

## » Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

## » Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

## » Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

## » Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

## » Czytelnia

- Fragmenty książek online

## » Kontakt

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

## Adobe Photoshop CS4/CS4 PL. Techniki studyjne. Oficjalny podręcznik

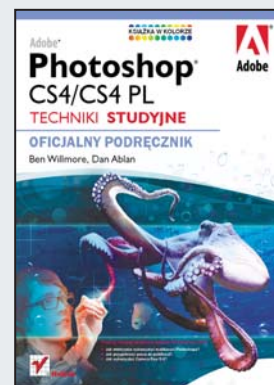
Autorzy: [Ben Willmore](#), Dan Ablan

Tłumaczenie: Irmina Lubowiecka

ISBN: 978-83-246-2522-2

Tytuł oryginału: [Adobe Photoshop CS4 Studio Techniques](#)

Format: B5, stron: 468



### Poznaj magię działania Adobe Photoshop CS4!

- Jak efektywnie wykorzystać możliwości Photoshopa?
- Jak przygotować pracę do publikacji?
- Jak wykorzystać Camera Raw 5.0?

Adobe Photoshop to potężne i uznane przez grafików narzędzie. Blisko dwadzieścia lat ciągłego rozwoju sprawiło, że jest ono niemal perfekcyjne. Ogrom możliwości to jego atut, ale również nie lada wyzwania dla nowego użytkownika. Na rynku jest wiele książek uczących – krok po kroku – pracy z Photoshopem. Jednak taki sposób nauki ma charakter odwrotny, a wiedza w ten sposób zdobyta często bywa ulotna. Dlatego powstał ten unikalny podręcznik, odpowiadający na pytanie, jak to działa, a nie, jak to zrobić!

Takie podejście sprawia, że uczysz się filozofii pracy i sposobu działania Photoshopa, a nie mechanicznego odtwarzania czynności. Dzięki temu w krótkim czasie staniesz się biegłym użytkownikiem tego programu! W trakcie lektury poznasz interfejs użytkownika i dostępne narzędzia, nauczysz się tworzyć zaznaczenia oraz zdobędziesz wiedzę na temat praw rządzących światem warstw. Ponadto sprawdzisz możliwości drzemiące w krzywych, filtrach i maskach. Nieobce Ci będą również kwestie związane z publikacją prac, wykorzystaniem filtrów oraz technikami retuszu fotografii. Te i wiele innych zagadnień znajdziesz w tej niepowtarzalnej książce!

- Efektywne wykorzystanie interfejsu użytkownika Adobe Photoshop
- Przegląd narzędzi oraz praca z panelami
- Tworzenie i modyfikowanie zaznaczeń
- Wykorzystanie warstw oraz krzywych
- Przekształcenia warstw
- Możliwości narzędzia Camera Raw 5.0
- Zastosowanie warstw dopasowania
- Wyostrażanie fotografii
- Publikacja prac
- Modyfikowanie kolorów
- Wykorzystanie masek oraz filtrów
- Retusz zdjęć

**Nowe podejście do nauki Adobe Photoshop CS4!**

# Spis treści

<b>Wstęp</b>		<b>11</b>
<b>Część I</b>	<b>Podstawy pracy</b>	<b>15</b>
<i>Rozdział 1</i>	Podstawy pracy z narzędziami i panelami	17
	Przygotowanie przestrzeni roboczej	18
	Poruszanie się w dokumencie	27
	Wybieranie kolorów	32
	Podstawowe narzędzia edycyjne	35
	Kolejny krok	55
<i>Rozdział 2</i>	Podstawy tworzenia zaznaczeń	57
	Adobe Bridge	58
	Co to jest zaznaczenie?	74
	Podstawowe narzędzia zaznaczania	75
	Modyfikowanie zaznaczeń	84
	Menu Select (Zaznacz)	86
	Tryb Quick Mask (Szybka maska)	96
	Kolejny krok	99
<b>Część II</b>	<b>Podstawy produkcji</b>	<b>101</b>
<i>Rozdział 3</i>	Warstwy i krzywe	103
	Jak działają warstwy?	104
	Panel Layers (Warstwy)	105
	Potęga krzywych	129
	Praktyczny test okna Curves (Krzywe)	139
	Panel Histogram (Histogram)	152
	Shadows/Highlights (Cienie/Podświetlenia)	158
	Kolejny krok	162
<i>Rozdział 4</i>	Korzystanie z Camera Raw 5.0	163
	Czym jest format RAW?	164
	Okno dialogowe Camera Raw (Camera Raw)	166
	Dopasowywanie wielu obrazów	197
	Ostatnie poprawki	198
	Kolejny krok	198
<i>Rozdział 5</i>	Warstwy dopasowania	199
	Sposoby dopasowywania	200
	Opcje warstw dopasowania	203
	Ograniczanie dopasowań	211
	Histogramy i dopasowania automatyczne	220
	Potencjalne problemy	222

	Ograniczenia warstw dopasowania	223
	Końcowe uwagi na temat panelu Adjustments (Dopasowania)	224
	Kolejny krok	224
<i>Rozdział 6</i>	<b>Wyostrażanie</b>	<b>225</b>
	Usuwanie ziarna filmowego i szumu skanera lub aparatu	227
	Jak działa wyostrażanie?	235
	Sztuczki zawodowców	246
	Kolejny krok	250
<b>Część III</b>	<b>Skala szarości, kolor i drukowanie</b>	<b>251</b>
<i>Rozdział 7</i>	<b>Przygotowanie wyjściowych plików obrazów</b>	<b>253</b>
	Brightness/Contrast (Jasność/Kontrast)	254
	Dostosowywanie poziomów	256
	Przygotowanie obrazów do wydruku	263
	Praca z kolorem	270
	Kolejny krok	284
<i>Rozdział 8</i>	<b>Modyfikowanie kolorów</b>	<b>285</b>
	Za wszystkim stoi koło kolorów	286
	Zmiany ustawień Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie)	288
	Konwersja koloru na skalę szarości	296
	Zastępowanie koloru	301
	Variations (Wariacje)	302
	Color Balance (Balans kolorów)	303
	Levels (Poziomy), Curves (Krzywe) i kolor	304
	Selective Color (Kolor selektywny)	308
	Match Color (Dopasuj kolor)	310
	Narzędzie Red Eye (Czerwone oczy)	312
	Narzędzie Color Replacement (Zastępowanie kolorów)	313
	Channel Mixer (Mieszanie kanałów)	315
	Gradient Map (Mapa gradientu)	319
	Kolejny krok	320
<b>Część IV</b>	<b>Techniki kreatywne</b>	<b>321</b>
<i>Rozdział 9</i>	<b>Wzbogacanie obrazów i tworzenie masek</b>	<b>323</b>
	Tryby mieszania	324
	Wybór odpowiedniego narzędzia maskowania	352
	Background Eraser (Gumka tła)	353
	Suwaki mieszania	358
	Kanały	360
	Tworzenie ścieżek za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	364
	Maski warstw	366
	Kolejny krok	369

