

# ADOBE® PHOTOSHOP® CS5/CS5 PL



  
KSIĄŻKA W KOLORZE

## OFICJALNY PODRĘCZNIK

Magia cyfrowych rozwiązań

- Jak poprawiać i doskonalić fotografie cyfrowe?
- Jak przygotowywać pliki na potrzeby stron WWW?
- Jak manipulować obrazami w 3D?



Helion



Zawiera DVD



## » Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział
- Skorowidz

## » 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. 32 230 98 63  
e-mail: helion@helion.pl  
© Helion 1991–2011

## Adobe Photoshop CS5/ CS5 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: [Adobe Creative Team](#)

Tłumaczenie: Zbigniew Waśko

ISBN: 978-83-246-2905-3

Tytuł oryginału: [Adobe Photoshop CS5 Classroom in a Book](#)

Format: B5, stron: 392



### Magia cyfrowych rozwiązań

- Jak poprawiać i doskonalić fotografie cyfrowe?
- Jak przygotowywać pliki na potrzeby stron WWW?
- Jak manipulować obrazami w 3D?

Program Adobe Photoshop CS5 jest bez wątpienia jednym z najlepszych programów służących do twórczego przetwarzania obrazów cyfrowych. Najnowsza wersja w jeszcze większym stopniu umożliwia kreowanie obrazów widzianych oczami wyobraźni. Poznaj najbardziej efektywne metody zarządzania zdjęciami i prezentowania ich, jak również optymalizowania pod kątem zastosowań internetowych. Swoją wiedzą i doświadczeniem w tej dziedzinie dzielą się z Tobą najwybitniejsi znawcy tego programu.

Książka „Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik” zawiera szczegółowe lekcje, w których prezentowane są podstawowe funkcje programu. W każdej z tych lekcji autorzy dzielą się praktycznymi wskazówkami i demonstrują mnóstwo użytecznych technik, pozostawiając czytelnikowi sporo miejsca na własne eksperymenty i odkrywanie możliwości aplikacji. Dzięki temu podręcznikowi nauczysz się korygować i ulepszać cyfrowe zdjęcia, tworzyć kompozycje, przekształcać i deformować obrazy, a także przygotowywać je do druku. Za pomocą nowego narzędzia Mixer Brush (Pędzel mieszający) utworzysz artystyczne tekstury i nauczysz się mieszać nakładane kolory z już istniejącymi.

- Podstawowa korekta fotografii
- Zaawansowane techniki pracy z warstwami
- Zaznaczenia i narzędzia do ich tworzenia
- Komponowanie zaawansowane
- Malowanie pędzlem mieszającym
- Grafika trójwymiarowa
- Praca z maskami i kanałami
- Techniki rysunku wektorowego
- Projekty typograficzne

**Wykorzystaj najnowsze funkcje programu i pokaż, na co Cię stać**

# SPIS TREŚCI

## WPROWADZENIE 11



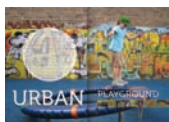
O książce .....	11
Co nowego w tym wydaniu .....	12
Photoshop Extended .....	12
Wymagania wstępne .....	13
Instalacja programu Adobe Photoshop .....	13
Uruchamianie programu Adobe Photoshop .....	14
Kopiowanie plików do ćwiczeń .....	14
Przywracanie ustawień domyślnych .....	14
Dodatkowe źródła informacji .....	16
Certyfikaty firmy Adobe .....	17

## 1 ZAPOZNANIE SIĘ Z OBSZAREM ROBOCZYM 20



Tematyka lekcji .....	20
Rozpoczynanie pracy w programie Adobe Photoshop .....	22
Korzystanie z narzędzi .....	26
Korzystanie z paska opcji i paneli .....	34
Cofanie wykonanych operacji w Photoshopie .....	37
Dostosowanie przestrzeni roboczej do własnych potrzeb i upodobań .....	44
Korzystanie z pomocy Photoshopa .....	48
Sprawdzanie aktualizacji .....	49
Zawartość panelu narzędziowego .....	50
Pytania kontrolne .....	55

## 2 PODSTAWOWA KOREKTA FOTOGRAFII 56



Tematyka lekcji .....	56
Strategia retuszu .....	58
Rozdzielczość i wymiary obrazu .....	59
Rozpoczynamy pracę .....	60
Poprawianie kolorystyki obrazu w Camera Raw .....	61
Prostowanie i kadrowanie obrazu w Photoshopie .....	63
Zastępowanie kolorów .....	64
Dopasowanie nasycenia za pomocą narzędzia Sponge (Gąbka) .....	66
Retuszowanie za pomocą narzędzia Clone Stamp (Stempel) .....	67
Korzystanie z narzędzia Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący) ..	69
Stosowanie wypełnień uwzględniających zawartość obrazu .....	70
Stosowanie filtra Unsharp Mask (Maska wyostrzająca) .....	71
Zapisywanie obrazu na potrzeby druku czterokolorowego .....	72
Pytania kontrolne .....	75

## 3 ZAZNACZENIA 76



Tematyka lekcji .....	76
Zaznaczenia i narzędzia do ich tworzenia .....	78
Rozpoczynamy pracę .....	79
Stosowanie narzędzia Quick Selection (Szybkie zaznaczanie) .....	79
Przesuwanie zaznaczonego obszaru .....	80
Manipulowanie zaznaczeniami .....	81
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka) .....	88
Zaznaczanie za pomocą narzędzi typu Lasso .....	90
Obracanie zaznaczenia .....	91
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magnetic Lasso (Lasso magnetyczne) ....	92
Kadrowanie obrazu i usuwanie zaznaczonego fragmentu .....	94
Poprawianie krawędzi zaznaczenia .....	96
Pytania kontrolne .....	103

<b>4</b>	<b>PODSTAWOWE INFORMACJE O WARSTWACH</b>	<b>104</b>
	Tematyka lekcji .....	104
	O warstwach .....	106
	Rozpoczynamy pracę .....	106
	Panel Layers (Warstwy) .....	107
	Zmiana kolejności warstw .....	112
	Nakładanie gradientu na warstwę .....	120
	Stosowanie stylów warstw .....	122
	Spłaszczanie i zapisywanie obrazu .....	127
	Pytania kontrolne .....	131
<b>5</b>	<b>POPRAWIANIE I DOSKONALENIE FOTOGRAFII CYFROWYCH</b>	<b>132</b>
	Tematyka lekcji .....	132
	Rozpoczynamy pracę .....	134
	Wewnętrzny format aparatu (RAW) .....	137
	Przetwarzanie plików w Camera Raw .....	137
	Łączenie różnych ekspozycji i zaawansowana korekta kolorów .....	149
	Poprawianie fotografii cyfrowych w Photoshopie .....	159
	Korygowanie zniekształceń .....	163
	Powiększanie głębi ostrości .....	166
	Pytania kontrolne .....	169
<b>6</b>	<b>MASKI I KANAŁY</b>	<b>170</b>
	Tematyka lekcji .....	170
	Praca z maskami i kanałami .....	172
	Rozpoczynamy pracę .....	172
	Tworzenie maski .....	173
	Poprawianie maski .....	174
	Tworzenie szybkiej maski .....	178
	Manipulowanie obrazem za pomocą funkcji Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe) .....	181
	Praca z kanałami .....	182
	Pytania kontrolne .....	189

## 7 PROJEKT TYPOGRAFICZNY 190



Tematyka lekcji .....	190
Tekst — wiadomości wstępne .....	192
Rozpoczynamy pracę .....	192
Tworzenie maski przycinającej z tekstu .....	193
Układanie tekstu wzdłuż ścieżki .....	197
Zniekształcanie tekstu .....	200
Projektowanie tekstu akapitowego .....	201
Pytania kontrolne .....	207

## 8 TECHNIKI RYSUNKU WEKTOROWEGO 208



Tematyka lekcji .....	208
O obrazach bitmapowych i grafice wektorowej .....	210
O ścieżkach i narzędziu Pen (Pióro) .....	211
Rozpoczynamy pracę .....	211
Stosowanie ścieżek .....	212
Tworzenie obiektów wektorowych .....	221
Rysowanie dowolnych kształtów .....	226
Importowanie obiektów inteligentnych .....	228
Pytania kontrolne .....	234

## 9 ZAAWANSOWANE TECHNIKI PRACY Z WARSTWAMI 236



Tematyka lekcji .....	236
Rozpoczynamy pracę .....	238
Przycinanie warstwy kształtem .....	239
Przygotowanie siatki filtra Vanishing Point (Punkt zbiegu) .....	241
Definiowanie własnych skrótów klawiszowych .....	244
Umieszczanie zaimportowanej grafiki .....	245
Dodawanie grafiki z zastosowaniem perspektywy .....	246
Dodawanie stylu warstwy .....	247
Umieszczanie grafiki na ścianie bocznej .....	248
Dopasowanie kolejnej grafiki do perspektywy obrazu .....	249
Dodanie warstwy korekcyjnej .....	250
Kompozycje warstw .....	252
Zarządzanie warstwami .....	253
Splaszczanie wielowarstwowego obrazu .....	255

Scalanie warstw i ich grup .....	255
Stemplowanie warstw .....	256
Pytania kontrolne .....	257

## **10 KOMPONOWANIE ZAAWANSOWANE** **258**



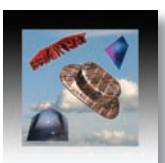
Tematyka lekcji .....	258
Rozpoczynamy pracę .....	260
Komponowanie pocztówki .....	261
Stosowanie filtrów .....	269
Ręczne kolorowanie zaznaczonych obszarów warstwy .....	272
Dodawanie cieni i obwódki .....	281
Ujednolicenie schematu kolorów w kilku obrazach .....	283
Automatyzacja zadań wieloetapowych .....	285
Przygotowanie do nagrywania zadania .....	286
Tworzenie panoramy .....	289
Pytania kontrolne .....	294

## **11 MALOWANIE PĘDZLEM MIESZAJĄCYM** **296**



Tematyka lekcji .....	296
O pędzlu mieszającym .....	298
Rozpoczynamy pracę .....	298
Ustalanie parametrów pędzla .....	299
Mieszanie kolorów .....	302
Konfigurowanie własnych pędzli .....	304
Mieszanie kolorów pędzla z kolorami fotografii .....	306
Pytania kontrolne .....	310

## **12 GRAFIKA TRÓJWYMIAROWA** **312**



Tematyka lekcji .....	312
Rozpoczynamy pracę .....	314
Tworzenie trójwymiarowego kształtu z warstwy .....	314
Manipulowanie obiektami trójwymiarowymi .....	316
Dostosowywanie tekstury i oświetlenia za pomocą panelu 3D .....	319
Scalanie warstw dwuwymiarowych z trójwymiarowymi .....	322
Importowanie plików 3D .....	323
Scalanie warstw 3D .....	325

Dodawanie światła punktowego .....	329
Malowanie obiektów 3D .....	331
Tworzenie trójwymiarowego tekstu techniką repoussé .....	332
Tworzenie pocztówki 3D .....	333
Pytania kontrolne .....	340

### **13 PRZYGOTOWYWANIE PLIKÓW DLA POTRZEB INTERNETOWYCH 342**



Tematyka lekcji .....	342
Rozpoczynamy pracę .....	344
Przystosowanie przestrzeni roboczej do zadań internetowych .....	346
Tworzenie plasterków .....	348
Eksportowanie kodu HTML i obrazów .....	354
Stosowanie funkcji Zoomify .....	358
Tworzenie galerii internetowej .....	359
Pytania kontrolne .....	363

### **14 JAK UZYSKAĆ ZGODNOŚĆ KOLORÓW NA EKRANIE I NA WYDRUKU 364**



Tematyka lekcji .....	364
Reprodukcja kolorów .....	366
Rozpoczynamy pracę .....	368
Definiowanie ustawień zarządzania kolorem .....	368
Testowanie obrazu .....	369
Identyfikacja kolorów spoza danej przestrzeni .....	370
Korekta obrazu i wydruk próbny .....	372
Zapisywanie obrazu w pliku CMYK EPS .....	374
Drukowanie .....	375
Pytania kontrolne .....	376

## **SKOROWIDZ**

**378**



# 9

## ZAAWANSOWANE TECHNIKI PRACY Z WARSTWAMI

### Tematyka lekcji

W tej lekcji opisano, jak:

- importować warstwy z innych plików,
- przycinać warstwy,
- tworzyć i edytować warstwy korekcyjne,
- tworzyć efekty trójwymiarowe za pomocą filtra *Vanishing Point* (*Punkt zbiegu*),
- wykorzystywać kompozycje warstw do prezentacji swoich prac,
- zarządzać warstwami,
- spłaszczać obraz złożony z warstw,
- scalać i stemplować warstwy.



Na ćwiczenia w ramach tej lekcji należy przeznaczyć niecałą godzinę. Folder *Lesson09* trzeba skopiować na dysk twardy. Podczas pracy pliki startowe będą na ogół zachowywane, ale w razie potrzeby będzie można je przywrócić, kopiując ponownie z płyty stanowiącej załącznik do książki.



Dysponując podstawową wiedzą na temat warstw, możemy przystąpić do tworzenia bardziej złożonych efektów z zastosowaniem masek warstw, warstw korekcyjnych, filtrów i rozmaitych stylów warstw, a także z wykorzystaniem warstw pochodzących z innych dokumentów.

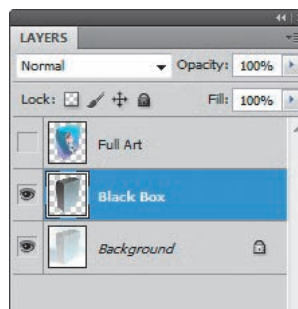
## Rozpoczynamy pracę

W tej lekcji utworzymy obraz przedstawiający opakowanie telefonu komórkowego. W tym celu połączymy kilka obrazów w jeden wielowarstwowy. Dla celów prezentacji utworzymy trzy różne wersje w formie kompozycji warstw. Praca nad tym projektem będzie doskonałą okazją do bliższego zapoznania się z warstwami korekcyjnymi, stylami i maskami warstw oraz filtrami. Aby nabrać wprawy w posługiwaniu się warstwami, warto eksperymentować — nie ograniczając się tylko do prezentowanych tu ćwiczeń — z łączeniem rozmaitych filtrów, efektów, masek oraz innych atrybutów warstw.

- 1 Uruchom Photoshopa i aby przywrócić domyślne ustawienia programu, natychmiast przytrzymaj wciśnięte klawisze *Ctrl+Alt+Shift* (Windows) lub *Command+Option+Shift* (Mac OS) (zob. punkt „Przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 14).
- 2 W oknie komunikatu, które pojawi się na ekranie, zatwierdź przyciskiem *Yes (Tak)* usunięcie pliku z ustawieniami Photoshopa.
- 3 Na pasku aplikacji kliknij przycisk *Launch Bridge (Uruchom program Bridge)* (Br), aby otworzyć przeglądarkę.
- 4 W panelu *Favorites (Ulubione)* kliknij pozycję *Lessons*, a następnie w polu z miniaturami kliknij dwukrotnie folder *Lesson09*, aby zobaczyć jego zawartość.
- 5 Zaznacz miniaturę pliku *09End.psd* i przyjrzyj mu się uważnie. Jeśli będzie to konieczne, powiększ widok podglądu za pomocą suwaka w dolnej części okna.

Celem ćwiczeń wykonywanych podczas tej lekcji będzie zaprojektowanie opakowania z wykorzystaniem obrazów pobranych z różnych plików. Obrazy te ułożymy w warstwy, dodamy perspektywę i całość odpowiednio wykończymy. Aby zaprezentować klientowi różne wersje, przygotujemy kilka kompozycji warstw.

- 6 Kliknij dwukrotnie plik *09Start.psd*, aby otworzyć go w Photoshopie. Wybierz polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*, zmień nazwę pliku na *09Working.psd* (roboczy) i kliknij przycisk *Save (Zapisz)*. W oknie *Photoshop Format Options (Opcje formatu programu Photoshop)* kliknij *OK*.
- 7 Wyciągnij panel *Layers (Warstwy)* z doku warstw i przesun go w górną część obszaru roboczego, a następnie rozciągnij go, aby możliwe było obejrzenie około dziesięciu warstw bez przewijania.



