikonę *Predefiniowane ustawienia narzędzia* znajdującą się w doku palet, aby otworzyć tę paletę, jeżeli jest ona zamknięta.



3 Z menu palety ( ) wybierz opcję *Nowe predefiniowane ustawienia narzędzia*. Podaj nazwę nowego pędzla w otwartym oknie dialogowym.



4 Aby skorzystać z nowego ustawienia, uaktywnij najpierw narzędzie *Pędzel*, a potem rozwiń listę próbnika predefiniowanych ustawień pędzla w pasku opcji. Wybierz z niej nazwę zapisanego właśnie pędzla.

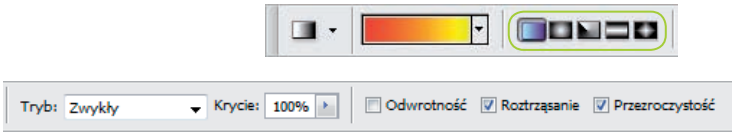
Nie zapomnij

Predefiniowanie ustawień pozwala Ci uzyskać szybki i łatwy dostęp do ustawionego raz narzędzia, bez potrzeby konfigurowania go za każdym razem.

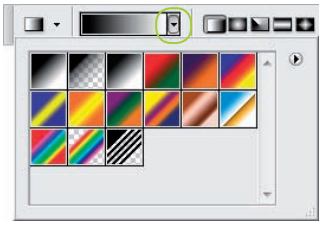
Narzędzie Gradient

Narzędzie *Gradient* pozwala tworzyć łagodne przejścia pomiędzy dwoma kolorami. Z jego pomocą można też tworzyć płynne połączenia wielu barw. W programie Photoshop istnieje pięć rodzajów gradientów — *Gradient liniowy*, *Gradient radialny*, *Gradient skośny*, *Gradient lustrzany* i *Gradient romboidalny*. Gradient można stosować do zaznaczonego obszaru warstwy lub do jej całości.

1 Żeby utworzyć wypełnienie gradientowe, wybierz z *Przybornika* narzędzie *Gradient*. W pasku opcji zaznacz ten rodzaj gradientu, z którego chcesz skorzystać.



2 Wybierz ustawienie funkcji *Tryb* i podaj wartość parametru *Krycie*. Z rozwijanej listy gradientów możesz wybrać jedną z oferowanych przez program gotowych opcji.



3 Ustaw kursor w tym miejscu obszaru roboczego, w którym ma rozpoczynać się przejście gradientowe, po czym kliknij i przeciągnij. Kąt i odległość, na jakie odsuniesz się od punktu startowego, określa kąt i odległość wypełnienia gradientem liniowym albo promień gradientu radialnego. (Wypełnienia *Gradient radialny*, *Gradient skośny*, *Gradient lustrzany* i *Gradient romboidalny* należy tworzyć, przeciągając kursorem od środka obszaru roboczego do jego krawędzi).

4 Stosując podstawowe wypełnienia gradientowe, możesz pozostawić zaznaczone opcje *Przezroczystość* i *Roztrząsanie*. Opcja *Odwrotność* zmienia kolejność kolorów w przejściu gradientowym.



Gradient liniowy | Gradient radialny | Gradient skośny | Gradient lustrzany | Gradient romboidalny

Wskazówka

Przytrzymaj klawisz *Shift* w czasie definiowania linii rozchodzenia się wypełnienia gradientowego. Wtedy automatycznie narysujesz linię prostą, której ułożenie będziesz mógł zmieniać co 45°.

Wskazówka

Kolory początkowy i końcowy gradientu liniowego wypełniają wszystkie obszary przestrzeni roboczej, na której nie rozciąga się przejście gradientowe. W przypadku gradientu radialnego obszar ten jest wypełniany wyłącznie kolorem końcowym.

Narzędzie Wiadro z farbą

Nie zapomnij

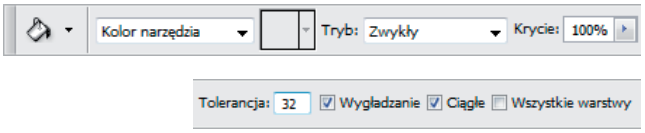
Opcja *Wygładzanie* zmiękcza nieco krawędzie obszarów wypełnianych za pomocą narzędzia *Wiadro z farbą*.

Narzędzie *Wiadro z farbą* pozwala nadać pikselom kolor, uwzględniając zadaną wartość parametru *Tolerancja*. Zasada działania narzędzia przypomina nieco działanie narzędzia *Różdżka*, przy czym tym razem parametr *Tolerancja* określa warunki wypełniania barwą sąsiadujących ze sobą pikseli. Narzędzie to działa zarówno w całym obszarze roboczym, jak i w wybranej jego części.