<i>Rozdział 10</i>	<b>Techniki kolażu</b>	<b>371</b>
	Znajome techniki	372
	Ciekawe krawędzie i ramki fotograficzne	374
	Tworzenie obrazu panoramicznego za pomocą funkcji Photomerge	377
	Maski wektorowe	378
	Praca z obiektami inteligentnymi	383
	Zawijanie obrazów	392
	Tworzenie złożonych kolaży	394
	Kolejny krok	402
<i>Rozdział 11</i>	<b>Retuszowanie</b>	<b>405</b>
	Narzędzie Patch (Łatka)	406
	Narzędzie Healing Brush (Pędzel korygujący)	411
	Narzędzie Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)	414
	Narzędzie Clone Stamp (Stempel)	415
	Clone Source (Powielanie źródła)	421
	Vanishing Point (Punkt zbiegu)	422
	Narzędzia Dodge (Rozjaśnianie) i Burn (Ściemnianie)	428
	Narzędzie Sponge (Gąbka)	432
	Rozmywanie i wyostanie	433
	Filtr Lens Correction (Korekcja obiektywu)	439
	Filtr Liquify (Skraplanie)	442
	Skalowanie z uwzględnieniem zawartości	453
	Kolejny krok	454
	<b>Skorowidz</b>	<b>455</b>

## Wstęp

**P**atrząc w lokalnej księgarni na półki pełne książek o Photoshopie, możesz pomyśleć, że dostępnych jest więcej książek z „recepturami” na efekty specjalne oraz tomów czysto technicznych, niż kiedykolwiek ktoś będzie chciał przeczytać. Problem polega jednak na tym, że żadna z tych książek z przepisami nie podaje wystarczająco dużo szczegółów, abyś mógł poczuć, że naprawdę rozumiesz program (możesz tylko na ślepo wykonywać wymienione czynności). Książki techniczne z kolei nadmiernie zagłębiają się w pojęcia takie, jak *rastry*, *wektory* i *ustawienia głębi koloru*. To główny powód, dla którego większość użytkowników nie czuje się naprawdę swobodnie w pracy z Photoshopem: albo wykonują zadania opisane w książce (wcale ich przy tym nie rozumiejąc), albo są zarzucani tak dużą ilością technicznych określeń, że Photoshop staje się dla nich nie do pojęcia.

Czym różni się ta książka od innych? Naszym celem jest stosowanie języka, z którego korzystasz na co dzień, oraz wyjaśnienie wszystkiego, od najprostszej opcji po najbardziej zaawansowane techniki. Bill Willmore przyjął ten sposób uczenia, prowadząc setki wykładów i warsztatów praktycznych dla dziesiątek tysięcy ludzi. Wciąż przedstawiamy sporą ilość technik metodą opisywania ich krok po kroku oraz zagłębiają się w dość zaawansowane możliwości programu, ale nawet wówczas stosujemy obrazowe metafory i przedstawiamy przykłady, dzięki którym wszystko można łatwiej zrozumieć.

Naszą misją jest pomóc Ci przejść od etapu „Po prostu robię po kolei zgodnie z instrukcją” do „Wreszcie naprawdę rozumiem Photoshopa”. Gdy już wykonasz ten skok, wszystko inne potoczy się lawinowo. Twoja wydajność stanie się niewiarygodnie wysoka. Koszty pracy zmaleją. Nic nie będzie ograniczało Twojego geniuszu twórczego, a Twoi klienci (lub szef) będą zachwyceni. Co jednak dla nas najważniejsze, ucząc się pracy z Photoshopem, znajdziesz w sobie pasję i energię, jakie płyną ze świadomości, że naprawdę jesteś w czymś dobry.

## Czy ja to rozumiem?

Photoshop może być skomplikowany, jeśli zechcesz. Zamiast jednak zanudzać Cię technicznymi terminami i teoriami, ta książka pomoże Ci pracować efektywnie. Poznasz opcje programu, o których istnieniu wcześniej nie wiedziałeś. Ta książka to dużo więcej niż zestaw instrukcji, a czytając kolejne strony, zrozumiesz, że opanowanie Photoshopa CS4 jest prostsze, niż sądzisz.

## Czy książka zaczyna się od mojego poziomu?

Jeśli potrafisz ogólnie obsługiwać komputer, powinieneś w pełni zrozumieć zawarte tu informacje bez względu na to, jak zaawansowany będzie temat. Zakładamy, że już zainstalowałeś Photoshopa, a ogólne zasady poruszania się w programie poznałeś z instrukcji użytkownika. Jeśli jesteś zaawansowanym użytkownikiem, nie martw się. To, że książkę łatwo zrozumieć, nie oznacza, że nie dotrzesz do sedna Photoshopa i potężnych narzędzi wersji CS4.

## Mac OS czy Windows?

Z punktu widzenia funkcjonalności Photoshop jest bardzo zbliżony lub identyczny na platformach Mac OS i Windows. Wszystko, co możesz zrobić w jednym z tych systemów, zrobisz także w drugim. Różne są tylko skróty klawiszowe. Nie musisz się jednak tym martwić, w tekście umieściliśmy skróty **zarówno** dla Mac OS, jak i dla Windows. Dla zrzutów ekranów musieliśmy wybrać jedną z platform i konsekwentnie z niej korzystać, wybraliśmy więc Mac OS.

## Czego brakuje?

Do tej książki nie została dołączona płyta CD, a Photoshop zawiera dużo więcej funkcji, niż bylibyśmy w stanie opisać na przydzielonej nam liczbie stron. Dan Ablan za pomocą *3DGarage.com* przygotował kilka filmów szkoleniowych, dzięki którym dowiesz się jeszcze więcej na temat aplikacji. Odwiedź stronę [www.danablan.com/photoshop](http://www.danablan.com/photoshop), aby

obejrzeć dodatkowy rozdział „Workflow” oraz filmy na temat wybranych, ciekawych technik<sup>1</sup>.

Tak jak w przypadku Adobe Photoshop CS3, dostępna jest rozszerzona wersja Photoshopa CS4 nazwana Adobe Photoshop CS4 Extended. Ma ona wszystkie funkcje Photoshopa i kilka innych. Są to funkcje przeznaczone dla „bardziej technicznych” użytkowników (inżynierów, naukowców, lekarzy, architektów, osób pracujących w filmie i telewizji itp.). Ta książka przeznaczona jest dla fotografów i grafików, a więc funkcje wersji Extended wychodzą poza jej zakres i nie będą szczegółowo omawiane.

## Co nowego w wersji CS4?

Niezależnie od tego, czy masz wcześniejsze wydanie tej książki, czy chciałbyś od razu przejść do nowych funkcji, warto przeczytać ją od początku. Ta książka w całości bazuje na wydaniu *Adobe Photoshop CS3 Studio Techniques*. Tekst został uproszczony, a w wybranych, odpowiednich miejscach dodano nowe przykłady i opisy nowych opcji wersji CS4.

## Gotowy, aby zacząć?

Jeśli dotarłeś aż tutaj, jesteś właściwą osobą do korzystania z tej książki. (Większość ludzi nie czyta wstępów — przeskakują od razu do najlepszych kawałków). Na co więc jeszcze czekasz? Przewróć stronę i zacznij poznawać Adobe Photoshop CS4!