Panel zawiera trzy warstwy, z których dwie są widoczne — szare trójwymiarowe pudełko i tło. Warstwa *Full Art* jest na razie ukryta.

- 8 W panelu *Layers* (*Warstwy*) zaznacz warstwę *Full Art*. Zauważ, że mimo zaznaczenia warstwa ta nadal pozostaje ukryta.

## Przycinanie warstwy kształtem

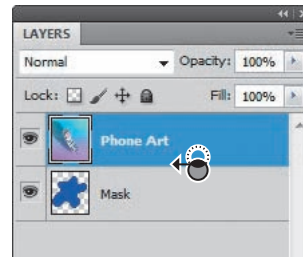
Tworzenie kompozycji rozpoczniemy od otwarcia pliku z obrazem, który wykorzystamy do ozdobienia pudełka. Obraz ten przytniemy do odpowiedniego kształtu.

- 1 Kliknij przycisk *Launch Mini Bridge* (*Uruchom program Mini Bridge*) (Mb) na pasku aplikacji.
- 2 W panelu *Mini Bridge* kliknij pozycję *Favorites* (*Ulubione*) i otwórz folder *Lessons*. Następnie w sekcji *Content* (*Zawartość*) kliknij dwukrotnie najpierw folder *Lesson09*, a potem plik *Phone\_Art.psd*.

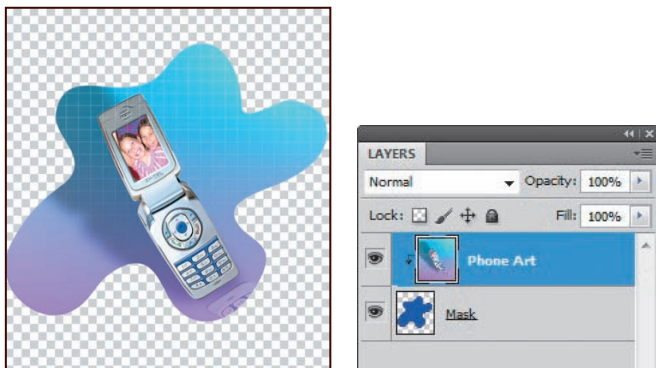
W pliku tym znajdziemy dwie warstwy: *Phone Art* (obraz telefonu) i *Mask* (maska). Zawartość warstwy *Phone Art* przytniemy, aby widoczna była tylko jej część mieszcząca się wewnątrz kształtu znajdującego się na warstwie *Mask*.



- 3 Sprawdź, czy w panelu *Layers* (*Warstwy*) warstwa *Mask* leży poniżej warstwy *Phone Art*. Kształt przycinający musi być pod obrazem przycinanym.
- 4 Upewnij się, czy zaznaczona jest warstwa *Phone Art*. Następnie wciśnij klawisz *Alt* (*Windows*) lub *Option* (*Mac OS*) i ustaw wskaźnik myszy na linii oddzielającej obie warstwy. Gdy wskaźnik przyjmie postać dwóch okręgów (⦿), kliknij.

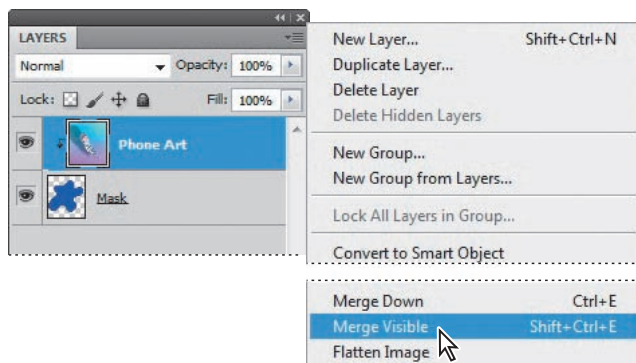


Miniatura warstwy przycinanej, *Phone Art*, przesunie się w prawo, robiąc miejsce dla zagiętej pod kątem prostym strzałki wskazującej na leżącą poniżej warstwę z podkreśloną nazwą.



Tak utworzony obraz przeniesiemy do pliku *Start*, ale wcześniej musimy spłaszczyć obraz do jednej warstwy.

- 5 Z menu panelu *Layers* (*Warstwy*) wybierz polecenie *Merge Visible* (*Scal widoczne*).

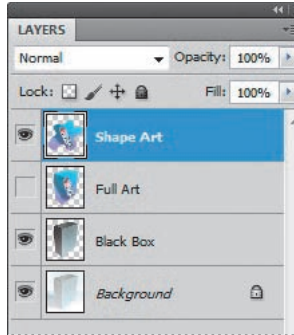


Warstwy można scalić również w inny sposób. Nie należy jednak wybierać polecenia *Flatten Image* (*Spłaszcz obraz*), bo to spowodowałoby usunięcie przezroczystości istniejącej w obrazie.

Teraz przeniesiemy obraz z jednego pliku do drugiego. Jest to bardzo łatwe — wystarczy go przeciągnąć i upuścić.

- 6 Na pasku aplikacji kliknij przycisk *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*) i wybierz układ *2 Up* (*2 na górze*), aby widzieć oba obrazy.
- 7 Za pomocą narzędzia *Move* (*Przesunięcie*) przeciągnij scaloną warstwę *Phone Art* z panelu *Layers* (*Warstwy*) na okno obrazu *09Working.psd*. Warstwa ta zostanie umieszczona nad warstwą aktywną (*Full Art*), a więc na szczycie stosu warstw obrazu *09Working.psd*. Pudełko zostanie częściowo zakryte obrazem z telefonem.


- 8 W panelu *Layers* (*Warstwy*) obrazu *09Working.psd* kliknij dwukrotnie nazwę warstwy *Phone Art* i zmień ją na *Shape Art* (kształt z obrazkiem). Aby zatwierdzić zmianę nazwy, wciśnij *Enter* bądź *Return*.

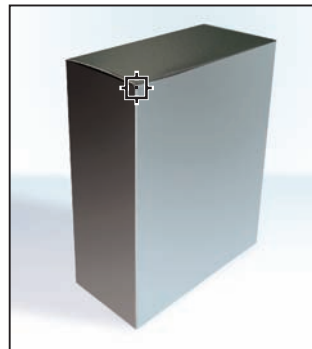


- 9 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.
- 10 Zamknij plik *Phone\_Art.psd* bez zapisywania wprowadzonych w nim zmian.

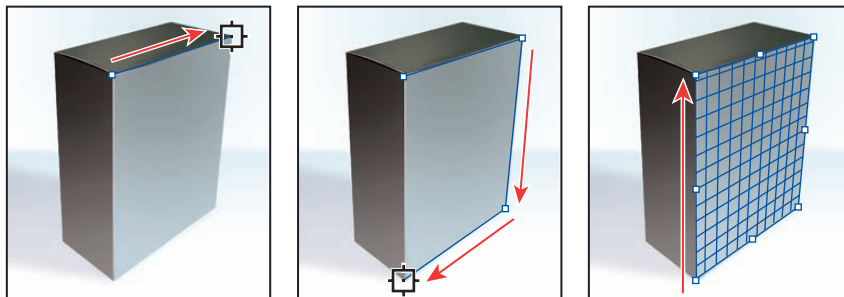
## Przygotowanie siatki filtra Vanishing Point (Punkt zbiegu)

Obrazek mający być ozdobą pudełka nie przylega do niego właściwie. Poprawimy to, opasując obrazek wokół pudełka i nadając mu właściwą perspektywę.

- 1 Mając zaznaczoną warstwę *Shape Art*, wciśnij klawisze *Ctrl+A* (Windows) lub *Command+A* (Mac OS), aby zaznaczyć całą zawartość tej warstwy.
- 2 Wciśnij klawisze *Ctrl+X* (Windows) lub *Command+X* (Mac OS), aby wyciąć i przenieść do schowka zaznaczoną wcześniej zawartość warstwy. Obrazek z telefonem powinien zniknąć, odkrywając pudełko.
- 3 Wybierz polecenie *Filter/Vanishing Point* (*Filtr/Punkt zbiegu*). Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Vanishing Point* (*Punkt zbiegu*), w którym utworzymy specjalne płaszczyzny dopasowane do perspektywy pudełka.
- 4 Wybierz narzędzie *Create Plane* (*Tworzenie płaszczyzny*) () i kliknij lewy górny narożnik przedniej ściany pudełka, aby rozpocząć konstruowanie płaszczyzny. Wyznaczenie płaszczyzny z właściwą perspektywą jest dużo łatwiejsze, gdy obraz zawiera jakiś prostokątny obiekt.



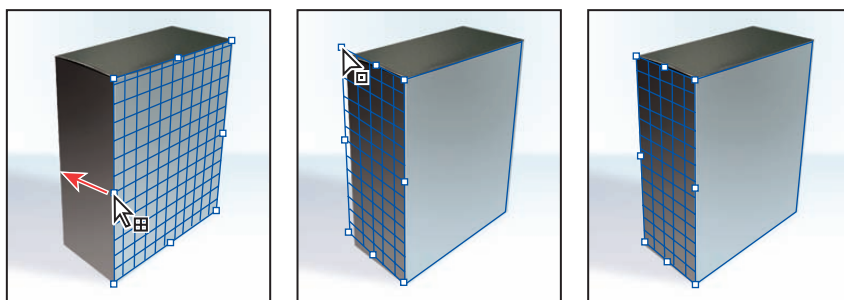
- 5 Kliknij kolejno pozostałe narożniki przedniej ściany pudełka, aby zakończyć tworzenie płaszczyzny perspektywy. Ściana pudełka zostanie pokryta niebieską siatką, a w przyborniku uaktywni się automatycznie narzędzie *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*) (☒), za pomocą którego można poprawić rozmiary i kształt siatki.



- 6 Jeśli okaże się to potrzebne, popraw położenie punktów narożnych siatki, używając narzędzia *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*).

Teraz rozciągniemy tę siatkę na górę i bok pudełka. W ten sposób odtworzymy pełną perspektywę obrazu.

- 7 Przy aktywnym narzędziu *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*) wciśnij klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) i przeciągnij środkowy uchwyt lewej krawędzi siatki w kierunku tylnej ściany pudełka. Płaszczyzna perspektywy zostanie w ten sposób rozciągnięta na boczną ściankę. Siatka na przedniej ścianie zniknie, ale pozostanie tam niebieska ramka.
- 8 W razie konieczności popraw położenie punktów narożnych bocznej siatki, aby dopasować je do narożników pudełka. Użyj do tego celu narzędzia *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*).

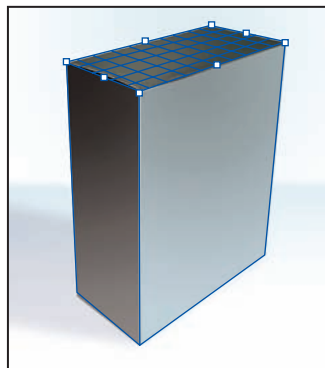





- 9 Po ułożeniu siatki na bocznej ścianie pudełka powtórz czynności z etapów 7. i 8., ale tym razem w odniesieniu do ścianki górnej.

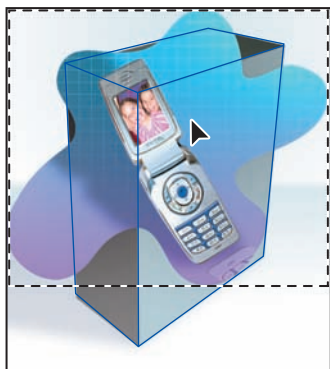
Jeśli trzeba dopasować perspektywę do większej liczby płaszczyzn, można dla każdej z nich utworzyć oddzielną warstwę. Umieszczenie rezultatów działania filtra *Vanishing Point (Punkt zbiegu)* na oddzielnych warstwach pozwala zachować nienaruszony obraz oryginalny, a poza tym umożliwia wykorzystanie takich elementów, jak krycie warstw, style i tryby mieszania.

Teraz możemy przystąpić do nadania właściwej perspektywy obrazowi z telefonem.



**Uwaga:**  
Dopasowanie siatki do ścianek pudełka nie musi być bardzo precyzyjne.

- 10 Wciśnij klawisze *Ctrl+V* (Windows) lub *Command+V* (Mac OS), aby wkleić zawartość schowka na utworzoną siatkę. To spowoduje automatyczne włączenie narzędzia *Marquee (Zaznaczanie)* w oknie filtra *Vanishing Point (Punkt zbiegu)*.
- 11 Za pomocą narzędzia *Marquee (Zaznaczanie)* () przesunij obrazek na środek przedniej płaszczyzny perspektywy, aby jego większa część znalazła się na głównej ścianie pudełka, ale by również zawijał się na pozostałe ścianki. Ustawienie obrazka na przedniej ścianie ma duże znaczenie dla jego ułożenia na pozostałych płaszczyznach.



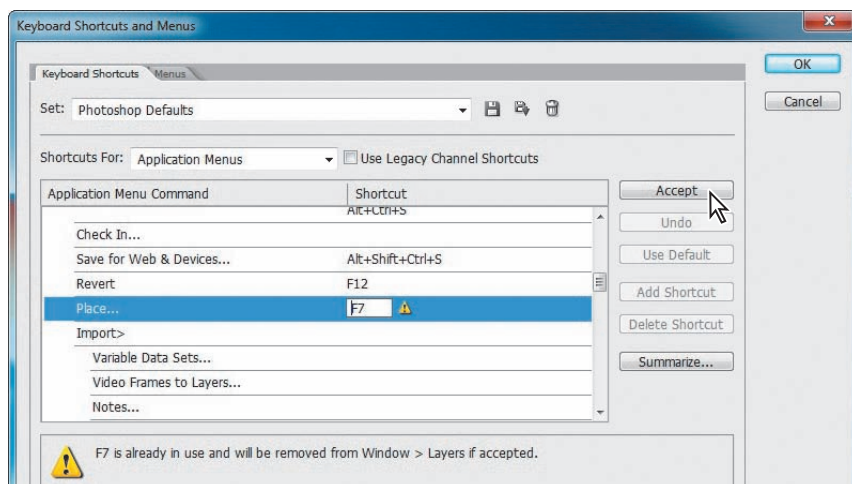
- 12 Jeśli jesteś zadowolony z uzyskanego efektu, kliknij przycisk *OK*.
- 13 Wybierz polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*, aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.



# Definiowanie własnych skrótów klawiszowych

Photoshop ma zdefiniowane skróty klawiszowe dla większości narzędzi i poleceń, ale możemy również tworzyć własne skróty. Podczas realizowania kolejnych etapów naszej kompozycji umieścimy w niej jeszcze kilka elementów graficznych przygotowanych w programie Adobe Illustrator. Aby przyspieszyć pracę, zdefiniujemy skrót klawiszowy dla polecenia *Place* (*Umieść*).

- 1 Wybierz polecenie *Edit/Keyboard Shortcuts* (*Edycja/Skróty klawiszowe*). Zostanie otwarte okno dialogowe *Keyboard Shortcuts and Menus* (*Skróty klawiszowe i menu*).
- 2 W kolumnie *Application Menu Command* (*Polecenie menu aplikacji*) kliknij trójkącik obok pozycji *File* (*Plik*), aby rozwinąć jej zawartość. Przewiń w dół i zaznacz polecenie *Place* (*Umieść*).
- 3 Wciśnij klawisz *F7*, aby przypisać go jako skrót polecenia. Pojawi się ostrzeżenie, że klawisz *F7* jest już przypisany do polecenia *Window/Layers* (*Okno/Warstwy*), służącego do otwierania i zamykania panelu *Layers* (*Warstwy*).
- 4 Kliknij kolejno przyciski *Accept* (*Zakceptuj*) i *OK*.