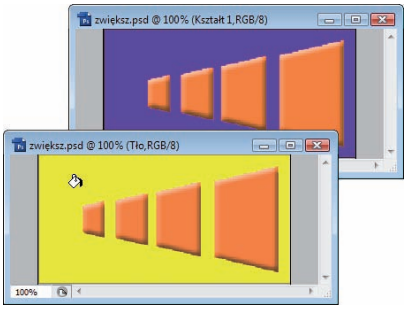
1. Rozpocznij od wybrania narzędzia *Wiadro z farbą*. Pozostaw ustawienie listy rozwijanej *Źródło dla obszaru* wypełnienia w pozycji *Kolor narzędzia*. W polu *Tolerancja* wpisz dowolną liczbę naturalną z zakresu 0 – 255. Im wyższą wartość podasz, tym więcej pikseli zostanie objętych działaniem narzędzia.

Strzeż się

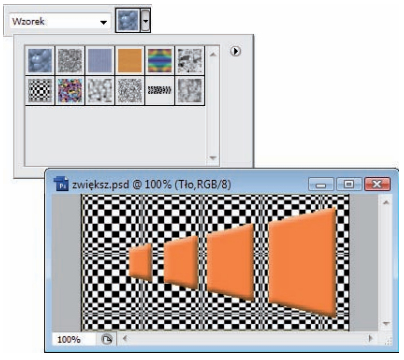
Wiadro z farbą jest niedostępne podczas pracy w trybie *Bitmapa*.



2. Ustaw zgodnie ze swoimi potrzebami wartości parametrów *Krycie* i *Tryb* oraz zaznaczenia pól wyboru *Wygładzanie* i *Wszystkie warstwy*.

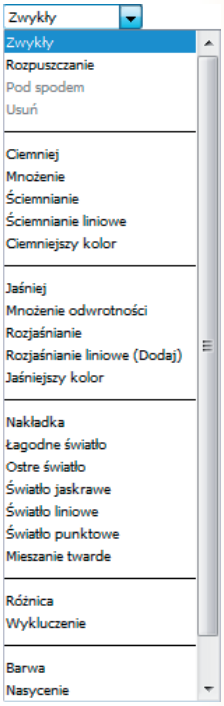


3. Narzędzie *Wiadro z farbą* pozwoli Ci także wypełnić obszar wzorem zapisanym uprzednio w bibliotece wzorów. Jeżeli chcesz skorzystać z tej opcji, z rozwijanego menu *Źródło dla obszaru* wybierz opcję *Wzorek*, a potem na udostępnionej liście wskaż interesujące Cię wypełnienie.



4. Usuń zaznaczenie opcji *Ciągłe*, jeżeli chcesz, żeby narzędzie *Wiadro z farbą* zmieniło kolor wszystkich pikseli w zasięgu ustawienia opcji *Tolerancja*.

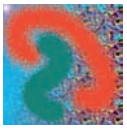
Tryby mieszania



Każde z narzędzi mieszania może pracować w jednym z wielu trybów mieszania dostępnych w rozwijanym menu paska opcji danego narzędzia. Różne tryby mieszania połączone z odpowiednimi ustawieniami przezroczystości i nacisku narzędzia pozwalają w selektywny sposób kontrolować, które z pikseli zostaną zmienione w czasie pracy z narzędziami rysowania i edycji. Efekt bardziej przypomina wymieszanie koloru farby nakładanej i koloru pikseli podłoża niż zwykłe zastąpienie jednego koloru drugim.

Rozpuszczanie

Tryb ten skutkuje uzyskaniem efektu ziarnistości, przypominającego wyglądem rysowanie kredą po danej powierzchni. W czasie przeciągania kursorem w obszarze roboczym tylko części pikseli bazowych zostaje nadany kolor domieszkowy, przez co w smudze pociągnięcia tworzą się przerwy. Intensywność tego efektu wyregulujesz, zmieniając ustawienie parametru *Krycie*.



Usuń

Nadaje pikselom atrybut przezroczystości. Dostęp do tego trybu uzyskasz jedynie wtedy, gdy usuniesz zaznaczenie opcji *Zablokuj przezroczyste piksele*. Tryb działa z narzędziami *Pędzel*, *Wiadro z farbą*, *Ołówek* i *Linia*.

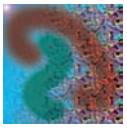


Pod spodem

Opcja ta staje się dostępna tylko wtedy, gdy pracujesz na warstwie przezroczystej. Zanim zdecydujesz się na pracę w tym trybie, upewnij się, czy opcja *Zablokuj przezroczyste piksele* jest nieaktywna. Tryb *Pod spodem* pozwala malować pod istniejącymi pikselami warstwy. Kolor domieszkowy pojawia się w przezroczystych obszarach grafiki, ale nie zmienia parametrów jej pikseli.