---

<sup>1</sup> Materiały te dostępne są wyłącznie w języku angielskim — *przyj. red.*

# I

CZĘŚĆ I

---

## Podstawy pracy

<i>Rozdział 1</i>	Podstawy pracy z narzędziami i panelami	17
<i>Rozdział 2</i>	Podstawy tworzenia zaznaczeń	57





# 1

## Podstawy pracy z narzędziami i panelami



*Tajemnica każdego zwycięstwa leży w organizacji tego, co nieoczywiste.*

— Marek Aureliusz

## Podstawy pracy z narzędziami i panelami

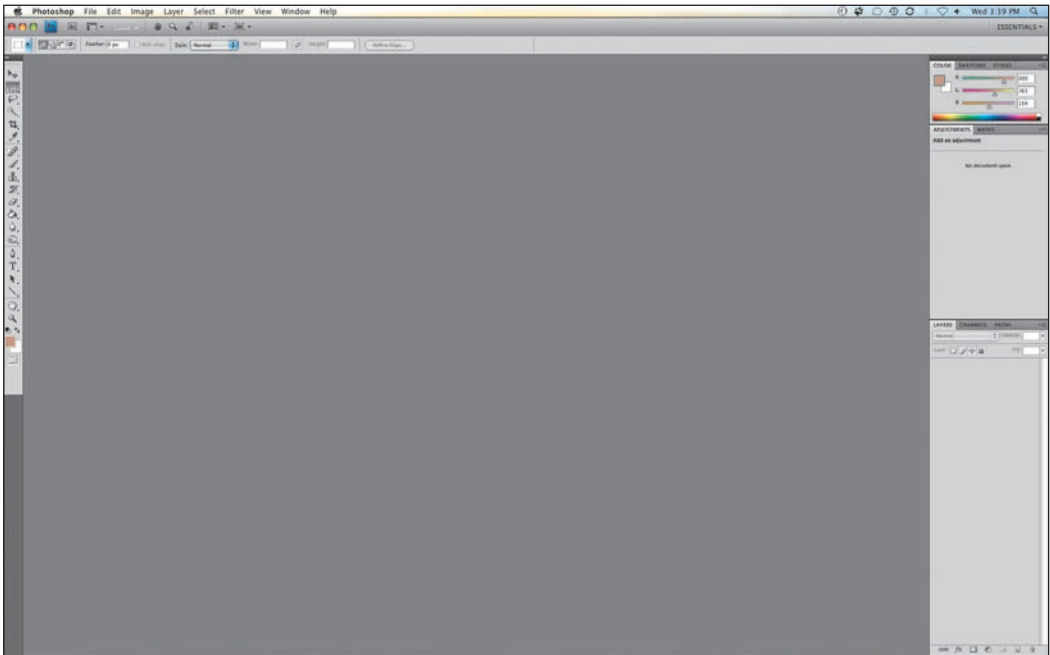
**G**dy po raz pierwszy uruchomisz Photoshopa CS4, nowy interfejs wyda Ci się skromny. Jednak zagłębiając się w poznawanie narzędzi i paneli, odkryjesz, że szybko może on stać się zagracony, a nawet zagmatwany. Jeśli już wcześniej pracowałeś w Photoshopie, pewnie wiesz, że panele mogą zająć większość przestrzeni na ekranie, chyba że masz to szczęście i korzystasz z drugiego monitora, który pozwala powiększyć przestrzeń roboczą. Ten rozdział pomoże Ci poznać narzędzia i panele Photoshopa, dzięki czemu nauczysz się zarządzać nową przestrzenią roboczą CS4 bardziej efektywnie.

### Przygotowanie przestrzeni roboczej

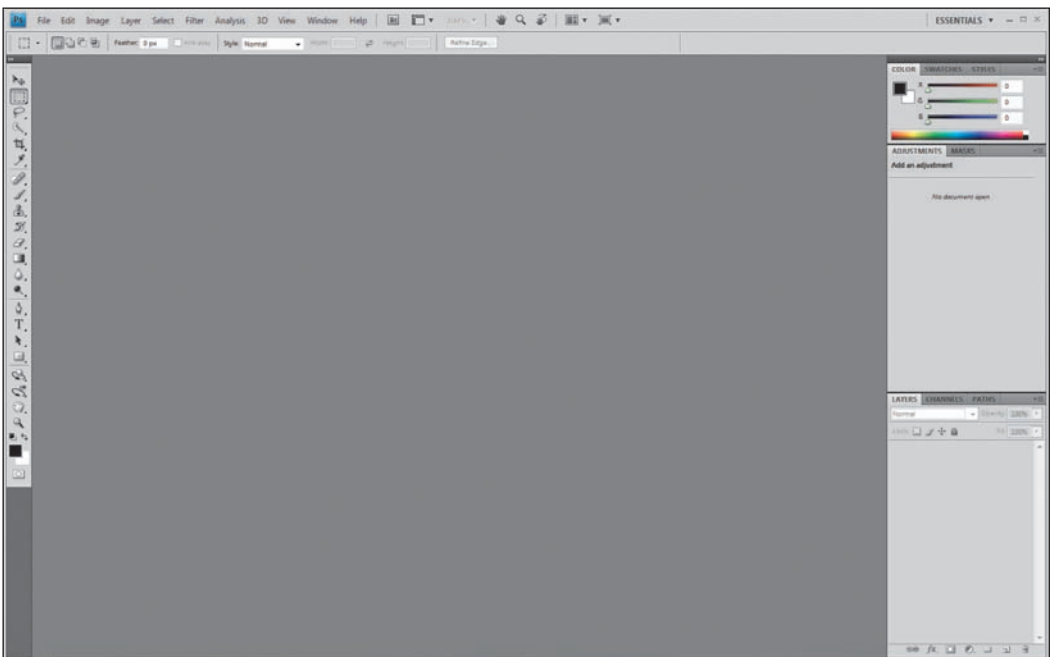
W pracy z poprzednimi wersjami Photoshopa mogło się zdarzyć, że skupiałeś się na przesuwaniu i upychaniu paneli na ekranie, aby móc zobaczyć obrabianą grafikę lub zdjęcie. Pojawiły się wersje CS2 i CS3 aplikacji, a w nich ogromna liczba paneli i jeszcze większa liczba narzędzi. W CS4 interfejs został uproszczony tak, aby ułatwić Ci pracę. Możesz łatwo włączyć — lub wyłączyć — widoczność dowolnego panelu wedle Twoich potrzeb, w kilka sekund porządkując elementy w prosty układ.

### Panele i obszary dokowania

Aby pomóc Ci zarządzać panelami i je kontrolować, wersja CS4 daje Ci obszary dokowania paneli — specjalne elementy interfejsu, które ułatwiają zwijanie i rozwijanie całych grup paneli (rysunek 1.1a i 1.1b).