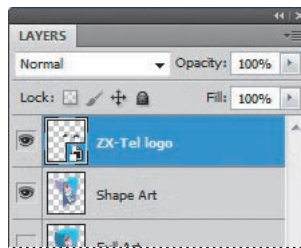
# Umieszczanie zaimportowanej grafiki

Teraz zrobimy użytek ze skrótu klawiszowego, który przed chwilą zdefiniowaliśmy, i wzbogacimy nasze pudełko o dodatkowe elementy graficzne. Zaimportowana grafika zawiera napis *ZX-Tel cellular*, utworzony za pomocą narzędzia *Type (Tekst)* w Illustratorze, ale później przekonwertowany do postaci bitmapowej. Uniemożliwia to wprowadzić edycję tekstu, ale za to nie ma niebezpieczeństwa, że osoby korzystające z tego pliku zobaczą tekst w innej postaci z powodu braku odpowiedniej czcionki w systemie.

- 1 Wciśnij klawisz *F7*, aby otworzyć okno dialogowe *Place (Umieść)*.
- 2 Zaznacz plik *ZX-Tel logo.ai* w folderze *Lesson09*. Kliknij przycisk *Place (Umieść)*. Zostanie otwarte okno dialogowe *Place PDF (Umieść PDF)*.
- 3 Pozostaw ustawienia domyślne i kliknij przycisk *OK*. Obrazek z logo zostanie otwarty w trybie *Free Transform (Przekształcanie swobodne)*, więc można go modyfikować.

Polecenie *Place (Umieść)* służy do umieszczania w edytowanym obrazie zdjęć, grafik oraz innych obsługiwanych przez Photoshopa elementów jako obiektów inteligentnych. Jak pamiętamy z poprzednich lekcji, obiekty inteligentne zachowują źródłową postać obrazu z jego wszystkimi oryginalnymi atrybutami. Warstwy obiektów inteligentnych można edytować w sposób nieniszczący. Jednak gdy ich używamy, niektóre filtry i style warstw stają się niedostępne.

- 4 Przeciągnij logo na przednią ściankę pudełka, a następnie zmień jego rozmiary, wykorzystując narożne uchwyty, tak aby rozciągało się mniej więcej na całą szerokość pudełka. Nie musisz robić tego bardzo dokładnie — wkrótce poprawimy wszystko za pomocą filtra *Vanishing Point (Punkt zbiegu)*.
- 5 Jeśli uzyskany efekt jest satysfakcjonujący, wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*. Kolejny element został dodany do naszej kompozycji.



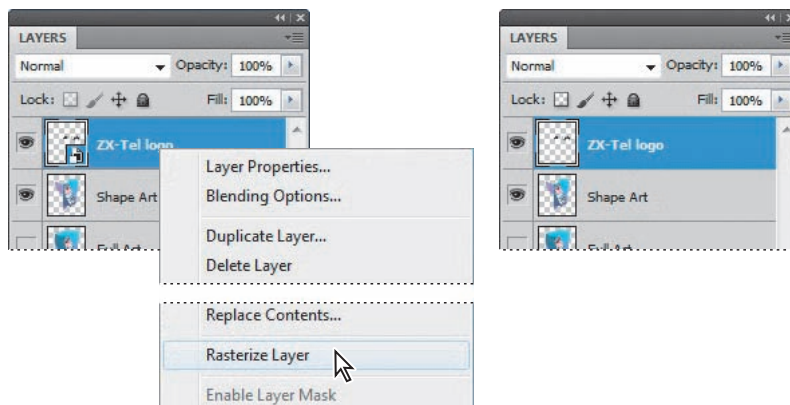
Nowy element będzie widoczny w panelu *Layers (Warstwy)* jako warstwa *ZX-Tel logo*. Mała ikona w prawym dolnym rogu miniatury tej warstwy wskazuje, że jest to obiekt inteligentny (ang. *smart object*).

- 6 Wybierz polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*, aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.

# Dodawanie grafiki z zastosowaniem perspektywy

Dodany przed chwilą tekst poddamy przekształceniom i stylizacji, aby wyglądał bardziej realistycznie i pasował do perspektywy wyznaczonej przez ścianki pudełka. Aby móc skorzystać z filtra *Vanishing Point (Punkt zbiegu)*, musimy rozpocząć od konwersji danych wektorowych obiektu inteligentnego na zwykłe piksele.

- 1 W panelu *Layers (Warstwy)* kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przy wciśniętym klawiszu *Control* (Mac OS) warstwę *ZX-Tel logo* i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Rasterize Layer (Rasteryzuj warstwę)*. Obiekt inteligentny zamieni się w zwykłą warstwę rastrową.

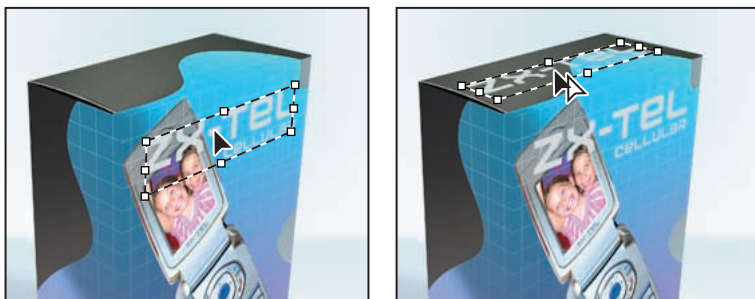


- 2 Wybierz polecenie *Image/Adjustments/Invert (Obraz/Dopasowania/Odwróć)*, aby zamienić kolor czarny na szary. Dzięki temu po nałożeniu na pudełko tekst będzie bardziej czytelny.



- 3 Przy aktywnej warstwie *ZX-Tel logo* wybierz polecenie *Select/All (Zaznacz/Wszystko)*. W ten sposób zaznaczysz całą zawartość tej warstwy.
- 4 Wybierz polecenie *Edit/Cut (Edycja/Wytnij)*.
- 5 Wybierz polecenie *Filter/Vanishing Point (Filtr/Punkt zbiegu)*, aby powrócić do siatki perspektywy nałożonej na trójwymiarowe pudełko z rysunkiem telefonu.

- 6 Wciśnij klawisze *Ctrl+V* (Windows) lub *Command+V* (Mac OS), aby wkleić logo na płaszczyznę perspektywy, a następnie ustaw je na przedniej ścianie pudełka.
- 7 Wciśnij klawisze *Ctrl+T* (Windows) lub *Command+T* (Mac OS), aby wyświetlić uchwyty przekształcenia. Przeciągając te uchwyty, dopasuj logo do rozmiarów pudełka. Być może trzeba będzie także obrócić napis.
- 8 Wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij kopię logo na górę pudełka. Po ustawieniu go we właściwym położeniu kliknij przycisk *OK*.

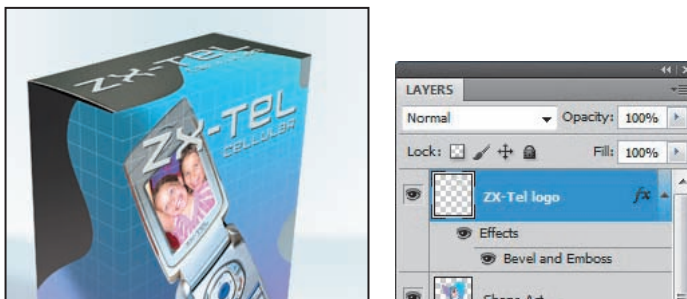


- 9 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.

## Dodawanie stylu warstwy

Aby grafice przedstawiającej logo nadać nieco głębi, zastosujemy odpowiedni styl warstwy. Style warstw są to zautomatyzowane efekty, które można przypisywać warstwom obrazu.

- 1 W panelu *Layers* (*Warstwy*) zaznacz warstwę *ZX-Tel logo*.
- 2 Z menu głównego wybierz polecenie *Layer/Layer Style/Bevel and Emboss* (*Warstwa/Styl warstwy/Faseta i płaskorzeźba*). Pozostaw ustawienia domyślne i kliknij przycisk *OK*.



Teraz logo ma wyraźne, głębokie krawędzie, dzięki czemu całe pudełko nabrało większej głębi.

## Umieszczanie grafiki na ścianie bocznej



Aby ukończyć projekt opakowania, na bocznej ścianie pudełka umieścimy grafikę zawierającą informacje o produkcie.

- 1 Wciśnij klawisz *F7* i zaznacz plik *Side Box Copy.ai*. Następnie kliknij przycisk *Place* (*Umieść*). W oknie dialogowym *Place PDF (Umieść PDF)* pozostaw ustawienia domyślne i kliknij przycisk *OK*.
- 2 Wciśnij klawisz *Shift*; przeciągając narożny uchwyt ramki, z grubszą dopasuj rozmiary grafiki do rozmiarów bocznej ścianki pudełka. Wciśnięciem klawisza *Enter* (Windows) lub *Return* (Mac OS) zatwierdź umieszczenie nowego elementu.



- 3 W panelu *Layers (Warstwy)* kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przy wciśniętym klawiszu *Control* (Mac OS) warstwę *Side Box Copy* i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Rasterize Layer (Rasteryzuj warstwę)*.

Aby uczynić tekst bardziej czytelnym, zaznaczymy go i zmienimy kolor.

- 4 Z przybornika wybierz narzędzie *Polygonal Lasso (Lasso wielokątne)* ()<sup>1</sup>, ukryte pod narzędziem *Lasso (Lasso)* ()<sup>2</sup>.
- 5 Kolejnymi kliknięciami obrysuj górny blok tekstu. Następnie wciśnij klawisz *Shift* i obrysuj dolny fragment tekstu. W ten sposób cały tekst zostanie zaznaczony. Staraj się nie zaznaczyć wykresu.

Użyliśmy narzędzia *Polygonal Lasso (Lasso wielokątne)*, ponieważ wiersze tekstu tworzą dość nieregularny kształt, chociaż w tym przypadku można byłoby użyć również narzędzia *Rectangular Marquee (Zaznaczanie prostokątne)*.

- 6 Wciśnij klawisze *Ctrl+I* (Windows) lub *Command+I* (Mac OS), aby zamienić kolor czarny na biały. Następnie wybierz polecenie *Select/Deselect (Zaznacz/Usuń zaznaczenie)*.



# Dopasowanie kolejnej grafiki do perspektywy obrazu

Umieszczony w obrazie nowy element graficzny nałożymy teraz na boczną ściankę pudełka.

- 1 Uaktywnij warstwę *Side Box Copy*, a następnie wybierz polecenie *Select/All* (*Zaznacz/Wszystko*).
- 2 Wciśnij klawisze *Ctrl+X* (Windows) lub *Command+X* (Mac OS), aby wyciąć i przenieść do schowka zawartość warstwy.
- 3 Wybierz polecenie *Filter/Vanishing Point* (*Filtr/Punkt zbiegu*).
- 4 Wciśnij klawisze *Ctrl+V* (Windows) lub *Command+V* (Mac OS), aby wkleić grafikę na płaszczyznę perspektywy.
- 5 Ustaw grafikę, by pasowała do ścianki bocznej. W razie potrzeby wciśnij klawisze *Ctrl+T* (Windows) lub *Command+T* (Mac OS) i za pomocą uchwytów przekształcenia skoryguj położenie i rozmiary grafiki.
- 6 Po uzyskaniu satysfakcjonującego rezultatu kliknij przycisk *OK*.



Całą procedurę umieszczania grafiki i dopasowywania jej do perspektywy obrazu powtórzymy jeszcze raz.

- 7 Wciśnij klawisz *F7* i odśzukaj, a następnie umieść w obrazie zawartość pliku *Special Offer.ai*. Po zamknięciu okna przyciskiem *OK* zmniejsz rozmiary grafiki, aby zmieściła się w lewym dolnym rogu przedniej ścianki pudełka. Zatwierdź umieszczenie grafiki klawiszem *Enter* lub *Return*.
- 8 W panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przy wciśniętym klawiszu *Control* (Mac OS) warstwę *Special Offer* i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Rasterize Layer* (*Rasteryzuj warstwę*). Warstwa nie będzie już obiektem inteligentnym.



- 9 Dopasuj grafikę *Special Offer* do perspektywy, postępując tak samo jak w przypadku grafik umieszczanych wcześniej:
- przy aktywnej warstwie *Special Offer* wybierz polecenie *Select/All (Zaznacz/Wszystko)*,
  - wciśnij klawisze *Ctrl+X* (Windows) lub *Command+X* (Mac OS), aby wyciąć i przenieść do schowka obszar zaznaczony,
  - wybierz polecenie *Filter/Vanishing Point (Filtr/Punkt zbiegu)*,
  - wciśnij klawisze *Ctrl+V* (Windows) lub *Command+V* (Mac OS), aby wkleić zawartość schowka,
  - ustaw grafikę w lewym dolnym rogu przedniej ścianki pudełka i kliknij przycisk *OK*.
- 10 Wybierz polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*, aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.



## Dodanie warstwy korekcyjnej

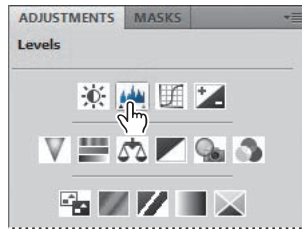
Aby zwiększyć realizm kompozycji, dodamy warstwę korekcyjną (dopasowania), wprowadzającą cień na bocznej ścianie pudełka.

Warstwy korekcyjne umożliwiają modyfikowanie kolorów i tonów obrazu bez trwałego naruszania wartości oryginalnych. Na przykład jeśli utworzymy warstwę korekcyjną typu *Color Balance (Balans kolorów)*, stworzymy sobie możliwość swobodnego eksperymentowania z kolorami obrazu — wszelkie zmiany będą wprowadzane wyłącznie na warstwie korekcyjnej. Jeśli zdecydujemy się przywrócić pierwotny wygląd obrazu, będziemy mogli to zrobić przez zwykłe ukrycie lub usunięcie tej warstwy.

Warstwy korekcyjne stosowaliśmy już w poprzednich lekcjach. Tym razem dodamy warstwę *Levels (Poziomy)* i za jej pomocą zwiększymy zakres tonalny w obszarze zaznaczonym, uzyskując w ten sposób wzmocnienie kontrastu. Warstwa korekcyjna wpływa na wygląd wszystkich warstw leżących niżej, o ile podczas jej tworzenia nie jest aktywne żadne zaznaczenie.

- 1 W panelu *Layers (Warstwy)* kliknij warstwę *Side Box Copy*, aby ją uaktywnić.
- 2 Z przybornika wybierz narzędzie *Polygonal Lasso (Lasso wielokątne)* (⌘) i klikając w narożnikach, zaznacz boczną ściankę pudełka.

- 3 W panelu *Adjustments (Dopasowania)* kliknij przycisk *Levels (Poziomy)*, aby utworzyć warstwę korekcyjną. Jeśli panel *Adjustments (Dopasowania)* nie jest otwarty, wybierz polecenie *Windows/Adjustments (Okno/Dopasowania)*.



- 4 W panelu *Layers (Warstwy)* kliknij dwukrotnie nazwę *Levels 1 (Poziomy 1)* i zmień ją na *Shadow (cień)*. Nową nazwę zatwierdź klawiszem *Enter* lub *Return*.
- 5 W panelu *Adjustments (Dopasowania)* przeciągnij prawy (biały) suwak poziomy wyjściowych do wartości około 210, aby zmniejszyć jasność, a następnie kliknij przycisk *Return to adjustment list (Powrót do listy dopasowania)* (↶) w dolnej części panelu.
- 6 Wybierz polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*, aby zapisać rezultat swojej pracy.
- 7 Zaobserwuj zmiany w wyglądzie obrazu wprowadzone przez warstwę dopasowania, wyłączając i włączając ją kliknięciami ikony oka (👁) w kolumnie widoczności. Gdy skończysz, włącz widoczność wszystkich warstw z wyjątkiem *Full Art*.