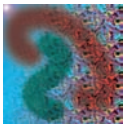
Ciemniej

W tym trybie nakładasz kolor tylko na te piksele, których barwa jest jaśniejsza niż barwa domieszkowa. Piksele o barwie ciemniejszej niż kolor domieszkowy pozostaną niezmienione.



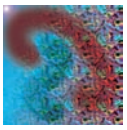
Mnożenie

Łączy kolor domieszkowy z kolorem pikseli, by dać w efekcie kolor ciemniejszy niż obydwie barwy składowe.



Ściemnianie

Ściemnia kolor podłoża, zwiększając kontrast pomiędzy jego pikselami a pikselami farby domieszkowej. Efekt jest lepiej widoczny, gdy kolor domieszkowy jest ciemny. W przypadku zastosowania farby białej efekt w ogóle nie będzie widoczny.



Nie zapomnij



Tryby mieszania pozwalają zmieniać grafikę za pomocą narzędzi rysowania i narzędzi edycyjnych bardziej subtelnie niż po prostu poprzez nanoszenie na nią koloru domieszkowego. Kolor, którym malujesz (kolor domieszkowy), łączy się z barwą pikseli, po których przeciągasz kursorem (kolor bazowy), co daje inny efekt w każdym z dostępnych trybów mieszania.

dokończenie...

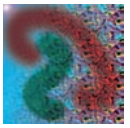
Wskazówka

Oto oryginalny rysunek, utworzony w trybie mieszania *Zwykły*. Porównaj go z prezentowanymi przykładami.



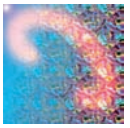
Ściemnianie liniowe

Przyciemnia kolor bazowy, zmniejszając jego jasność w odniesieniu do użytego koloru domieszkowego. Stosowany z bielą tryb ten nie daje żadnych efektów.



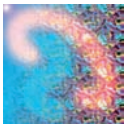
Jaśniej

Zastępuje kolorem domieszkowym piksele o odcieniu ciemniejszym, nie zmieniając pikseli jaśniejszych.



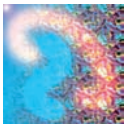
Mnożenie odwrotności

Daje efekt przeciwny do otrzymywanego w przypadku zastosowania trybu *Mnożenie*. Tryb ten mnoży odwrotność koloru bazowego z kolorem domieszkowym, przez co barwa pikseli staje się jaśniejsza.



Rozjaśnianie

Rozjaśnia kolor bazowy, zmniejszając kontrast. Efekt staje się lepiej widoczny, gdy kolor domieszkowy jest jasny. Malowanie kolorem czarnym w tym trybie nie przyniesie żadnego skutku.

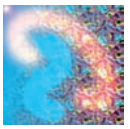


Nie zapomnij

Tryby mieszania są dostępne także z palety *Warstwy* oraz w oknach dialogowych *Wypełnij ścieżkę, Wypełnij, Obrysuj i Stonuj*.

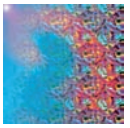
Rozjaśnianie liniowe (Dodaj)

Rozjaśnia kolor bazowy, zwiększając jego jasność w stopniu zależnym od koloru domieszkowego. Użycie koloru czarnego nie zmieni koloru bazowego.



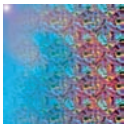
Nakładka

Ten tryb podnosi kontrast i nasycenie, łącząc jednocześnie kolor domieszkowy z kolorem pikseli bazowych. Wszystkie oświetlone i zacienione obszary tła zostają niezmienione.



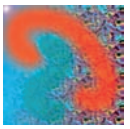
Łagodne światło

Wywołuje efekt miękkiego oświetlenia. Rozjaśnia barwy, gdy kolor domieszkowy jest jaśniejszy niż szarość 50-procentowa, przyciemnia je, jeżeli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od tej wartości.



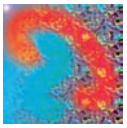
Ostre światło

W zależności od dobranego koloru domieszkowego mnoży (przyciemnia) wartość pikseli lub ich odwrotności (rozjaśnia), przez co zwiększa kontrast.



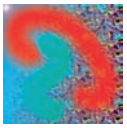
Światło jaskrawe

Przyciemnia lub rozjaśnia piksele bazowe, zwiększając lub zmniejszając kontrast w zależności od zastosowanego koloru domieszkowego.



Światło liniowe

Rozjaśnia lub przyciemnia piksele bazowe, zwiększając lub zmniejszając jasność w stopniu zależnym od zastosowanego koloru domieszkowego.