**Rysunek 1.1a.** Interfejs Photoshopa CS4 jest mniej zagracony niż w poprzednich wersjach, ale wciąż można go łatwo dostosowywać

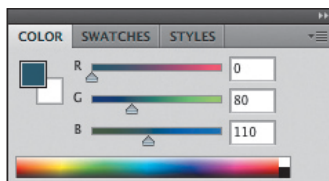


**Rysunek 1.1b.** Photoshop CS4 dla systemu Windows wygląda i działa tak samo jak wersja na Maca. Zauważysz jednak, że pasek menu jest nieco inny



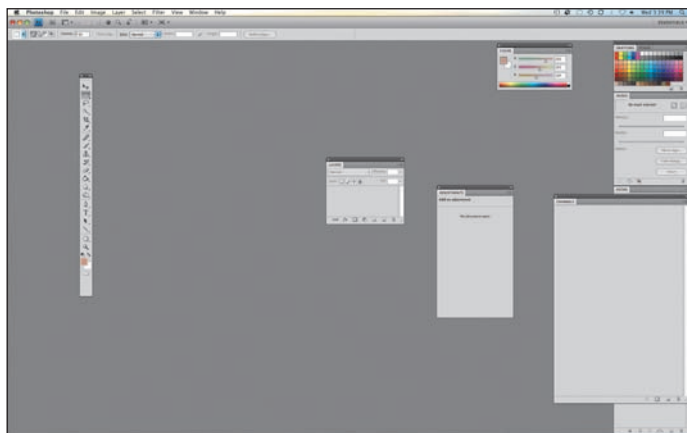
Pionowa „studnia” paneli obecna we wcześniejszych wersjach Photoshopa nie jest już dostępna. Została całkowicie zastąpiona systemem dokowania.

Domyślnie wszystkie panele są dokowane. Szare obramowania dookoła paneli to właśnie ich obszary dokowania, na stałe przymocowane w bocznych częściach ekranu. Kliknięcie i przeciągnięcie szarej krawędzi **nie pozwala** na przesunięcie obszaru dokowania panelu (rysunek 1.2), ale pozwala na rozciągnięcie go w pionie lub w poziomie.



**Rysunek 1.2.** Panele są teraz umieszczone w obszarach dokowania — specjalnych konstrukcjach przymocowanych do krawędzi ekranu. Obszaru dokowania nie można przesunąć, ale można zmienić jego rozmiar, a także całkowicie zwinąć

Chcąc przesunąć panel w inną część ekranu, będziesz musiał chwycić go za pasek tytułowy i wyciągnąć z obszaru dokowania (rysunek 1.3).



**Rysunek 1.3.** Możesz oddzielić panel od obszaru dokowania, klikając jego pasek tytułowy i przeciągając. Po oddokowaniu panelu będziesz mógł umieścić go w dowolnym położeniu



Jeśli narobisz bardzo dużego bałaganu, możesz szybko przenieść wszystkie panele do ich domyślnych położení. Aby to zrobić, wybierz ponownie bieżącą przestrzeń roboczą, klikając *Window/Workspace/Essentials (Okno/Prze-strzeń robocza/Istotne elementy)*.

Możesz zmieniać szerokość dowolnego obszaru dokowania, klikając i przeciągając jego krawędź. Gdy przeniesiesz wskaźnik myszy nad krawędź panelu, kursor zmieni się w małą strzałkę. Kiedy ją zobaczysz, po prostu kliknij i przeciągnij, aby rozciągnąć panel. Wewnątrz obszaru dokowania możesz z kolei kliknąć krawędź pomiędzy panelami i zmienić rozmiar dowolnego z nich. Kiedy będziesz powiększał jeden z paneli, sąsiadujące z nim panele zostaną zmniejszone.

## Panel Tools (Narzędzia)

Domyślnie panel *Tools* (Narzędzia), umieszczony po lewej stronie interfejsu, pokazywany jest w formie pojedynczej kolumny narzędzi. Taki sposób wyświetlania oszczędza miejsce na ekranie, ale jeśli wolisz tradycyjny układ dwóch kolumn, możesz kliknąć obszar dokowania panelu *Tools* (Narzędzia) i przełączyć się pomiędzy tymi dwoma trybami (rysunek 1.4).

Inna zmiana w porównaniu z CS3: przechodzenie pomiędzy trybem *Quick Mask* (Szybka maska) a trybem *Standard* (Standardowy) odbywa się za pomocą pojedynczego przycisku (rysunek 1.5), który nie daje teraz dostępu do opcji pełnego ekranu poprzez rozwijane menu. Opcja *Full Screen Mode* (Tryb pełnoekranowy) dostępna jest teraz w menu *View/Screen Mode* (Widok/Tryb ekranu) oraz w pasku aplikacji.



Photoshop CS4 nie zawiera już przycisku ImageReady (dołączanej do Photoshopa aplikacji służącej do obróbki grafiki na potrzeby sieci) w panelu *Tools* (Narzędzia), ponieważ ImageReady nie jest już rozwijany. Niektóre funkcje tej aplikacji zostały przeniesione do Photoshopa, pozostałe dostępne są w Adobe Fireworks.



**Rysunek 1.4.** Możesz przełączać się pomiędzy widokiem panelu *Tools* złożonego z jednej i z dwóch kolumn, klikając jego pasek tytułowy



**Rysunek 1.5.** Przełączanie trybu *Quick Mask* (Szybka maska) odbywa się teraz za pomocą jednego przycisku, umieszczonego u dołu panelu *Tools* (Narzędzia)



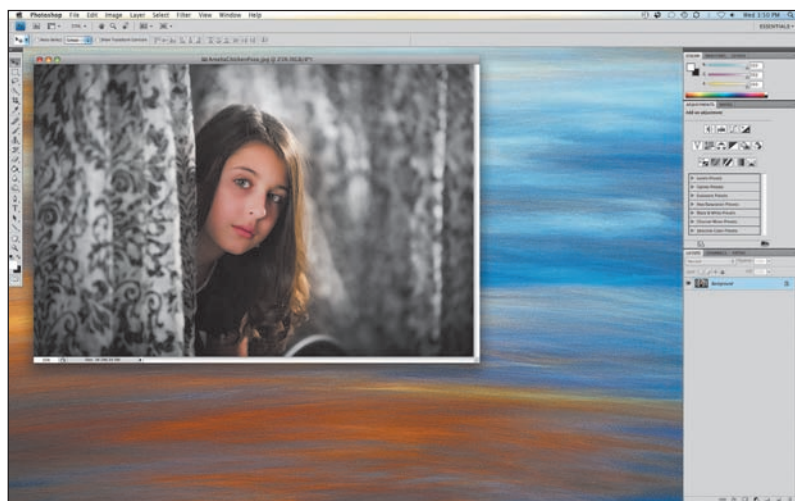
Naciśnięcie klawiszy *Shift+F* umożliwia przełączenie między trybami ekranowymi w kolejności od ostatniego do pierwszego.

## Tryby ekranu

Obszary dokowania ułatwiają pokazywanie i ukrywanie paneli, jednak obraz może mimo to nie wykorzystywać całego miejsca dostępnego na ekranie. Rozwijane menu wyboru trybu ekranowego znajdujące się w pasku aplikacji pozwala poradzić sobie z tym problemem.