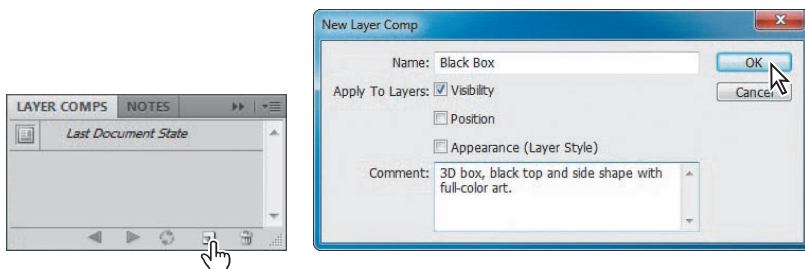




# Kompozycje warstw

Następnym etapem będzie zapisanie aktualnej konfiguracji jako kompozycji warstw. Kompozycje warstw pozwalają w łatwy sposób przełączać się między różnymi układami warstw i efektów w obrębie tego samego pliku. Można powiedzieć, że kompozycja warstw jest czymś w rodzaju zdjęcia zrobionego przy określonym stanie panelu *Layers* (*Warstwy*).

- 1 Wybierz polecenie *Window/Layer Comps* (*Okno/Kompozycje warstw*).
- 2 U dołu panelu *Layer Comps* (*Kompozycje warstw*) kliknij przycisk *Create New Layer Comp* (*Utwórz nową kompozycję warstw*). Nową kompozycję nazwij *Black Box* (czarne pudełko) i w polu *Comment* (*Komentarz*) wpisz krótki jej opis: *3D box, black top and side shape with full-color art* (pudełko trójwymiarowe, czarna góra i bok pokryty kolorową grafiką). Kliknij przycisk *OK*.



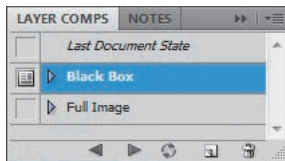
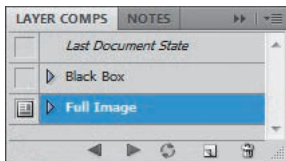
Teraz dokonamy pewnych zmian i zapiszemy nowy wygląd pudełka jako kolejną kompozycję warstw.

- 3 W panelu *Layers* (*Warstwy*) ukryj warstwy *Black Box* i *Shape Art* oraz włącz widoczność warstwy *Full Art*.



Tę wersję pudełka zapiszemy jako nową kompozycję warstw.

- 4 U dołu panelu *Layer Comps* (*Kompozycje warstw*) kliknij przycisk *Create New Layer Comp* (*Utwórz nową kompozycję warstw*). Wpisz nazwę *Full Image* (pełny obraz) i opis *3D box, blue top with full-color art* (pudełko trójwymiarowe, niebieska góra z kolorową grafiką). Kliknij przycisk *OK*.
- 5 Porównaj obie wersje pudełka, włączając w panelu *Layer Comps* (*Kompozycje warstw*) na przemian obie kompozycje.



Kompozycje warstw można wykorzystać również do dokumentowania wyglądu warstw — czy mają przypisane jakieś style i jakie są ich tryby mieszania.

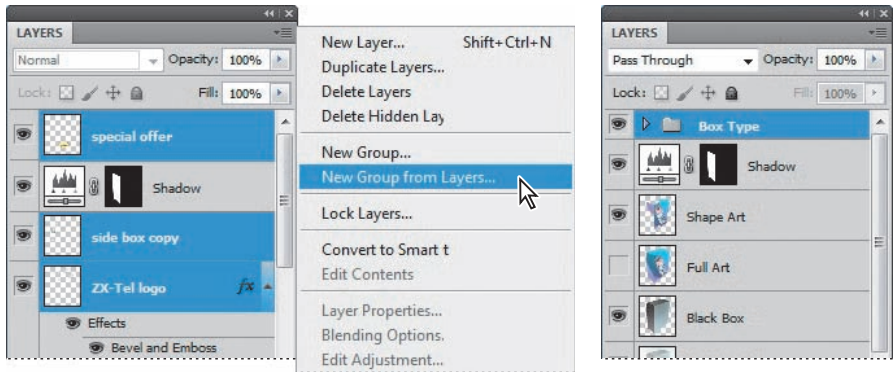
- 6 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat swojej pracy.

## Zarządzanie warstwami

Kompozycje warstw to wspaniały sposób prezentowania różnych wersji opracowywanego projektu. Równie pożyteczną jest możliwość łączenia warstw w grupy według ich zawartości. W kolejnym ćwiczeniu zorganizujemy w ten sposób wszystkie elementy tekstowe i graficzne.

- 1 W panelu *Layers* (*Warstwy*) zaznacz warstwy *Special Offer*, *Side Box Copy* i *ZX-Tel logo*. W tym celu kliknij każdą z nich, trzymając wciśnięty klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS).

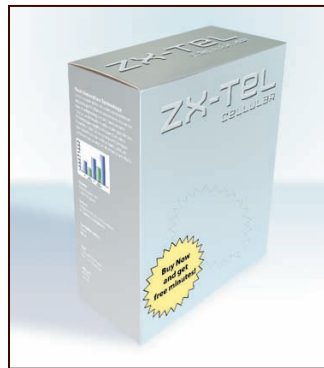
- 2 Z menu panelu wybierz polecenie *New Group from Layers* (Nowa grupa z warstw). Jako nazwę grupy wpisz *Box Type* (tekst pudełka) i kliknij przycisk *OK*.



- 3 Wciskając klawisz *Shift*, zaznacz warstwy *Shadow*, *Shape Art* i *Full Art*, a następnie powtórz etap 2. W oknie dialogowym *New Group from Layers* (Nowa grupa z warstw) wpisz nazwę grupy *Box Artwork* (grafika pudełka) i kliknij przycisk *OK*.

Grupy warstw ułatwiają porządkowanie i zarządzanie pojedynczymi warstwami. Grupę można w razie potrzeby rozwinąć i obejrzeć zawarte w nim warstwy lub zwinąć i w ten sposób uprościć widok palety. Kolejność warstw w grupie może być zmieniana.

- 4 Kliknij ikony oka obok każdej grupy warstw, aby wyłączyć ich widoczność, i sprawdź w ten sposób, jak warstwy zostały pogrupowane. Następnie przywróć widoczność obu grup.

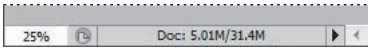


Pod wieloma względami grupy warstw funkcjonują dokładnie tak samo jak pojedyncze warstwy. Można je zaznaczać, kopiować, przesuwać, a nawet przypisywać im rozmaite atrybuty i maski. Każda modyfikacja grupy przenosi się na wszystkie tworzące ją warstwy.

# Splaszczanie wielowarstwowego obrazu

Teraz, tak jak w poprzednich lekcjach, splaszczymy nasz obraz. Wszystkie warstwy zostaną połączone w jedną warstwę tła, co znacząco zmniejszy rozmiar pliku. Jeśli zamierzamy przesłać plik w celu wykonania wydruków próbnych, dobrym pomysłem będzie zapisanie dwóch wersji: jednej — zawierającej wszystkie warstwy, które w razie potrzeby można ponownie zmodyfikować, oraz drugiej, splaszczonej, przeznaczonej do wysłania do drukarni.

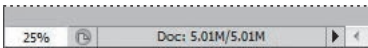
- 1 Na początek przyjrzyj się liczbom w lewym dolnym rogu okna obrazu lub okna programu. Jeśli rozmiar pliku (na przykład *Doc: 5,01M/43M*) nie jest widoczny, kliknij strzałkę u dołu okna, rozwiń menu i wybierz z niego opcję *Show/Document Sizes (Pokaż/Rozmiar dokumentu)*.



Pierwsza liczba jest wielkością obrazu drukowanego, która jest zbliżona do rozmiaru, jaki miałby plik w formacie Photoshopa po splaszczeniu. Liczba po prawej stronie wskazuje przybliżoną wielkość aktualnego pliku z wszystkimi warstwami i kanałami.

- 2 Wybierz polecenie *Image/Duplicate (Obraz/Powiel)*. Utworzonej w ten sposób kopii pliku nadaj nazwę *09Final.psd* i kliknij przycisk *OK*.
- 3 Z menu panelu *Layers (Warstwy)* wybierz polecenie *Flatten Image (Splaszcz obraz)*. W oknie z pytaniem, czy usunąć warstwy ukryte, kliknij *OK*.

Wszystkie warstwy obrazu *09Final.psd* zostały połączone w jedną warstwę tła. Teraz obydwa rozmiary pliku widoczne w lewym dolnym rogu okna obrazku są takie same i równe mniejszemu z tych, które były wyświetlane poprzednio. Zauważ, że po splaszczeniu obszary przezrocyste stały się białe.



- 4 Wybierz polecenie *Edit/Undo Flatten Image (Edycja/Cofnij Splaszcz obraz)*.

W następnym ćwiczeniu wypróbujemy inny sposób łączenia warstw i zmniejszania rozmiarów pliku.

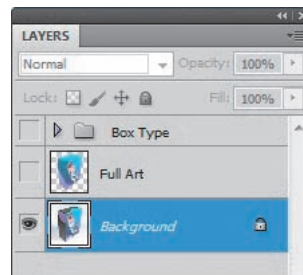
## Scalanie warstw i ich grup

W przeciwieństwie do splaszczania obrazu scalanie warstw pozwala nam decydować, które warstwy mają być splaszczone, a które nie.

W tym ćwiczeniu scalimy wszystkie elementy pudełka z wyjątkiem warstw należących do grupy *Box Type* oraz warstwy *Background*. Warstwy te będą mogły być później bez przeszkód edytowane.

- 1 W panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij ikonę oka obok grupy *Box Type*, aby ją ukryć.
- 2 Zaznacz grupę *Box Artwork*.
- 3 Z menu głównego wybierz polecenie *Layer/Merge Visible* (*Warstwa/Scal widoczne*). Warstwy, które nie są widoczne w grupie warstw, nie zostaną scalone.
- 4 Wybierz polecenie *Edit/UndoMerge Visible* (*Edycja/Cofnij Scal widoczne*).

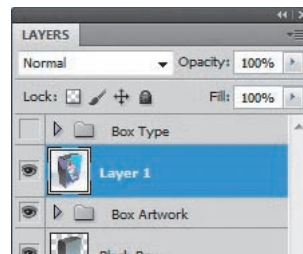
Wypróbujemy jeszcze inną metodę łączenia warstw i zmniejszania rozmiarów pliku.



## Stemplowanie warstw

**Stemplowanie** warstw pozwala połączyć korzyści, jakie daje spłaszczenie obrazu, z jednoczesnym zachowaniem wybranych warstw w stanie nienaruszonym. Polega ono na umieszczeniu obrazu powstałego w wyniku scalenia w nowej warstwie i pozostawieniu oryginalnych wersji warstw scalanych. Takie rozwiązanie bywa przydatne, gdy potrzebny nam jest obraz spłaszczony, a jednocześnie chcemy zachować niektóre jego warstwy.

- 1 W panelu *Layers* (*Warstwy*) zaznacz grupę *Box Artwork*.
- 2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i wybierz polecenie *Layer/Merge Group* (*Warstwa/Scal grupę*). W panelu pojawi się nowa warstwa, która będzie zawierać efekt spłaszczenia wybranych warstw. Aby zmniejszyć rozmiar pliku, możesz usunąć oryginalne warstwy.



- 3 Wybierz polecenie *File Save* (*Plik/Zapisz*). W oknie dialogowym *Save As* (*Zapisz jako*) kliknij przycisk *Save* (*Zapisz*). Plik zostanie zapisany w formacie *Photoshop*. W oknie *Photoshop Format Options* (*Opcje formatu programu Photoshop*) kliknij *OK*.

Trójwymiarowa kompozycja została ukończona. Wypróbowaliśmy również rozmaite sposoby zapisywania efektów swojej pracy.

## Pytania kontrolne

- 1 Dlaczego warto łączyć warstwy w grupy?
- 2 Jak można przyciąć warstwę zgodnie z zadaniem kształtem?
- 3 Jak działają warstwy dopasowania i jakie korzyści daje ich stosowanie?
- 4 Czym są style warstwy i do czego można je wykorzystać?
- 5 Jakie są różnice między spłaszczaniem, scalaniem i stemplowaniem warstw?

## Odpowiedzi

- 1 Grupy ułatwiają organizowanie i manipulowanie warstwami. Na przykład można jednocześnie przesunąć wszystkie zgrupowane warstwy, zmienić ich cechy lub dodać do nich maskę.
- 2 Warstwę, która ma być przycinana, należy umieścić nad warstwą zawierającą kształt tnący. Następnie należy zaznaczyć pierwszą z nich, wcisnąć klawisz *Alt* lub *Option* i kliknąć linię oddzielającą owe warstwy. Warstwa przycinana zostanie przesunięta w prawo, a przed jej miniaturą pojawi się strzałka wskazująca w dół na warstwę przycinającą.
- 3 Warstwy dopasowania (korekcyjne) są specjalnym rodzajem warstw Photoshopa, wykorzystywanym do korygowania kolorów i tonów obrazu bez zmieniania rzeczywistych pikseli. Warstwy te możemy włączać i wyłączać, edytować, usuwać i maskować.
- 4 Style warstwy są konfigurowalnymi efektami specjalnymi dodawanymi do warstwy. Po zastosowaniu styl możemy w dowolnym momencie zmodyfikować lub usunąć.
- 5 Spłaszczenie obrazu oznacza połączenie zawartości wszystkich warstw w jedną — warstwę tła. Dzięki temu rozmiary pliku ulegają znacznemu zmniejszeniu. Scalanie umożliwia wybranie warstw przeznaczonych do spłaszczenia; warstwy te są zastępowane jedną warstwą. Stemplowanie pozwala połączyć korzyści wynikające ze spłaszczenia obrazu z możliwością zachowania niektórych warstw; spłaszczane warstwy umieszczane są w nowej warstwie, a oryginalne pozostają bez zmian.