Światło punktowe

Zastępuje ciemniejsze bądź jaśniejsze piksele bazowe, w zależności od tego, czy kolor domieszkowy jest jaśniejszy, czy ciemniejszy od 50-procentowej szarości.



Różnica

Sprawdza jasność pikseli bazowych i kolor domieszkowy, po czym odejmuje poziom jasności koloru domieszkowego od poziomu jasności pikseli. W zależności od otrzymanego wyniku zmienia barwę pikseli na odwrotną.



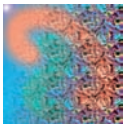
Wykluczenie

Daje efekt zbliżony do uzyskiwanego za pomocą trybu *Różnica*, ale kontrast jest w tym przypadku znacznie niższy.



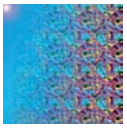
Barwa

Stosowany do obrazów barwnych nadaje pikselom bazowym barwę farby, nie zmieniając przy tym nasycenia czy jasności koloru bazowego.



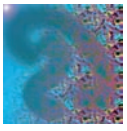
Nasycenie

Zmienia nasycenie pikseli bazowych na wartość pobraną z koloru domieszkowego, ale nie modyfikuje barwy ani jasności.



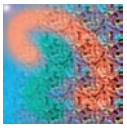
Jasność

Zmienia względną jasność pikseli bazowych, nie wpływając na ich składowe barwy i nasycenia.



Kolor

Tworzy kolor wynikowy o barwie i nasyceniu koloru domieszkowego oraz jasności koloru pikseli tła.



Wskazówka

Jeżeli chcesz otrzymać w wyniku pociągnięcia kursorem linię prostą, kliknij w miejscu, w którym ma się ona zaczynać, przesuń (ale nie metodą „kliknij i przeciągnij") kursor do położenia końcowego, naciśnij klawisz *Shift* i kliknij ponownie.

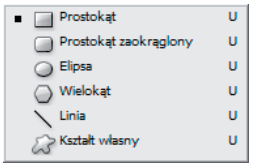
Tworzenie kształtów zrastrowanych

Kształt zrastrowany to kształt wypełniony pikselami; nie ma zdefiniowanej ścieżki wektorowej i nie może być edytowany w sposób właściwy dla warstwy kształtu.

Strzeż się

Nie utworzysz kształtu zrastrowanego na warstwie wektorowej ani na warstwie tekstowej.

1. Aby utworzyć kształt zrastrowany, wybierz warstwę, na której ma się on znaleźć, albo utwórz nową. Ustal też kolor narzędzia, którym będziesz chciał wypełnić kształt.

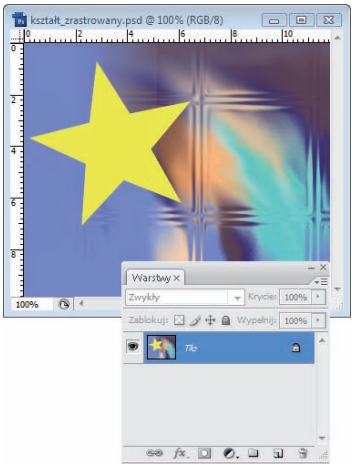


2. Z menu dostępnego w *Przyborniku* wybierz jedną z opcji — *Prostokąt*, *Prostokąt zaokrąglony*, *Elipsa*, *Linia*, *Wielokąt* lub *Kształt własny*.

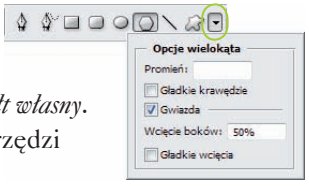
3. W pasku opcji kliknij przycisk *Piksele wypełnienia*.



4. Ustaw kursor w obszarze roboczym dokumentu. Przeciągnij nim po przekątnej okna, żeby zdefiniować rozmiar kształtu. Gdy puścisz przycisk myszy, kształt pojawi się w oknie dokumentu. Kształt zrastrowany nie tworzy automatycznie nowej warstwy. Można powiedzieć, że jest on równoważny zaznaczeniu części istniejącej warstwy i wypełnieniu go kolorem.



5. Każde z narzędzi *Kształt* ma własne ustawienia. Kliknij trójkąt rozwijający listę *Opcje geometrii* znajdującą się po prawej stronie narzędzia *Kształt własny*. Opcje te będą inne dla każdego z narzędzi tej grupy.



Wskazówka

Aby umieścić w obszarze roboczym kształt własny, wybierz z *Przybornika* narzędzie *Kształt własny*, a potem w menu *Kształt* znajdującym się w pasku opcji wskaż jeden z kształtów biblioteki podstawowej. Przeciągnij kursorem w oknie dokumentu, żeby zdefiniować rozmiar kształtu.