### Tryb *Standard Screen Mode* (Standardowy tryb ekranu)

Domyślnie Photoshop używa trybu ekranu *Standard Screen Mode* (Standardowy tryb ekranu) (rysunek 1.6). Najprawdopodobniej jest to tryb, do którego się przyzwyczaiłeś. W tym trybie nazwa dokumentu znajduje się na górze okna, a po jego bokach umieszczone są suwaki.



Rysunek 1.6. Pierwszy tryb ekranowy jest domyślnym trybem Photoshopa (©2008 Dan Ablan)



Jeśli nie widzisz paska aplikacji, sprawdź, czy został on włączony: przejdź do menu *Window/Application Bar* (Okno/Pasek aplikacji — tylko w systemie Mac).

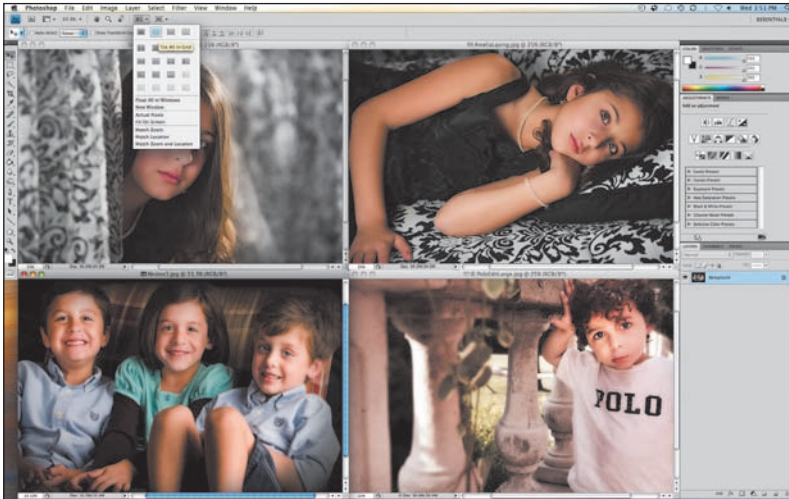
### Ułożenie dokumentów na ekranie

Nowy w CS4 pasek *Application bar* (Pasek aplikacji) znajduje się tuż pod paskiem menu Photoshopa. (W systemie Windows pasek aplikacji jest przedłużeniem paska menu; w systemie Mac jest to oddzielny pasek). Pasek aplikacji zawiera kilka nowych narzędzi, ale na razie skupimy się na dwóch spośród nich, które mają największy wpływ na wygląd przestrzeni roboczej.

Gdy klikniesz ikonę *Arrange Documents* (Ułóż dokumenty) w pasku aplikacji, Photoshop wyświetli listę opcji. Pierwsza z nich to *Consolidate All* (Konsoliduj wszystko), która



pozwała zmaksymalizować rozmiar obrazu na ekranie. Jeśli otworzyłeś jednocześnie kilka obrazów, wybierz jedną z pozostałych opcji: *Tile All in Grid* (*Rozmieść wszystko na siatce*), *Tile All Vertically* (*Rozmieść wszystko pionowo*) lub *Tile All Horizontally* (*Rozmieść Wszystko poziomo*) (rysunek 1.7).

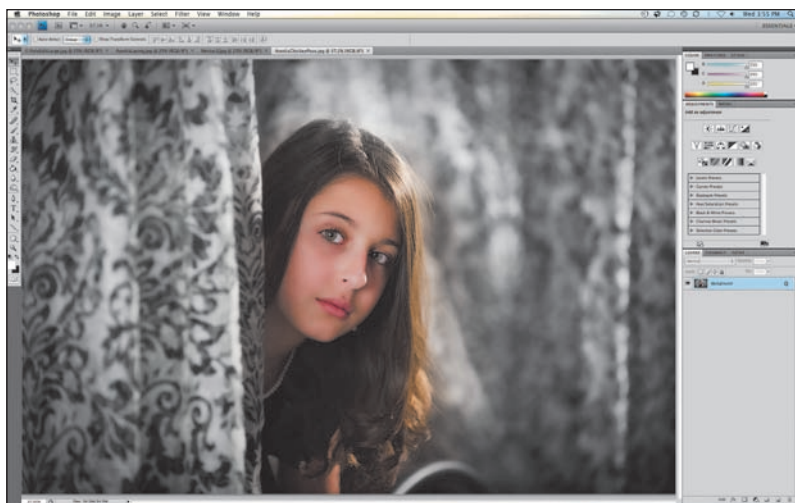


**Rysunek 1.7.** Możesz szybko uporządkować okna, wybierając *Tile All in Grid* (*Rozmieść wszystko na siatce*) lub jedną z pozostałych opcji (©2008 Dan Ablan)

Obok rozwijanego menu *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*) w pasku aplikacji znajdziesz menu *Screen Mode* (*Tryb ekranu*). Tutaj możesz wybrać jedną z opcji: *Standard Screen Mode* (*Standardowy tryb ekranu*), pokazaną na rysunku 1.6, *Full Screen Mode with Menu Bar* (*Tryb pełnoekranowy z paskiem menu*) lub *Full Screen Mode* (*Tryb pełnoekranowy*). Jeszcze jedną opcją dostępną w menu *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*) jest *Float All in Windows* (*Wszystkie okna ruchome*). Czym różni się ta opcja od *Consolidate All* (*Konsoliduj wszystko*)? Dobrze pytanie! Jeśli korzystasz z nowszej, dostępnej tylko dla systemu Mac, opcji *Application Frame* (*Ramka aplikacji*) z menu *Window* (*Okno*), otwierane obrazy dokowane są jako zakładki ułożone u góry ekranu (rysunek 1.8). Gdy wybierzesz opcję *Float All in Windows* (*Wszystkie okna ruchome*), obrazy te zostaną automatycznie oddokowane i staną się ruchome. Jeśli będziesz chciał przenieść obraz z powrotem do jego doku, przeciągnij jego pasek tytułu w pobliże paska menu, aż stanie się przezroczysty, po czym po prostu go tam upuść. Podobnie możesz też przeciągnąć zadokowany obraz tak, aby znalazł się w ruchomym oknie.



Jeszcze jedna ważna uwaga: na niezadokowany, ruchomy obraz możesz przeciągać i upuszczać inne obrazy.