# SKOROWIDZ

- \_blank, 352
- \_self, 351
- 3D, 12, 54, 314, 315, 319, 321
- 3D {Lights}, 319, 328, 329
- 3D {Materials}, 324
- 3D {Materiały}, 324
- 3D {Mesh}, 326, 327
- 3D {Scena}, 319, 325
- 3D {Scene}, 319, 325
- 3D {Siatka}, 326, 327
- 3D {Światła}, 319, 329
- 3D Axis, 330
- 3D Light, 320
- 3D Light Rotate, 328
- 3D Mesh Pan, 326
- 3D Mesh Roll, 326, 327
- 3D Mesh Rotate, 326, 327
- 3D Mesh Scale, 327
- 3D Object Pan, 54, 318
- 3D Object Roll, 54, 317
- 3D Object Rotate, 54, 316, 317, 318, 324, 330, 335
- 3D Object Scale, 54, 318, 324, 334
- 3D Object Slide, 54
- 3D Pan Camera, 54
- 3D Render Settings, 339
- 3D Repoussé Object, 332
- 3D Roll Camera, 54
- 3D Rotate Camera, 54, 316, 317
- 3D Walk Camera, 54
- 3D Zoom Camera, 54
  
- A**
- AATC, 17, 18
- aberracja chromatyczna, 163
- ACA, 17, 18
- ACE, 17, 18
- ACL, 17
- Acrobat.com, 19
- action, 285
- Actions, 286
- Add a layer style, 100, 196, 267, 281
- Add To Favorites, 25
- Add To Path Area, 215
  
- Adjustments, 31, 152, 251
- Adobe 1998, 157
- Adobe Application Manager, 49
- Adobe Bridge, 23, 25, 34
  - Add To Favorites, 25
  - Content, 26
  - Dodaj do ulubionych, 25
  - Favorites, 25, 26
  - Folders, 25
  - Foldery, 25
  - otwieranie pliku, 12
  - Ulubione, 25, 26
  - Zawartość, 26
- Adobe BrowserLab, 19
- Adobe Certified Associate, 17
- Adobe Certified Expert, 17, 18
- Adobe Community Help, 16
- Adobe Creative Suite 5, 19
- Adobe CS Live, 19
- Adobe CS Review, 19
- Adobe Digital Negative, 148
- Adobe Photoshop CS5, 11
- Adobe Photoshop CS5 Extended, 12, 314
- Adobe Story, 19
- Adobe Systems, 11
- adres URL, 349
- Akapit, 203
- aktualizacja efektu warstwy, 125
- aktualizacje programu, 49
- Alarm przestrzeni kolorów, 371, 372
- Aligned, 68
- All Layers, 292
- Amount, 71, 143
- animacja, 13
  - warstwy 3D, 335
- Animacja, 335
- Animation, 335
- antialiasing, 96
- Application Frame, 24
- archiwizacja zdjęć, 157
- Arrange, 113
- Arrange Documents, 109, 220, 372
- Art History Brush, 52
- Artystyczny pędzel historii, 52



Auto-Align Layers, 129, 167  
Auto-Blend Layers, 167, 292  
automatyzacja zadań  
wieloetapowych, 285  
Auto-mieszanie warstw, 167, 292  
auto-plasterki, 348  
Auto-wyrównanie warstw, 129, 167

## B

Background, 99, 107, 108, 153  
Background Eraser, 52  
Background From Layer, 108  
background layer, 106  
Balans bieli, 61, 139  
balans kolorów, 61, 250  
Barwa/Nasylenie, 180, 373  
Batch, 289  
Bevel and Emboss, 247  
Bitmap, 271  
Black & White, 74  
Blacks, 141  
Blask zewnętrzny, 267  
Blend Mode, 100  
Blur, 52  
błędy obiektywu, 163  
Border, 126  
Border Selection, 126  
Brightness, 141  
Bring Forward, 113  
Bring To Front, 113  
Browse Files, 34  
Browse in Bridge, 25  
Brush, 38, 51, 272, 276, 299, 331  
Size, 39  
Brush Presets, 305  
Brzeg, 126  
Bum, 53

## C

Camera Raw, 60, 137  
Amount, 143  
Auto, 141  
Automatyczne, 141  
Balans bieli, 61, 139, 140  
Basic, 62, 139  
Blacks, 62, 141  
Brightness, 141  
Clarity, 62, 141, 142  
Contrast, 62, 141  
Convert to Grayscale, 74  
Czarne, 62, 141  
Detail, 143  
efekty oświetleniowe, 140

Ekspozycja, 62, 141  
Exposure, 62, 141  
Fill Light, 141  
histogram, 138, 143  
Ilość, 143  
Jaskrawość, 62, 141  
Jasność, 141  
Kontrast, 62, 141  
konwersja obrazów kolorowych  
do czerni i bieli, 74  
Konwertuj na skalę szarości, 74  
korekta balansu bieli, 139  
korekta zakresu tonalnego, 141  
Masking, 144  
Maskowanie, 144  
menu ustawień, 138  
Nasylenie, 62, 141  
obszar roboczy, 138  
Opcje zapisu, 146  
Open Image, 147  
Open Object, 147  
otwieranie obrazu  
w Photoshopie, 147  
otwieranie plików, 137  
Otwórz obiekt, 147  
Otwórz obraz, 147  
Podgląd, 62  
Podstawowe, 62, 139  
poprawianie kolorystyki obrazu, 61  
Preview, 62  
Promień, 143  
Przejrzystość, 62, 141, 142  
przetwarzanie plików, 137  
przybornik, 138  
Radius, 143  
Saturation, 62, 141  
Save Images, 145  
Save Options, 146  
Select All, 145  
stosowanie tych samych ustawień  
do wielu plików, 144  
suwaki korekcyjne, 138  
Synchronize, 144, 145  
Synchronizuj, 144, 145  
Szczegół, 143  
Światło wypełnienia, 141  
Temperatura, 62  
Temperature, 62  
Vibrance, 62, 141  
wartości RGB, 138  
White Balance, 61, 139, 140  
Wybierz wszystkie, 145  
wyostrzanie, 143  
zapisywanie plików, 148  
zapisywanie zmian w obrazach  
RAW, 145

Zapisz obrazy, 145  
zmiana kontrastu, 141  
Canvas Size, 282  
certyfikaty firmy Adobe, 17  
Channel, 183  
Channels, 172, 185  
Character, 119, 198, 203, 266  
Check Spelling, 197  
Chmury, 117  
Ciemniej, 272, 273  
Cienie/Podświetlenia, 159, 160  
Cienkopis, 270  
cień, 100, 101, 195, 281  
Cień, 100, 101, 122, 123, 268, 281  
Cień wewnętrzny, 196  
Cięcie na plasterki, 51, 346, 348  
Clarity, 141  
Clean Brush, 303  
Clean the brush after every stroke, 304  
Clone Source, 67  
Clone Stamp, 52, 67  
Close, 24, 32  
Clouds, 117  
CMYK, 58, 72, 185, 293, 366, 367, 370  
CMYK Color, 72, 185, 293  
cofanie operacji, 37, 38  
cofanie wielu operacji, 39  
Cofnij, 38, 39, 216  
Color, 36  
Color Balance, 250  
Color Management, 375  
Color Picker, 64  
Color Range, 372  
Color Replacement, 51, 64  
Color Settings, 15, 368  
Color Settings Comment, 15  
Colormatch, 157  
Commit Transform, 116  
Content-Aware, 70  
Contrast, 141  
Convert for Smart Filters, 279, 280  
Convert to Grayscale, 74  
Convert to Smart Object, 274  
Copy, 88  
Copy Merged, 88  
Count, 51  
Create a new layer, 117, 334  
Create a new light, 329  
Create Clipping Mask, 196  
Create new action, 286  
Create New Layer Comp, 128, 252  
Create new set, 286  
Create Plane, 241  
Crop, 50, 63, 94, 291  
Crop and Straighten Photos, 102  
Cross Section, 321



Crosshatch, 280  
CRW, 134, 137, 146  
CS Live, 19  
CSS, 346  
Curves, 31  
    Input, 32  
    Output, 32  
Custom Shape, 53, 226  
Customize Proof Condition, 369  
Cut, 88  
Cutout, 278  
Czarne, 141  
Czarno-biały, 74  
czcionki, 119, 192, 194  
    Open Type, 204  
czerwone oczy, 161  
Czerwone oczy, 51, 161  
czyszczenie pędzla, 303

## D

Darken, 272, 273  
Default Foreground and Background  
    Colors, 37, 222  
definiowanie  
    skrótów klawiszowe, 46, 244  
    ustawienia zarządzania kolorem, 368  
Delete Hidden Layers, 232  
Delete Note, 205  
Deselect, 30, 70, 80, 84, 93, 248, 273  
Deselect Layers, 119, 204  
Design, 347  
Detail, 143  
Diffuse, 324  
Direct Selection, 214, 223, 224, 233  
Dismiss target path, 226  
Divide Slice, 351  
DNG, 137, 148, 157  
Do tyłu, 39  
Document Sizes, 127, 255  
Dodaj do obszaru ścieżki, 215  
Dodaj do ulubionych, 25  
Dodaj styl warstwy, 100, 196, 267, 281  
Dodatki, 84  
dodawanie  
    cienie, 281  
    grafika z zastosowaniem  
        perspektywy, 246  
    maska wektorowa do obiektu  
        inteligentnego, 229  
    napisy, 228, 265  
    obramowanie do warstwy, 111  
    style warstwy, 247  
Dodge, 53, 66, 154  
Domyślne kolory pierwszego planu  
    i tła, 222

Dopasowania, 31, 152, 251  
dopasowanie grafiki do perspektywy  
    obrazu, 249  
dopasowanie nasycenia, 66  
Dopasuj kolor, 284, 286, 287  
dostosowanie procesu korekty do  
    przeznaczenia fotografii, 58  
dostosowanie przestrzeni roboczej, 44  
Dostosuj warunek próbny, 369  
Drop Shadow, 100, 101, 122, 123,  
    268, 281  
druk czterokolorowy, 72  
drukowanie, 375  
Drukuj, 373, 375  
Duplicate, 127  
Duplicate Image, 127  
Duplicate Layer, 114, 153

## E

Edit, 39  
Edit in Quick Mask Mode, 179  
Edit in Standard Mode, 180  
Edit Plane, 242  
Edycja, 39  
Edytuj w trybie standardowym, 180  
Edytuj w trybie szybkiej maski, 179  
efekt czerwonych oczu, 161  
efekty, 276  
efekty filtrów inteligentnych, 278  
efekty malarskie, 272  
efekty oświetleniowe, 140  
eksperymentowanie z kolorami  
    obrazu, 250  
Eksport Zoomify, 359  
eksportowanie kodu HTML, 354  
Ekspozycja, 141  
Elliptical Marquee, 29, 78, 82, 85  
Embedded Profile Mismatch, 24, 172  
EPS, 374  
EPS Options, 374  
Erase Refinements, 177  
Eraser, 52, 95, 129  
Essentials, 45  
etapy procesów retuszowania, 58  
Europe Prepress 2, 368  
Exposure, 141  
Extras, 84  
Eyedropper, 50, 63, 292

## F

Faseta i płaskorzeźba, 247  
Favorites, 34  
Feather, 96  
Feather Radius, 96

File, 24, 32  
Fill, 70, 126, 183  
    Content-Aware, 70  
Fill Light, 141  
Film Grain, 279  
filmy 3D, 339  
Filter, 271  
Filter Gallery, 270, 280  
Filtr, 271  
filtry, 117, 269  
    Cienkopis, 270  
    Crosshatch, 280  
    Cutout, 278  
    Film Grain, 279  
    Graphic Pen, 270  
    Korekcja obiektywu, 163  
    Kreskowanie, 280  
    Lens Correction, 163  
    Maska wyostrzająca, 71  
    poprawienie wydajności podczas  
        stosowania, 269  
    prędkość przetwarzania, 269  
    Punkt zbiegu, 241  
    Reduce Noise, 161  
    Redukcja szumu, 161  
    Rozmycie powierzchniowe, 158  
    skrótów klawiszowe, 271  
    stosowanie, 271  
    Surface Blur, 158  
    Unsharp Mask, 71  
    Vanishing Point, 241  
    Wycinanka, 278  
    Ziarno błony fotograficznej, 279  
filtry inteligentne, 274, 280  
    stosowanie, 278  
Fit on Screen, 31, 85, 193  
Flatten Image, 127, 333  
fonty, 192  
Foreground Color, 36, 126  
Foreground to Background, 121, 292  
Format dużego dokumentu, 148  
format plików  
    DNG, 137, 148, 157  
    EPS, 374  
    JPEG, 146, 148  
    PNG, 148  
    PSB, 148  
    PSD, 148  
    RAW, 134, 137  
    TIFF, 148  
formatowanie tekstu, 203  
formy drukarskie, 375  
Free Transform, 116, 220, 245  
Free Transform Path, 199  
Freeform Pen, 211

## G

Galeria filtrów, 270  
galeria internetowa, 359  
Galeria internetowa, 360  
gama, 366  
gamut, 366  
Gamut Warning, 371, 372  
Gąbka, 53, 66, 154, 155  
GIF, 355, 358  
Glyphs, 204  
gładkie punkty kontrolne, 214  
głębia ostrości, 166  
gradient, 120  
Gradient, 52, 121, 292, 334  
Gradient Overlay, 268  
grafika 3D, 12, 312  
    importowanie plików 3D, 323  
    kształty 3D, 314  
    malowanie obiektów 3D, 331  
    manipulowanie obiektami 3D,  
        316, 330  
    scalanie warstw dwuwymiarowych  
        z trójwymiarowymi, 322  
    scena, 325  
    światła, 328  
    światło punktowe, 329  
grafika bitmapowa, 210  
grafika internetowa, 344  
grafika wektorowa, 210  
Graham Jay, 156  
Graphic Pen, 270  
grupy paneli, 44  
grupy warstw, 254  
Guides, 264  
Gumka, 52, 95, 129  
Gumka tła, 52

## H

Hand, 37, 53  
Hat, 316  
HDR, 13, 149  
Healing Brush, 51, 152, 153  
histogram, 143  
Historia, 39, 40  
History, 39, 40  
History Brush, 52  
Horizontal Text, 265  
Horizontal Type, 35, 36, 37, 119, 127,  
    194, 197, 199, 204, 332  
HSL/Grayscale, 74  
HSL/Skala szarości, 74  
HTML, 346, 354  
Hue/Saturation, 180, 373

## I

ICC, 367  
identyfikacja kolorów spoza danej  
    przestrzeni, 370  
Ilość, 143  
Image, 46  
Image Size, 88  
importowanie  
    obiekty inteligentne, 228  
    pliki 3D, 323  
Indexed Color, 271  
Infinite Light 2, 320  
Infinite Lights, 321  
Info, 263  
Informacje, 263  
Inner Shadow, 196  
instalacja programu Adobe  
    Photoshop CS5, 13  
Inteligentne linie pomocnicze, 265  
Inverse, 31  
Invert, 186, 246  
Istotne elementy, 45

## J

jakość kompresji JPEG, 355  
jakość zdjęć, 157  
Jaskrawość, 141, 167  
Jasność, 141  
Jaśniej, 273  
Joint Photographic Experts Group, 148  
JPEG, 134, 137, 145, 146, 148, 355, 358

## K

Kadrowanie, 50, 63, 94, 291  
Kadrowanie i prostowanie zdjęć, 102  
kadrowanie obrazu, 63, 94, 261  
    nakładka kadrująca, 63  
kamera, 316  
Kanał, 183  
kanał alfa, 172, 182, 188  
    stosowanie, 184  
kanały, 172, 182  
    modyfikacja, 184  
Kanały, 172, 185  
Kapelusz, 316  
Keyboard Shortcuts and Menus, 244  
kolejność warstw, 112  
Kolor, 36  
Kolor indeksowany, 271  
Kolor pierwszego planu, 36, 126  
kolorowanie zaznaczonych obszarów  
    warstwy, 272

kolorowy wydruk kompozytowy, 375  
kolory, 36, 366  
    kolory addytywne, 367  
    kolory procesowe, 366  
    kolory spoza danej przestrzeni, 370  
    kolory subtraktywne, 367  
Komentarz ustawień kolorów, 15  
komponowanie pocztówki, 261  
Kompozycja warstw, 128  
kompozycje warstw, 128, 238, 252  
    tworzenie, 252  
Kompozycje warstw, 128, 252  
konfiguracja własnych pędzli, 304  
kontrast, 61  
Kontrast, 141  
konwersja obrazów kolorowych  
    do czerni i bieli, 74  
Konwertuj na inteligentne filtry, 279  
Konwertuj na obiekt inteligentny, 274  
Konwertuj na skalę szarości, 74  
końcówka pędzla, 39  
kopiowanie  
    warstwy, 88, 109  
    zaznaczenia, 88  
Kopiuuj, 88  
Kopiuuj scalone, 88  
korekcja balansu bieli, 139  
korekcja czerwonych oczu, 161  
korekcja kolorystyki, 372  
Korekcja obiektywu, 163  
korekcja poziomów, 151  
korekcja światła i cieni, 159  
korekcja zakresu tonalnego, 141  
korekcja zdjęć, 58  
    dostosowanie procesu korekty  
        do przeznaczenia fotografii, 58  
korekcja zniekształceń, 163  
Kost Julieanne, 174, 197, 211, 271  
Krawędzie zaznaczenia, 84  
Krawędź maski, 175  
Kreskowanie, 280  
kroje pisma, 192  
Kropłomierz, 50, 63, 292  
Krycie, 67, 100, 114, 197  
krycie pędzla, 272  
krycie warstwy, 114  
Krzywe, 31, 32  
    Wejście, 32  
    Wyjście, 32  
Kształt własny, 53, 226  
kształty, 221, 223  
    prycinanie warstwy, 239  
    rysowanie, 226  
kształty 3D, 314