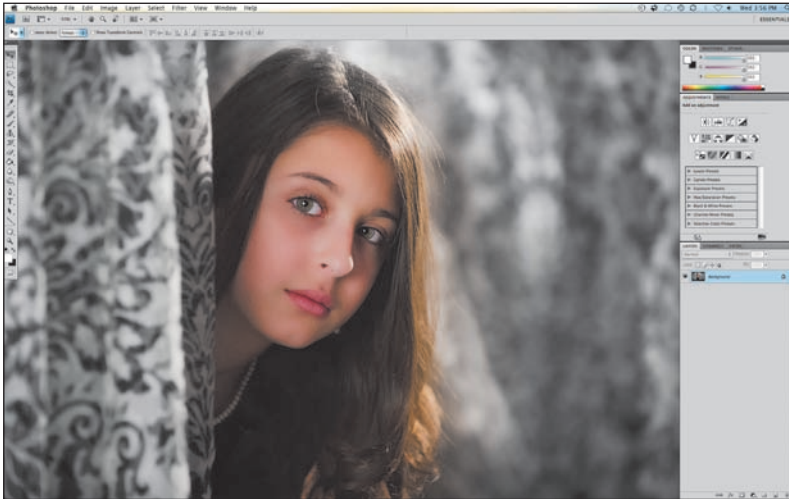
**Rysunek 1.8.** Gdy załadowanych jest wiele obrazów, Photoshop porządkuje je w oknach w postaci kart (©2008 Dan Ablan)

### ***Tryb Full Screen Mode with Menu Bar (Tryb pełnoekranowy z paskiem menu)***

Opcja *Full Screen Mode with Menu Bar* (*Tryb pełnoekranowy z paskiem menu*), pozwala na umieszczenie obrazu na całym ekranie i „wsunięcie” go pod panele (rysunek 1.9). Jeśli wybierzesz ten tryb, suwaki zostaną ukryte i będziesz musiał używać narzędzia *Hand* (*Rączka*) do przesuwania dokumentu. Nie powinno to stanowić problemu — zawsze możesz nacisnąć i przytrzymać klawisz spacji i uzyskać na ten czas dostęp do narzędzia *Hand* (*Rączka*). Jeśli zmniejszysz dokument tak, że nie będzie już wypełniał całego ekranu, Photoshop wypełni obszar wokół obrazu kolorem szarym.

### ***Tryb Full Screen Mode (Tryb pełnoekranowy)***

Tryb *Full Screen Mode* (*Tryb pełnoekranowy*) to od dawna ulubiona opcja zaawansowanych użytkowników Photoshopa. W tym trybie Photoshop ukrywa pasek menu! Teraz obraz może zająć cały ekran. Możesz używać poleceń z menu, pod warunkiem że znasz ich skróty klawiszowe. Jeśli oddalisz widok obrazu w tym trybie, Photoshop wypełni obszar wokół obrazu kolorem czarnym. Możesz kliknąć prawym przyciskiem (*Windows*) lub kliknąć z wciśniętym klawiszem *Control* (*Mac OS*) czarny obszar i wybrać inny kolor.



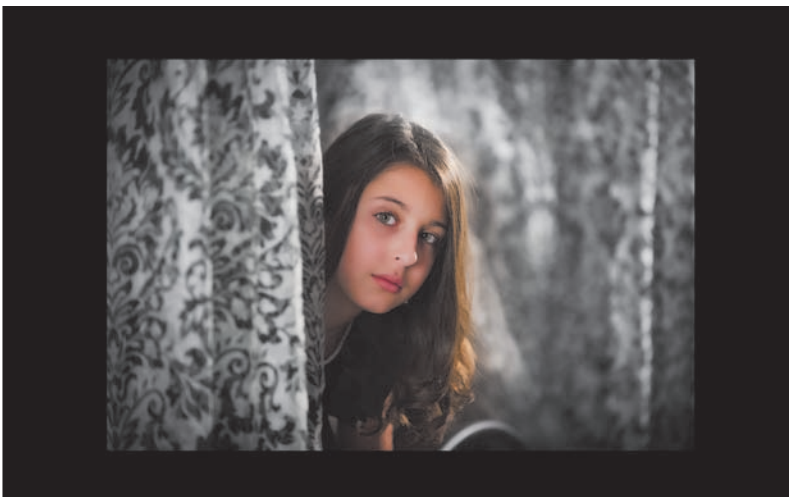
**Rysunek 1.9.** Tryb Full Screen Mode with Menu Bar (Tryb pełnoekranowy z paskiem menu) pozwala na pełne wykorzystanie ekranu (©2008 Dan Ablan)

Ten tryb doskonale się sprawdza zawsze wtedy, kiedy prezentujesz obrazy klientom. Jeśli nie będą mogli poznać, że znajdujesz się w Photoshopie, mogą pomyśleć, że oglądają obrazy w formie pokazu slajdów w innym programie, i nie będą domagać się natychmiastowych poprawek. Oczywiście nie oszukasz nikogo, jeśli panele będą ciągle na ekranie. Aby zniknęły, wystarczy nacisnąć klawisz *Tab* (rysunek 1.10). Nie martw się; ponowne naciśnięcie tego klawisza natychmiast przywróci panele.

#### WSKAZÓWKA



Za pomocą narzędzia *Hand* (*Rączka*) będziesz mógł przesuwać obraz po szarym lub czarnym otoczeniu w każdym z trybów pełnoekranowych.