## L

Large Document Format, 148  
Lasso, 50, 90  
Lasso magnetyczne, 78, 90, 92  
Lasso wielokątne, 78, 90, 248  
Launch Bridge, 25, 79, 134  
Launch Mini Bridge, 34  
Layer Comp, 128  
Layer Comps, 128, 252  
Layer From Background, 108  
Layer Style, 111, 122  
Layer via Copy, 219  
Layers, 32, 38, 42, 99, 107, 129, 255  
Lens Correction, 163  
Levels, 151, 152, 185  
Light Rotate, 319, 321, 329  
Lighten, 273  
Line, 53  
Linear Gradient, 121  
lines per inch, 59  
liniatura, 59  
linie pomocnicze, 193, 201, 263  
Linie pomocnicze, 264  
linie pomocnicze świateł, 320  
Load Brush, 304  
Load Selection, 276  
logo, 210  
lpi, 59  
Lupka, 27, 53, 84  
    skróty klawiszowe, 174

## Ł

Łatka, 51  
łącza hipertekstowe, 346  
łączenie różnych ekspozycji, 149

## M

Magic Eraser, 52  
Magic Wand, 50, 78, 89, 217  
Magiczna gumka, 52  
Magnetic Lasso, 78, 90, 92  
Make Selection, 218, 219  
Make work path from selection, 218  
malowanie obiektów 3D, 331  
manipulator 3D Axis, 330  
manipulowanie obiektami 3D, 316, 330  
manipulowanie zaznaczeniami, 81  
Marquee, 243  
Mask Edge, 175  
maska przycinająca, 188, 193, 195  
maska warstwy, 188

maska wektorowa, 188  
    obiekty inteligentne, 229  
Maska wektorowa, 178  
Maska wyostrzająca, 71, 72, 285, 287  
    Promień, 71  
    Wartość, 71  
maska z kanału, 188  
maski, 172, 188  
    poprawianie maski, 174  
    tryb szybkiej maski, 178, 179  
    tworzenie, 173  
    wyłączanie maski, 178  
Maski, 173  
Masking, 144  
maskowanie, 172, 178, 188  
Maskowanie, 144  
Masks, 173  
Match Color, 284, 286, 287  
materiały, 316  
MATLAB, 13  
menu kontekstowe, 41  
menu pod prawym przyciskiem, 41  
menu przestrzeni roboczych, 23  
menu skrótów, 41  
Merge 3D Layers, 325  
Merge Down, 322  
Merge Group, 256  
Merge Layers, 293  
Merge to HDR Pro, 149  
Merge Visible, 240, 256  
Metoda konwersji kolorów, 369  
metody przeliczania kolorów, 369  
Miarka, 50, 63  
miarki, 263  
Miarki, 221, 264  
mieszanie kolorów, 302  
mieszanie kolorów pędzla z kolorami  
    fotografii, 306  
miękką próba kolorów, 369  
miękkie cienie, 100  
Mini Bridge, 12, 23, 34  
    Content, 34  
    Favorites, 34  
    Navigation, 34  
    Nawigacja, 34  
    Ulubione, 34  
    Zawartość, 34  
miniatury, 60  
Mixer Brush, 12, 51, 297, 298, 299  
model kolorów, 366  
    CMYK, 367  
    RGB, 367  
moduły dodatkowe, 22

modyfikacja kanału, 184  
Move, 36, 37, 50, 66, 80, 81, 82, 86  
    przesuwanie za pomocą klawiszy  
    ze strzałkami, 83  
Multiply, 100, 115, 197

## N

Nagraj, 286  
nagrywanie operacji, 286  
nakładanie gradientu na warstwę, 120  
Nakładka, 115, 277  
nakładka kadrująca, 63  
Nałożenie gradientu, 268  
napisy, 35, 265  
narzędzia, 26  
    3D, 54  
    3D Axis, 330  
    3D Light Rotate, 328  
    3D Mesh Pan, 326  
    3D Mesh Roll, 326, 327  
    3D Mesh Rotate, 326, 327  
    3D Mesh Scale, 327  
    3D Object Pan, 54, 318  
    3D Object Roll, 54, 317  
    3D Object Rotate, 54, 316, 317, 318,  
    324, 330, 335  
    3D Object Scale, 54, 318, 324, 334  
    3D Object Slide, 54  
    3D Pan Camera, 54  
    3D Roll Camera, 54  
    3D Rotate Camera, 54, 316, 317  
    3D Walk Camera, 54  
    3D Zoom Camera, 54  
Art History Brush, 52  
Artystyczny pędzel historii, 52  
Background Eraser, 52  
Blur, 52  
Brush, 38, 51, 272, 276, 331  
Bum, 53  
Cięcie na plasterki, 51, 346, 348  
Clone Stamp, 52, 67  
Color Replacement, 51, 64  
Count, 51  
Crop, 50, 63, 94, 291  
Custom Shape, 53, 226  
Czerwone oczy, 51, 161  
Direct Selection, 214, 223, 224, 333  
Dodge, 53, 66, 154  
Elliptical Marquee, 29, 78, 82, 85  
Eraser, 52, 95, 129  
Eyedropper, 50, 63, 292  
Freeform Pen, 211  
Gąbka, 53, 66, 154, 155

Gradient, 52, 121, 292, 334  
 Gumka, 52, 95, 129  
 Gumka tła, 52  
 Hand, 37, 53  
 Healing Brush, 51, 152, 153  
 History Brush, 52  
 Horizontal Text, 265  
 Horizontal Type, 35, 36, 37, 119, 127, 194, 199, 204, 332  
 Kadrowanie, 63, 94, 291  
 Kropiomierz, 50, 63, 292  
 Kształt własny, 53, 226  
 Lasso, 50, 90  
 Lasso magnetyczne, 78, 90, 92  
 Lasso wielokątne, 78, 90, 248  
 Light Rotate, 319, 321, 329  
 Line, 53  
 Lupka, 27, 53, 84  
 Łatka, 51  
 Magic Eraser, 52  
 Magic Wand, 50, 78, 89, 217  
 Magiczna gumka, 52  
 Magnetic Lasso, 78, 90, 92  
 Marquee, 243  
 Miarka, 50, 63  
 Mixer Brush, 12, 51, 297, 298, 299  
 Move, 36, 37, 50, 66, 80, 81, 86  
 Notatki, 51  
 Note, 51  
 Obracanie kamery 3D, 54, 316, 317  
 Obracanie obiektu 3D, 54, 316, 317, 318, 324, 330, 335  
 Obracanie siatki 3D, 326, 327  
 Obracanie światła, 319, 321, 328, 329  
 Obróć widok, 53, 231  
 Ołówek, 51  
 Osie 3D, 330  
 Paint Bucket, 52  
 Pan the Mesh, 327  
 Panoramowanie kamery 3D, 54  
 Panoramowanie obiektu 3D, 54, 318  
 Panoramowanie siatki 3D, 326  
 Panoramuj siatkę, 327  
 Patch, 51  
 Path Selection, 223, 224  
 Pattern Stamp, 52  
 Pen, 53, 211, 212, 213, 214  
 Pencil, 51  
 Pędzel, 38, 51, 272, 276, 331  
 Pędzel historii, 52  
 Pędzel korygujący, 51, 152, 153  
 Pędzel mieszający, 12, 51, 297, 298, 299  
 Pióro, 211, 212, 213, 214  
 Pióro dowolne, 211  
 wypowiedzi, 28  
 Polygon, 225, 230  
 Polygonal Lasso, 78, 90, 248  
 Poruszanie się z kamerą 3D, 54  
 Powiększanie kamerą 3D, 54  
 Prostokąt, 225  
 Próbkowanie kolorów, 50  
 Przesunięcie, 36, 37, 50, 66, 80, 81, 86  
 Przesuwanie obiektu 3D, 54  
 Przetaczanie kamery 3D, 54  
 Przetaczanie obiektu 3D, 54, 317  
 Przetaczanie siatki 3D, 326, 327  
 przybornik, 26  
 Punktowy pędzel korygujący, 51, 69, 152, 161  
 Quick Selection, 50, 70, 78, 79, 173, 174  
 Rączka, 37, 53  
 Rectangular Marquee, 28, 29, 78  
 Red Eye, 51, 161  
 Refine Mask, 175  
 Rotate View, 53, 231  
 Rozjaśnianie, 53, 66, 154  
 Rozmywanie, 52  
 Różdżka, 50, 78, 88, 89, 217  
 Ruler, 50, 63  
 Shape, 53  
 Sharpen, 52  
 Single Column Marquee, 78  
 Single Row Marquee, 78  
 Skalowanie obiektu 3D, 54, 318, 324, 334  
 Skalowanie siatki 3D, 327  
 Slice, 51, 346, 348  
 Slice Select, 51, 348, 350, 352, 353  
 Smudge, 52  
 Smużenie, 52  
 Sponge, 53, 66, 154, 155  
 Spot Healing Brush, 51, 69, 152, 161  
 Stempel, 52, 67  
 Stempel wzorkiem, 52  
 Szybkie zaznaczanie, 70, 78, 79, 173, 174  
 Ściemnij, 53  
 Tekst, 35, 36, 37, 119, 127, 194, 199, 204, 265, 332  
 Tekst pionowy, 204  
 tryb pracy, 30  
 ukryte narzędzia, 28  
 ustawianie właściwości, 35  
 Vertical Type, 204  
 Wand, 88  
 Wiadro z farbą, 52  
 Wielokąt, 225, 230  
 wybieranie narzędzi, 26  
 Wyostrzanie, 52  
 Zastępowanie kolorów, 51, 64  
 Zaznaczanie, 243  
 Zaznaczanie bezpośrednie, 214, 223, 224, 233  
 Zaznaczanie eliptyczne, 29, 78, 82, 85  
 Zaznaczanie plasterków, 51, 348, 350, 352, 353  
 Zaznaczanie pojedynczych kolumn, 78  
 Zaznaczanie pojedynczych rzędów, 78  
 Zaznaczanie prostokątne, 28, 29, 78  
 Zaznaczanie ścieżek, 223, 224  
 Zliczanie obiektów, 51  
 Zoom, 27, 53, 84  
 nasycenie, 66, 141, 154  
 Nasycenie, 141  
 Navigator, 33, 82  
 Nawigator, 33, 82  
 NEF, 137  
 New 3D Postcard From Layer, 333  
 New effect layer, 271  
 New Group from Layers, 254  
 New Layer, 117  
 New Layer Based Slice, 352  
 New Layer From 3D File, 323  
 New Layer with Layer Mask, 177  
 New Spot Light, 329  
 New Workspace, 48  
 Nieskończone światła, 321  
 North America Prepress 2, 368  
 notatki, 202  
 Notatki, 51, 202  
 Note, 51  
 Notes, 202  
 Nowa grupa z warstw, 254  
 Nowa pocztówka 3D z warstwy, 333  
 Nowa przestrożna robocza, 48  
 Nowa warstwa z maską warstwy, 177  
 Nowa warstwa z pliku 3D, 323  
 Nowe światło punktowe, 329  
 Nowy plasterek oparty na warstwie, 352

## O

Obiekt Repoussé 3D, 332  
 obiekty 3D, 316  
   kamera, 316  
   malowanie, 331  
   manipulowanie, 316, 321  
   materiały, 316  
   shader, 316

- obiekty 3D
    - siatka, 316
    - światła, 316
    - tekstury, 316
  - obiekty inteligentne, 13, 147, 228, 233, 245
    - dodawanie maski wektorowej, 229
    - tekst, 228
  - obiekty wektorowe, 221
    - rysowanie, 221
  - obracanie
    - obraz, 230
    - warstwy, 116
    - zaznaczenie, 91
  - Obracanie kamery 3D, 54, 316, 317
  - Obracanie obiektu 3D, 54, 316, 317, 318, 324, 330, 335
  - Obracanie siatki 3D, 326, 327
  - Obracanie światła, 319, 321, 328, 329
  - obramowanie warstwy, 111, 125
  - Obraz, 46
  - obrazy 3D, 314
  - obrazy bitmapowe, 210
  - obrazy HDR, 13, 149
    - opcje tworzenia, 150
    - tworzenie, 149
  - obrazy panoramiczne, 290
  - obrazy rastrowe, 210
  - obrazy wielowarstwowe, 238
  - Obróć 90° w lewo, 231
  - Obróć widok, 53, 231
  - Obrót, 91
  - Obrys, 111
  - obrysowanie konturu obiektu, 214
  - obsługa OpenGL, 319
  - obszar roboczy, 21, 22, 23
    - Camera Raw, 138
    - Mac, 23
    - Windows, 23
  - obwódka, 281
  - Od koloru narzędzia do koloru tła, 121
  - Odejmij od zaznaczenia, 89, 219
  - Odtwarzaj, 336
  - odtwarzanie operacji, 288
  - Odwrotność, 31
  - Odwróć, 186, 246
  - okno obrazu, 24
  - Ołówek, 51
  - Opacity, 67, 100, 114, 197
  - Opcje EPS, 374
  - Opcje formatu programu
    - Photoshop, 347
  - Opcje pióra, 215
  - Opcje plasterka, 349
  - Opcje TIFF, 73, 369
  - Open, 24, 26, 74
  - Open Image, 62
  - Open In Camera Raw, 60, 138
  - Open Object, 147
  - Open Type, 192, 204
  - OpenGL, 13, 230, 299, 314, 319
  - OpenType, 204
  - operacja, 285
    - nagrywanie, 286
    - odtwarzanie, 288
    - odtwarzanie wsadowe, 288
  - Operacje, 286
  - optymalizacja obrazów na stronach internetowych, 358
  - Osie 3D, 330
  - oś czasu, 13
  - otwieranie pliku, 22, 34, 261
    - Camera Raw, 137
  - Otwórz, 24, 26, 74
  - Otwórz obiekt, 147
  - Otwórz obraz, 62
  - Otwórz w Camera Raw, 60, 138
  - Outer Glow, 267
  - Overlay, 115, 277
- P**
- Paint Bucket, 52
  - Pan the Mesh, 327
  - panel narzędziowy, 50
  - panele, 23, 34, 36
    - 3D, 315, 319
    - Adjustments, 152
    - Akapit, 203
    - Animacja, 335
    - Animation, 335
    - Brush, 299
    - Brush Presets, 305
    - Channels, 185
    - Character, 198
    - Clone Source, 67
    - Color, 36
    - Dopasowania, 152
    - Historia, 39
    - History, 39
    - Info, 263
    - Informacje, 263
    - Kanały, 185
    - Kolor, 36
    - Kompozycje warstw, 128
    - Layer Comps, 128
    - Layers, 107
    - Maski, 173
    - Masks, 173
    - menu, 36
    - Navigator, 33
    - Nawigator, 33
  - Notatki, 202
  - Notes, 202
  - Paragraph, 203
  - Paths, 198, 214
  - Pędzel, 299
  - Powielanie źródła, 67
  - Próbki, 36
  - rozmieszczanie, 42
  - rozwijanie, 43
  - Swatches, 36
  - Ścieżki, 198, 214
  - Typografia, 198
  - Ustawienia predefiniowane
    - pędzla, 305
  - Warstwy, 107
    - zmiana wymiarów, 44
    - zwijanie, 43
  - panorama, 285, 289
    - Photomerge, 289
  - Panoramowanie kamery 3D, 54
  - Panoramowanie obiektu 3D, 54, 318
  - Panoramowanie siatki 3D, 326
  - Panoramuj siatkę, 327
  - Paragraph, 203
  - pasek aplikacji, 23
  - pasek menu, 23
  - pasek opcji, 23, 34, 35, 44
    - ustawianie właściwości narzędzia, 35
  - Paste, 88
  - Paste Into, 88
  - Patch, 51
  - Path Selection, 223, 224
  - Paths, 198, 214, 221
  - Pattern Stamp, 52
  - Pen, 53, 211, 212, 213, 214
  - Pen Options, 215
  - Pencil, 51
  - perspektywa, 241, 246, 249
  - Pędzel, 38, 51, 272, 276, 299, 331
    - Rozmiar, 39
  - Pędzel historii, 52
  - Pędzel korygujący, 51, 152, 153
  - Pędzel mieszający, 12, 51, 297, 298, 299
    - Bardzo mokry, 302
    - Bardzo mokry, silne mieszanie, 309
    - czyszczenie pędzla, 303
    - gęstość włosa, 301
    - Grubość, 302
    - Mieszaj, 300
    - mieszanie kolorów, 302
    - mieszanie kolorów pędzla z kolorami fotografii, 306
    - Mokry, 300
    - Napełniony, 300
    - parametry pędzla, 299
    - podgląd, 301

- Suchy, 300, 301
- Wilgotny, 302
- pędzle, 39, 299
  - gęstość włosia, 301
  - konfiguracja, 304
  - odstępny, 65
  - rozmiar, 65
  - twardość, 65
  - ustawienia, 65
- Photomerge, 289
  - opcje, 290
- Photoshop CS5, 11
- Photoshop CS5 Extended, 12, 314
- Photoshop EPS, 372, 374
- Photoshop Format Options, 238, 347
- Photoshop Help, 16, 48
- piksele, 22, 59, 210
- Pióro, 211, 212, 213, 214
- Pióro dowolne, 211
- Pixel Aspect Ratio, 45, 46, 47
- pixels per inch, 59
- Place, 245
- Place PDF, 228, 245, 248
- Plane, 321
- plasterki, 346
  - adres URL, 349, 351
  - auto-plasterki, 348
  - nazwa, 349
  - opcje, 348, 349
  - plasterki użytkownika, 348
  - przyciski nawigacyjne, 350
  - symbole, 348, 349
  - tworzenie, 348, 353
  - warstwy, 352
  - zaznaczanie, 348
- Plasterki z linii pomocniczych, 353
- Play, 336
- Plik, 24
- pliki
  - CSF, 15
  - DNG, 148
  - JPEG, 146, 148
  - PSD, 148
  - RAW, 137
  - TIFF, 148
- plug-ins, 22
- Plaszczyna, 321
- PNG, 148
- pocztówka, 260, 261
  - kadrowanie obrazu, 261
  - napisy, 265
  - pocztówka 3D, 333
- podgląd pędzla, 301
- podgląd zawartości plików, 34
- Podziel plasterki, 351
- pokaz slajdów, 362
- Pokaż miarki, 263
- Pokaż wszystko, 178
- Polygon, 225, 230
- Polygonal Lasso, 78, 90, 248
- Pomniejszy, 27, 174
- Pomnóż, 100, 115, 197
- pomoc, 48
- Pomoc do programu Photoshop, 16, 48
- Popraw krawędź, 12, 96, 275
- Popraw maskę, 172, 175, 176
- poprawianie fotografii, 134
- poprawianie kolorystyki obrazu
  - w Camera Raw, 61
- poprawianie krawędzi zaznaczenia, 96
- poprawianie maski, 174
- portrety, 69
- Poruszanie się z kamerą 3D, 54
- porządkowanie plików, 157
- Powiel, 127
- Powiel warstwę, 114, 153
- powielanie warstw, 114
- Powielanie źródła, 67
- Powielenie obrazu, 127
- Powiększ, 27, 174
- powiększanie głębi ostrości, 166
- Powiększanie kamerą 3D, 54
- powiększenie widoku, 27, 33
- Poziomy, 151, 152, 185
- półtony, 142
- ppi, 59
- Preferences, 14
- Preferencje, 14
- preferencje aparatu, 157
- Print, 373, 375
- procesy retuszowania, 58
- profile ICC, 367
- Projektowanie, 347
- projektowanie tekstu akapitowego, 201
- Promień, 71, 143
- Promień poprawiania, 176, 177
- ProPhoto RGB, 157
- Proporcje pikseli, 45, 46, 47
- Prostowanie, 63
- prostowanie obrazu, 63
- przewodnice, 263
- Próbki, 36, 42
- Próbkowanie kolorów, 50
- Próbnik kolorów, 64
- Próg, 71
- Przeglądaj w programie Bridge, 25
- Przejrzystość, 141
- Przekrój poprzeczny, 321
- przekształcanie
  - obiekty dwuwymiarowe
    - w trójwymiarowe siatki, 332
  - ścieżka w zaznaczenie, 218
  - warstwa tła w warstwę, 108
  - warstwa w warstwę tła, 108
  - zaznaczenie w ścieżkę, 217
  - zaznaczenie w warstwę, 219
- Przekształcanie swobodne, 220, 245
- Przekształcanie swobodne ścieżki, 199
- Przekształć, 163
- Przekształć swobodnie, 116
- Przekształć/Ponownie, 87
- Przełącz kolory pierwszego planu
  - i tła, 222
- Przełącz różne dodatki 3D, 319, 320, 328
- przestrzeń kolorów, 367
- przestrzeń robocza, 23
  - Design, 45, 347
  - dostosowanie, 44
  - Essentials, 45
  - Istotne elementy, 45
  - Malowanie, 45
  - Output, 360
  - predefiniowane przestrzenie
    - robocze, 45
  - Projektowanie, 45, 347
  - Przestrzeń robocza, 45
  - Wyjście, 360
  - zadania internetowe, 346
  - zapisywanie ustawień, 48
- Przestrzeń robocza, 45
- Przesunięcie, 36, 37, 50, 66, 80, 81, 82, 86
  - przesuwanie za pomocą klawiszy
    - ze strzałkami, 83
- Przesuń do przodu, 113
- Przesuń do tyłu, 113
- Przesuń na spód, 113
- Przesuń na wierzch, 113
- Przesuwanie obiektu 3D, 54
- przesuwanie z jednoczesnym
  - kopiowaniem, 86
- przesuwanie za pomocą klawiszy
  - ze strzałkami, 83
- przesuwanie zaznaczonego obszaru, 80
- Przetaczanie kamery 3D, 54
- Przetaczanie obiektu 3D, 54, 317
- Przetaczanie siatki 3D, 326, 327
- przetwarzanie plików
  - w Camera Raw, 137
- przewijanie widoku, 33
- Przez przesuwanie, 27, 28, 174
- przybornik, 23, 26, 44
- Przyciągaj do, 263
- prycinanie warstwy kształtem, 239
- przyciski nawigacyjne, 350
- przygotowanie do nagrywania
  - zadania, 286

- przygotowanie plików dla potrzeb internetowych, 344
  - Przynij, 64
  - przywracanie ustawień domyślnych, 14
  - przywracanie ustawień koloru, 15
  - PSB, 148
  - PSD, 73, 134, 137, 148
  - punkt bieli, 141
  - Punkt zbiegu, 241, 245, 246, 249
    - Edycja płaszczyzny, 242
    - Tworzenie płaszczyzny, 241
  - Punktowy pędzel korygujący, 51, 69, 152, 161
  - punkty narożne, 214
  - Puppet Warp, 12, 181
  - Purge, 269
- Q**
- Quick Selection, 50, 70, 78, 79, 173, 174
  - QuickTime Export, 337
  - QuickTime Movie, 337
- R**
- Radius, 71, 143
  - Ramka aplikacji, 24
  - ramka zaznaczenia, 84
  - Rasterize Layer, 246, 249
  - rasteryzacja obiektu inteligentnego, 246
  - Rasteryzuj warstwę, 246, 249
  - RAW, 134, 137, 157
  - Rączka, 37, 53
  - Record, 286
  - Rectangular Marquee, 28, 29, 78
  - Red Eye, 51, 161
  - Reduce Noise, 161
  - Redukcja szumu, 161
  - Refine Edge, 12, 96, 183, 275
  - Refine Mask, 172, 175, 176
  - Refine Radius, 176, 177
  - Relative Colorimetric, 369
  - Relatywna kolorymetryczna, 369
  - Render Settings, 339
  - Render Video, 336, 337, 338
  - Rendering Intent, 369
  - Renderowanie wideo, 337, 338
  - Renderuj wideo, 336
  - Repoussé, 332, 333
  - reprodukcja kolorów, 366
  - retusz, 58, 134
    - Clone Stamp, 67
    - dopasowanie nasycenia, 66
    - kadrowanie, 63
    - poprawianie kolorystyki, 61
    - portrety, 69
    - prostowanie, 63
    - Punktowy pędzel korygujący, 69
    - skazy, 152
    - Spot Healing Brush, 69
    - Stempel, 67
    - usuwanie plam, 69
    - wyostrzenie, 71
    - wypełnienia uwzględniające zawartość obrazu, 70
    - zastępowanie kolorów, 64
    - zastępowanie pikseli fragmentu obrazu, 67
  - Reveal All, 178
  - ręczne kolorowanie zaznaczonych obszarów warstwy, 272
  - RGB, 47, 58, 366, 367, 370
  - RGB Color, 47
  - Right Align Text, 203
  - Rotate, 91
  - Rotate 90° CCW, 231
  - Rotate View, 53, 231
  - rozbarwienia, 375
  - rozdzielczość, 59
    - rozdzielczość druku, 59
    - rozdzielczość monitora, 59
    - rozdzielczość obrazu, 59, 60
    - rozdzielczość wyjściowa, 59
  - Rozjaśnianie, 53, 66, 154
  - rozmiar czcionki, 194
  - Rozmiar dokumentu, 127, 255
  - Rozmiar obrazu, 88
  - Rozmiar obszaru roboczego, 282
  - rozmiar pędzla, 65
  - rozmiary miniatur, 60
  - rozmieszczanie
    - obrazy z użyciem linii pomocniczych, 263
    - panele, 42
    - tekst, 193
  - Rozmieść wszystko na siatce, 263
  - Rozmycie powierzchniowe, 158
  - Rozmywanie, 52
  - rozpiętość tonalna, 151
  - rozwijanie paneli, 43
  - Różdżka, 50, 78, 88, 89, 217
    - Tolerancja, 88
  - Różnica osadzonych profili, 24, 172
  - Ruler, 50, 63
  - Rulers, 221, 264
  - rysowanie kształtów, 221, 226
  - rysunek wektorowy, 210
  - Save, 15, 42, 127, 277
  - Save As, 15, 32, 42, 62, 73, 127, 288
  - Save for Web & Devices, 349, 354, 358
  - Save Path, 214
  - Save Selection, 183, 275
  - Scal do HDR Pro, 149
  - Scal grupę, 256
  - Scal w dół, 322
  - Scal warstwy, 293
  - Scal warstwy 3D, 325
  - Scal widoczne, 240, 256
  - scalanie warstw, 255
    - warstwy 3D, 325
    - warstwy dwuwymiarowe z trójwymiarowymi, 322
  - Scale, 87, 195
  - scena, 325
  - Scrubby Zoom, 27, 28, 174
  - segmenty, 213
  - Sekwencja wsadowa, 289
  - Select, 31
  - Select Light Color, 320
  - Select Pixels, 121
  - Select/All, 249, 283
  - Selection Edges, 84
  - Send Backward, 113
  - Send To Back, 113
  - Separations, 375
  - Set foreground color, 36
  - Set the font style, 194
  - shader, 316
  - Shadows/Highlights, 159, 160
  - Shape, 53
  - Shape Layers, 222
  - Sharpen, 52
  - Show Rulers, 263
  - siatka, 316
  - Simulate Black Ink, 370
  - Simulate Paper Color, 370
  - Single Column Marquee, 78
  - Single Row Marquee, 78
  - SiteCatalyst NetAverages, 19
  - Skala, 87, 195
  - Skalowanie obiektu 3D, 54, 318, 324, 334
  - Skalowanie siatki 3D, 327
  - skazy, 152
  - Sketch, 270
  - skróty klawiszowe, 46, 244
    - filtry, 271
  - Skróty klawiszowe i menu, 46, 244
  - Slice, 51, 346, 348
  - Slice Options, 349
  - Slice Select, 51, 348, 350, 352, 353
  - Slices From Guides, 353
  - Smart Guides, 265
- S**
- Sample All Layers, 303
  - Saturation, 141



smart object, 13, 245  
Smart Objects, 228  
Smudge, 52  
Smużenie, 52  
Snap To, 263  
soft-proof, 369  
Spłaszcz obraz, 127, 333  
spłaszczanie obrazu, 127, 240, 255  
społeczność Adobe, 16  
Sponge, 53, 66, 154, 155  
Spot Healing Brush, 51, 69, 152, 161  
sprawdzanie aktualizacji programu, 49  
Sprawdź pisownię, 197  
sRGB, 157  
Stack Images, 167  
Stempel, 52, 67  
Stempel wzorkiem, 52  
stemplowanie warstw, 256  
Step Backward, 39  
stos, 112  
stosowanie  
    filtry, 269, 271  
    filtry inteligentne, 278  
    ścieżki, 212  
stosy obrazów, 13  
Straighten, 63  
strategia retuszu, 58  
Stroke, 111  
strony internetowe, 344, 354  
styl czcionki, 119, 194  
Styl warstwy, 111, 122  
style warstw, 100, 122, 196, 247  
Subtract from Selection, 89, 219  
Surface Blur, 158  
Swatches, 36, 42  
Switch Foreground and Background  
    Colors, 222  
symbole plasterków, 349  
Symuluj czarną farbę, 370  
Symuluj kolor papieru, 370  
Synchronize, 144, 145  
Synchronizuj, 144, 145  
system zarządzania kolorem, 367  
Szczegół, 143  
Szkiełko, 270  
szum obrazu, 161  
    szum chromatyczny, 161  
    szum luminancji, 161  
szybka maska, 172, 178  
Szybkie zaznaczanie, 50, 70, 78, 79,  
    173, 174

## Ś

Ściemnij, 53  
Ścieżka robocza, 214, 217

ścieżki, 211  
    Add To Path Area, 215  
    Dodaj do obszaru ścieżki, 215  
    dodawanie segmentu, 216  
    dopasowanie punktów  
        kontrolnych, 214  
    gładkie punkty kontrolne, 214  
    linia kierunkowa, 213  
    obrysowanie konturu obiektu, 214  
    otwarte, 211  
    przekształcanie ścieżki  
        w zaznaczenie, 218  
    przekształcanie zaznaczenia  
        w ścieżkę, 217  
    punkty kontrolne, 213, 214  
    punkty narożne, 214  
    segmenty, 213, 214  
    stosowanie, 212  
    Ścieżka robocza, 214  
    ścieżki krzywoliniowe, 213  
    tworzenie, 212, 213  
    układanie tekstu wzdłuż ścieżki, 197  
    usuwanie zaznaczenia ścieżki, 223  
    węzły końcowe, 211  
    Work Path, 214  
    wstawianie gładkiego punktu  
        kontrolnego, 215  
    wstawianie punktu kontrolnego, 215  
    zamknięte, 211, 214  
    zaokrąglanie krzywej, 216  
    zapisywanie, 214  
    zaznaczanie punktów  
        kontrolnych, 214  
    zmiana gładkiego punktu  
        kontrolnego na narożny, 216  
Ścieżki, 198, 214, 221  
światła, 316, 328  
Światło 3D, 320  
Światło nieskończone 2, 320  
światło punktowe, 329  
Światło wypełnienia, 141

## T

Tagged Image File Format, 148  
tekst, 35, 119, 192, 228, 265  
    cień, 195  
    czcionki, 119, 192  
    linie pomocnicze, 193  
    maska przycinająca, 193  
    rozmiar czcionki, 194  
    rozmieszczanie, 193  
    sprawdzanie pisowni, 197  
    styl czcionki, 194  
    tekst punktowy, 194  
    typografia, 198

    układanie wzdłuż ścieżki, 197  
    wprowadzanie, 194  
    wyródkowanie, 194  
    zalecenia, 197  
    zniekształcanie, 200  
Tekst, 35, 36, 37, 119, 127, 194, 197, 199,  
    204, 265, 332  
tekst akapitowy, 194, 201  
    formatowanie, 203  
    linie pomocnicze, 201  
    notatki, 202  
    typografia, 202  
    wprowadzanie, 202  
Tekst pionowy, 204  
tekstury, 316  
temperatura, 139  
testowanie obrazu, 369  
TIFF, 73, 137, 148  
TIFF Options, 73, 369  
Tile All in Grid, 263  
timeline, 13  
tinta, 139  
Tło, 99, 108, 153  
Tło z warstwy, 108  
Toggle misc 3D extras, 319, 320, 328  
tok pracy profesjonalnego fotografa, 156  
Transform, 163  
Transform/Again, 87  
transformacje, 116  
Threshold, 71  
Trim, 64  
trójwymiarowy tekst, 332  
True Type, 192  
tryb szybkiej maski, 179  
tryby kolorów, 58, 366  
    CMYK, 72, 367  
    RGB, 367  
tryby mieszania, 100, 114, 197  
    Ciemniej, 273  
    Darken, 273  
    Jaśniej, 273  
    Lighten, 273  
    Multiply, 115  
    Nakładka, 115  
    Overlay, 115  
    Pomnóż, 115  
tworzenie  
    cień w oparciu o kanał alfa, 182  
    galeria internetowa, 359  
    kompozycje warstw, 128, 252  
    kształty, 226  
    kształty 3D, 314  
    maska przycinająca, 193, 195  
    maski, 173  
    miękkie cienie, 100  
    obiektu wektorowe, 221