**Rysunek 1.10.** Naciskając klawisz *Tab*, można ukrywać i pokazywać panele (©2008 Dan Ablan)

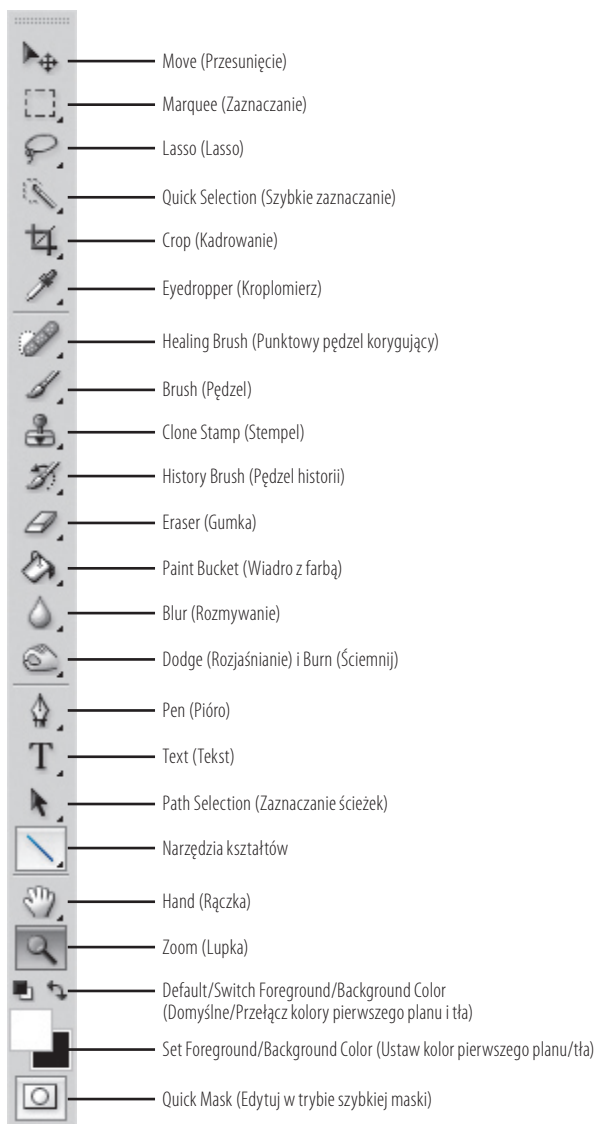


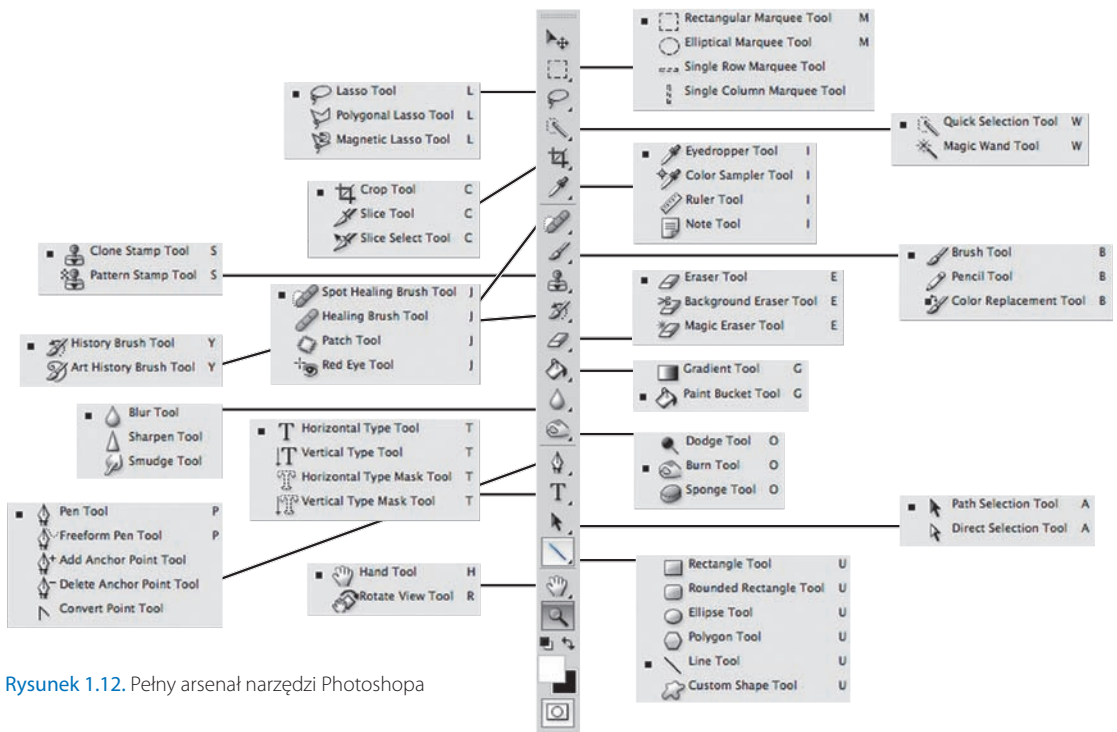
Do większości narzędzi przypisane są ustawienia. Znajdziesz je w pasku opcji umieszczonym wzdłuż górnej krawędzi przestrzeni roboczej Photoshopa. Wiele osób zapomina o tych ustawieniach, gdy uczą się obsługi programu.

## Szybki przegląd narzędzi

Panel *Tools* (*Narzędzia*) zawiera kilkadziesiąt narzędzi. Szczegółowe opisanie wszystkich pochłonęłoby dużą część rozdziału (a być może i tak brak Ci cierpliwości, by go przeczytać). Na razie zajmiemy się tymi narzędziami, bez których naprawdę nie można się obejść. Nie przejmuj się tym, że coś teraz opuszczamy — pracując z pozostałą częścią książki, zapoznasz się z pozostałymi narzędziami. Tymczasem zapoznasz się z nazwami niektórych ważniejszych narzędzi (rysunki 1.11 i 1.12).

Rysunek 1.11. Domyślny wygląd panelu Tools (Narzędzia) w Photoshopie





Rysunek 1.12. Pełny arsenał narzędzi Photoshopa

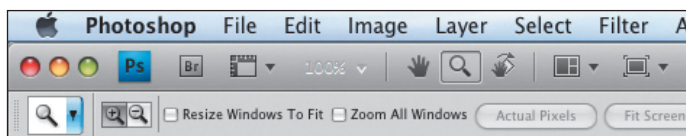
## Poruszanie się w dokumencie

Photoshop CS4 zawiera wspaniałe, nowe ulepszenia, dzięki którym operacje poruszania się po obrazie i powiększania są dużo płynniejsze niż kiedykolwiek wcześniej. Nowa siatka pikseli pojawia się, gdy powiększasz obraz, dając Ci większą elastyczność w jego edycji, a jednocześnie zachowując maksymalną wyrazistość. Kiedy bardzo powiększysz obraz, siatka pikseli automatycznie podzieli go na rzeczywiste piksele, pomagając Ci w edycji drobnych detali zdjęcia.

### Nowe narzędzie Zoom (Lupka)

Zespół Adobe zdał sobie sprawę, że teraz, kiedy rozmiary obrazów rosną szybciej niż przekątne monitorów, użytkownicy potrzebują lepszych możliwości powiększania i poruszania się na ekranie. Możesz być przyzwyczajony do korzystania z panelu *Navigator* (*Nawigator*), wciąż dostępnego w menu *Window* (*Okno*), ale teraz został on usunięty z domyślnego interfejsu i zastąpiony znacznie wydajniejszym narzędziem. Nowe narzędzie *Zoom* (*Lupka*) znajduje się w pasku opcji u góry przestrzeni roboczej

(rysunek 1.13). Ale oto największa zaleta tego odświeżonego narzędzia: gdy obraz jest otwarty, a narzędzie *Zoom* (*Lupka*) aktywne, możesz powiększyć obraz zaledwie jednym kliknięciem.



Rysunek 1.13. Narzędzie Zoom (*Lupka*) na pasku opcji

Photoshop CS4 wykorzystuje możliwości najnowszych kart graficznych, ulepszając przesuwanie i zmiany rozmiaru obrazów za pomocą interfejsu OpenGL. Aby sprawdzić, czy karta graficzna Twojego komputera poradzi sobie z tą techniką, kliknij polecenie *Preferences/Performance* (*Preferencje/Wydajność*) i znajdź w oknie ustawienia GPU. Jeśli Twoja karta obsługuje OpenGL, możesz przejść dalej. Możesz także wyłączyć rysowanie OpenGL, klikając pole opcji *Enable OpenGL Drawing* (*Włącz rysowanie OpenGL*) w panelu *Preferences/Performance* (*Preferencje/Wydajność*).

Pójdź jeszcze krok dalej i po prostu przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy. Obraz płynnie powiększa się, w pełni wykorzystując możliwości Twojego procesora grafiki. Jeśli przytrzymasz przycisk myszy, jednocześnie przytrzymując klawisz *Option* (Mac OS) lub *Alt* (Windows), obraz z powrotem oddali się. Ale to jeszcze nie koniec. Załóżmy, że już powiększyłeś obraz. Zamiast szukać starego panelu *Navigator* (*Nawigator*) i przesuwać obszar widoku, przytrzymaj klawisz *H*, aby aktywować narzędzie *Hand* (*Rączka*), oraz kliknij i przytrzymaj przycisk myszy. Natychmiast przeskoczysz do widoku obrazu z perspektywy ptaka. Przenieś kursor nad wybrany obszar obrazu i zwolnij przycisk myszy. Wybrany obszar zostanie płynnie powiększony. Fajne, prawda?