- tworzenie
    - obrazy HDR, 149
    - panorama, 289
    - plasterki, 348, 353
    - plasterki bazujące na warstwach, 352
    - pocztówka 3D, 333
    - przyciski nawigacyjne, 350
    - stos obrazów, 167
    - szybka maska, 178
    - ścieżki, 212, 213
    - ścieżki krzywoliniowe, 213
    - tekst, 119
    - trójwymiarowy tekst, 332
    - warstwy, 117
    - warstwy metodą przeciągania, 118
  - Type 1, 192
  - Typografia, 119, 198, 203, 266
- U**
- Uaktualnienia, 49
  - ujednoczenie schematu kolorów
    - w kilku obrazach, 283
  - układ graficzny okładki, 192
  - układanie tekstu wzdłuż ścieżki, 197
  - ukrywanie ramki zaznaczenia, 84
  - Ulubione, 34
  - Ułóż, 113
  - Ułóż dokumenty, 109, 220, 372
  - umieszczanie zaimportowanej
    - grafiki, 245
  - Umieść, 245
  - Umieść PDF, 228, 245, 248
  - Undo, 38, 39, 216
  - Unsharp Mask, 71, 72, 285, 287
    - Amount, 71
    - Radius, 71
    - Threshold, 71
  - Updates, 49
  - uruchamianie programu Adobe
    - Photoshop, 14, 22
  - Uruchom program Bridge, 25, 79, 134
  - Uruchom program Mini Bridge, 34
  - usługi CS Live, 19
  - Ustaw kolor pierwszego planu, 36
  - ustawianie właściwości narzędzia, 35
  - ustawienia domyślne programu, 14
  - Ustawienia kolorów, 368
  - Ustawienia koloru, 15
  - Ustawienia koloru dla przygotowania
    - do druku w Ameryce Północnej 2, 368
  - Ustawienia koloru dla przygotowania
    - do druku w Europie 2, 368
  - Ustawienia predefiniowane pędzla, 305
  - ustawienia próby, 369
  - ustawienia renderowania, 336
  - Ustawienia renderowania 3D, 339
  - ustawienia zarządzania kolorem, 368
  - Usuń adnotację, 205
  - Usuń ukryte warstwy, 232
  - Usuń zaznaczenie, 30, 70, 80, 84, 93, 126, 248, 273
  - Usuń zaznaczenie warstw, 119, 204
  - usuwanie
    - efekt czerwonoczerwonych oczu, 136
    - plamy, 69
    - skazy, 152
    - zaznaczenie, 30, 94
    - zaznaczenie ścieżki, 223
  - Utwórz maskę przycinającą, 196
  - Utwórz nową kompozycję warstwy, 128, 252
  - Utwórz nową operację, 286
  - Utwórz nowe światło, 329
  - Utwórz nowy zestaw, 286
  - Utwórz stos obrazów, 167
  - Utwórz ścieżkę roboczą
    - z zaznaczenia, 218
  - Utwórz warstwę, 117, 334
  - Utwórz zaznaczenie, 218, 219
  - uwydatnianie półtonów, 142
  - Uwzględnianie zawartości, 70
- V**
- Vanishing Point, 241, 245, 246, 249
    - Create Plane, 241
    - Edit Plane, 242
    - edycja płaszczyzny, 242
    - tworzenie płaszczyzny, 241
  - Vector Mask, 178
  - Vertical Type, 204
  - Vibrance, 141, 167
  - View, 45
  - View Extras, 263
  - View Gallery, 362
  - View Slideshow, 362
- W**
- Wand, 88
    - Tolerance, 88
  - Warp Text, 200
  - warping, 200
  - Warstwa kształtu, 222
  - Warstwa przez kopiowanie, 219
  - Warstwa z nowym efektem, 271
  - Warstwa z tła, 108
  - warstwy, 106, 238
    - aktualizacja efektu, 125
    - Background, 99, 107, 108
    - dodawanie elementów, 117
    - efekty, 123, 125
    - grupy warstw, 254
    - kompozycje warstw, 128, 252
    - kopiowanie, 88, 109
    - krycie, 114
    - maski, 174
    - miniatury, 107
    - nakładanie gradientu, 120
    - nazwy, 109
    - obiekty inteligentne, 228
    - obracanie, 116
    - obramowanie, 111, 125
    - plasterki, 352
    - powielanie warstw, 114
    - przycinanie kształtem, 239
    - scalanie, 255
    - scalanie grup, 255
    - splaszczanie obrazu, 127, 240, 255
    - stemplowanie, 256
    - stos, 112
    - style warstw, 122
    - Tła, 99, 106, 108
    - transformacje, 116
    - tryby mieszania, 114
    - tworzenie, 117
    - tworzenie metodą przeciągania, 118
    - wyrównanie, 129, 167
    - wyświetlanie warstw, 110
    - zarządzanie, 107, 253
    - zmiana kolejności, 112
    - zmiana krycia, 114
    - zmiana nazwy, 109
    - zmiana rozmiaru, 116
  - Warstwy, 32, 38, 42, 99, 107, 129, 255
  - warstwy 3D, 322, 323
    - animacja, 335
    - scalanie, 325
  - warstwy korekcyjne, 32, 250
    - Balans kolorów, 250
    - Color Balance, 250
    - Curves, 32
    - Krzywe, 32
    - Levels, 151
    - Poziomy, 151
  - warstwy kształtu, 223
    - wycinanie kształtów, 224
  - Wartość, 71
  - Wczytaj pędzel, 304
  - Wczytaj zaznaczenie, 276
  - Web Gallery, 360
  - wektory, 210
  - wewnętrzny format aparatu, 137
  - White Balance, 61, 139
  - Wiadro z farbą, 52
  - Widok, 45

widok obrazu, 27  
Wielokąt, 225, 230  
winiętowanie, 163  
Wklej, 88  
Wklej do, 88  
Work Path, 214, 217  
Worskpace, 45  
wprowadzanie tekstu  
  tekst akapitowy, 202  
  tekst pionowy, 204  
  tekst punktowy, 194  
wprowadzanie zmian do obszaru  
  zaznaczonego, 31  
wsadowe odtwarzanie operacji, 288  
wstawianie tekstu, 119  
Wszystkie warstwy, 292, 303  
wtapianie, 96  
Wtapianie, 96  
wybieranie narzędzi, 26  
  ukryte narzędzia, 28  
Wybierz kolor światła, 320  
wybór koloru, 36  
wycinanie kształtów z warstwy  
  kształtu, 224  
Wycinanka, 278  
Wyczyść, 269  
Wyczyść pędzel, 303  
Wyczyść pędzel po każdym  
  pociągnięciu, 304  
wydobycie szczegółów światel  
  i cieni, 136  
wydruk próbny, 372  
wygładzanie krawędzi zaznaczenia, 96  
wyłączanie maski, 178  
Wymazywanie poprawek, 177  
wymiary obrazu, 59  
wyodrębnianie fragmentów obrazu  
  do oddzielnych plików, 102  
wyodrębnianie zaznaczeń, 99  
wyostrzenie, 71, 136  
  Camera Raw, 143  
Wyostrzenie, 52  
Wypaczenie marionetkowe, 12, 181  
wypełnienia uwzględniające zawartość  
  obrazu, 70  
Wypełnienie, 183  
wypełnienie tonalne, 120  
Wypełnij, 70, 126  
  Uwzględnianie zawartości, 70  
Wyrównanie tekstu do prawej, 203  
wyrównanie warstw, 129, 167  
Wyrównany, 68  
Wyświetl dodatki, 263  
wyświetlanie warstw, 110  
Wytnij, 88

## Z

zabarwienie, 139  
zadania, 285  
zakres barw, 366  
Zakres kolorów, 372  
zakres tonalny, 141  
Zamknij, 24, 32  
zapisywanie  
  przeźreń robocza, 48  
  ścieżki, 214  
  ustawienia koloru, 15  
  zaznaczenia, 99, 274  
zapisywanie obrazu, 32, 127  
  Camera Raw, 148  
  druk czterokolorowy, 72  
  obrazy CMYK EPS, 374  
  obrazy RAW, 145  
Zapisz, 15, 42, 127, 277  
Zapisz dla Internetu i urzędzeń, 349,  
  354, 358  
Zapisz jako, 32, 42, 62, 73, 127, 288  
Zapisz ścieżkę, 214  
Zapisz zaznaczenie, 183, 275  
Zarządzanie kolorami, 375  
zarządzanie kolorem, 368  
zarządzanie warstwami, 253  
zastępowanie kolorów, 64  
Zastępowanie kolorów, 51, 64  
zastępowanie pikseli fragmentu  
  obrazu, 67  
Zatwierdź przekształcenie, 116  
Zawijaj tekst, 200  
Zaznacz, 31  
Zaznacz piksele, 121  
Zaznacz/Wszystko, 283  
zaznaczenie, 28, 29, 50, 78  
  Feather, 96  
  kadrowanie obrazu, 94  
  kopiowanie zaznaczeń, 88  
  Lasso, 90  
  Lasso magnetyczne, 92  
  Magnetic Lasso, 92  
  manipulowanie zaznaczeniami, 81  
  obracać zaznaczenia, 91  
  plasterki, 348  
  Popraw krawędź, 96  
  poprawianie krawędzi  
    zaznaczenia, 96  
  przekształcanie ścieżki  
    w zaznaczenie, 218  
  przekształcanie zaznaczenia  
    w ścieżkę, 217  
  przesuwanie pikseli w obszarze  
    zaznaczonego, 85

przesuwanie z jednoczesnym  
  kopiowaniem, 86  
przesuwanie zaznaczonego  
  obszaru, 80  
punkty kontrolne, 214  
Quick Selection, 79  
Refine Edge, 96  
Różdżka, 88  
Szybkie zaznaczanie, 79  
ukrywanie ramki zaznaczenia, 84  
usuwanie zaznaczenia, 30, 94  
Wand, 88  
Wtapianie, 96  
wygładzanie krawędzi  
  zaznaczenia, 96  
wyodrębnianie zaznaczeń, 99  
zapisywanie zaznaczeń, 99, 274  
zaznaczanie od punktu  
  środkowego, 84  
zaznaczenia bazujące  
  na kolorach, 78  
zaznaczenia geometryczne, 78  
zaznaczenia krawędziowe, 78  
zaznaczenia swobodne, 78  
zmiana pikseli w obszarze  
  zaznaczonego, 85  
zmiana położenia ramki podczas  
  tworzenia zaznaczenia, 81  
Zaznaczenie, 243  
Zaznaczenie bezpośrednie, 214, 223,  
  224, 233  
Zaznaczenie eliptyczne, 29, 78, 82, 85  
Zaznaczenie plasterków, 51, 348, 350,  
  352, 353  
Zaznaczenie pojedynczych kolumn, 78  
Zaznaczenie pojedynczych rzędów, 78  
Zaznaczenie prostokątne, 28, 29, 78  
Zaznaczenie ścieżek, 223, 224  
Zaznaczenie krawędzi, 126  
zgodność kolorów na ekranie  
  i na wydruku, 366  
Ziarno błony fotograficznej, 279  
Zliczanie obiektów, 51  
zmiana  
  balans bieli, 61, 139  
  gładki punkt kontrolny  
    na narożny, 216  
  jasność obszaru, 32  
  kontrast, 141  
  krycie warstwy, 114  
  nasylenie, 66  
  nazwa warstwy, 109  
  piksele w obszarze zaznaczonego, 85  
  położenie ramki podczas tworzenia  
    zaznaczenia, 81

zmiana  
    rozmiar warstwy, 116  
    tryb kolorów, 72  
    widok obrazu, 27  
Zmiana kolejności warstw, 112  
Zmieść na ekranie, 31, 85  
Zmiękczenie, 324  
zniekształcanie tekstu, 200  
zniekształcenia, 163  
    zniekształcenie beczkowe, 163  
    zniekształcenie poduszkowe, 163

Zoom, 27, 53, 84  
    skróty klawiszowe, 174  
Zoom In, 27, 174  
Zoom Out, 27, 174  
Zoomify, 358  
Zoomify Export, 359  
zwijanie paneli, 43  
Zwolnij ścieżkę docelową, 226



# ADOBE® PHOTOSHOP® CS5/CS5 PL

## OFICJALNY PODRĘCZNIK

Program Adobe Photoshop CS5 jest bez wątpienia jednym z najlepszych programów służących do twórczego przetwarzania obrazów cyfrowych. Najnowsza wersja w jeszcze większym stopniu umożliwia kreowanie obrazów widzianych oczami wyobraźni. Poznaj najbardziej efektywne metody zarządzania zdjęciami i prezentowania ich, jak również optymalizowania pod kątem zastosowań internetowych. Swoją wiedzą i doświadczeniem w tej dziedzinie dzielą się z Tobą najwybitniejsi znawcy tego programu.

Książka „Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik” zawiera szczegółowe lekcje, w których prezentowane są podstawowe funkcje programu. W każdej z tych lekcji autorzy dzielą się praktycznymi wskazówkami i demonstrują mnóstwo użytecznych technik, pozostawiając czytelnikowi sporo miejsca na własne eksperymenty i odkrywanie możliwości aplikacji. Dzięki temu podręcznikowi nauczysz się korygować i ulepszać cyfrowe zdjęcia, tworzyć kompozycje, przekształcać i deformować obrazy, a także przygotowywać je do druku. Za pomocą nowego narzędzia *Mixer Brush* (Pędzel mieszający) utworzysz artystyczne tekstury i nauczysz się mieszać nakładane kolory z już istniejącymi.

Książka „Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik” zawiera szczegółowe lekcje, w których prezentowane są podstawowe funkcje programu. W każdej z tych lekcji autorzy dzielą się praktycznymi wskazówkami i demonstrują mnóstwo użytecznych technik, pozostawiając czytelnikowi sporo miejsca na własne eksperymenty i odkrywanie możliwości aplikacji. Dzięki temu podręcznikowi nauczysz się korygować i ulepszać cyfrowe zdjęcia, tworzyć kompozycje, przekształcać i deformować obrazy, a także przygotowywać je do druku. Za pomocą nowego narzędzia *Mixer Brush* (Pędzel mieszający) utworzysz artystyczne tekstury i nauczysz się mieszać nakładane kolory z już istniejącymi.

- Podstawowa korekta fotografii
- Zaawansowane techniki pracy z warstwami
- Zaznaczenia i narzędzia do ich tworzenia
- Komponowanie zaawansowane
- Malowanie pędzlem mieszającym
- Grafika trójwymiarowa
- Praca z maskami i kanałami
- Techniki rysunku wektorowego
- Projekty typograficzne

Wykorzystaj najnowsze funkcje programu i pokaż, na co Cię stać.



Dołączona do książki płyta zawiera wszystkie pliki, które są potrzebne podczas kolejnych lekcji.



**Helion**

Sprawdź najnowsze promocje:

➔ <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

➔ <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

➔ <http://helion.pl/nowosci>

**Helion SA**

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

<http://helion.pl>

**helion.pl**  
księgarnia  
internetowa

Nr katalogowy: 5741



Księgarnia internetowa:

<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

**0 801 339900**



**0 601 339900**

Cena 77,00 zł

ISBN 978-83-246-2905-3



9 788324 629053

Informatyka w najlepszym wydaniu