Jeśli nie podoba Ci się czerwony kolor ramki lub na obrazie jest dużo koloru czerwonego, przez co ramka staje się trudno widoczna, możesz zmienić jej kolor, wybierając *Panel Options* (*Opcje panelu*) z menu bocznego panelu.

Jeśli wciąż wolisz korzystać z panelu *Navigator* (*Nawigator*), otwórz go poprzez menu *Window/Navigator* (*Okno/Nawigator*). Panel ten umieszczony jest nad dokumentem i pozwala na szybkie przemieszczanie się po jego powierzchni oraz zbliżanie i oddalanie obrazu. Czerwona ramka wskazuje tę część obrazu, którą aktualnie oglądasz. Przeciągając ją po miniaturce obrazu w panelu *Navigator* (*Nawigator*), możesz zmieniać obszar widoczny w głównym oknie dokumentu. Kliknięcie poza ramką spowoduje wyśrodkowanie jej w tym punkcie.

Powiększając lub zmniejszając obraz za pomocą skrótów klawiszowych w trybie ekranu *Standard Screen Mode* (*Standardowy tryb ekranu*), możesz przytrzymać klawisz *Option* (Mac OS) lub *Alt* (Windows), aby kontrolować, czy okno zawierające obraz zmieni wielkość wraz z nim. W systemie Mac Os przytrzymanie klawisza *Option* spowoduje, że okno zawierające obraz zachowa swoją wielkość w czasie powiększania lub zmniejszania obrazu. W systemie Windows klawisz *Alt* ma działanie odwrotne — powoduje zmianę wielkości okna. Jeśli chcesz odwrócić domyślne zachowanie klawiszy, wybierz *Edit/Preferences/General* (*Edycja/Preferencje/Ogólne*) i zmień ustawienie w polu *Zoom Resizes Windows* (*Lupka zmienia rozmiar okien*).

Jeszcze kilka uwag na temat narzędzia *Zoom* (*Lupka*). Poza powiększaniem dostępne są opcje służące do szybkiego oddalania. Dwukrotne kliknięcie ikony narzędzia *Hand* (*Rączka*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*) powoduje dopasowanie całego obrazu do wielkości ekranu. Możesz także dwukrotnie kliknąć narzędzie *Zoom* (*Lupka*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*), aby obejrzeć obraz w powiększeniu równym 100% (dzięki temu zobaczysz obraz takiej wielkości, w jakiej będzie widoczny w przeglądarce WWW lub innym programie przeznaczonym do odtwarzania multimediiów, co jednak nie będzie wskazaniem, jak duży będzie obraz po wydrukowaniu).

Kliknięcie z wciśniętym klawiszem *Option* (Mac OS) lub *Alt* (Windows) narzędziem *Zoom* (*Lupka*) pozwala na zmniejszanie o ustalone wartości. Kliknięcie ikony *Zoom Out* (*Pomniejsz*) na pasku opcji (rysunek 1.20) pozwala z kolei na zmniejszanie bez potrzeby przytrzymywania klawisza. Kiedy zaznaczona jest ikona *Zoom Out* (*Pomniejsz*), przytrzymanie klawisza *Option* (Mac OS) lub *Alt* (Windows) pozwoli powiększyć obraz.

## Narzędzie Hand (Rączka)

Narzędzie *Hand* (*Rączka*) jest niewątpliwie najprostszym narzędziem Photoshopa. Klikając i przeciągając tym narzędziem, teraz łatwo dostępnym na pasku opcji, możesz przewijać obraz. Narzędzie nadaje się doskonale do przesuwania obrazu, który nie mieści się w całości na ekranie. Jest używane bardzo często, a więc firma Adobe stworzyła specjalny sposób uzyskiwania do niego dostępu. Pracując z większością narzędzi Photoshopa, możesz nacisnąć klawisz spacji, aby tymczasowo uaktywnić narzędzie *Hand* (*Rączka*). Po zwolnieniu spacji wrócisz do poprzedniego narzędzia.



Aby szybko użyć narzędzia *Zoom* (*Lupka*), bez usuwania zaznaczenia z aktywnego narzędzia, przytrzymaj klawisze *Command*+spacja (Mac OS) lub *Ctrl*+spacja (Windows). Jeśli dodasz do tej kombinacji klawisz *Option* (Mac OS) lub *Alt* (Windows), będziesz mógł zmniejszyć obraz.

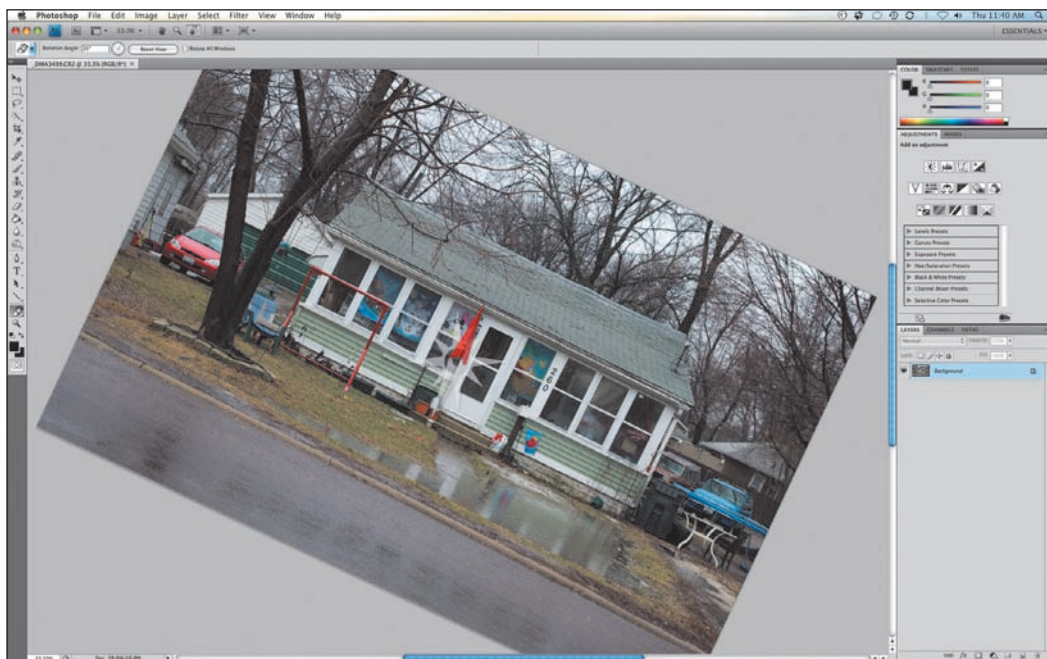




Prawidłowe działanie narzędzia *Rotate View (Obróć widok)* zależy od rodzaju Twojej karty graficznej i możliwości OpenGL.

## Narzędzie Rotate View (Obróć widok)

Kolejną nową i naprawdę ciekawą opcją w CS4 jest narzędzie *Rotate View (Obróć widok)*, które znajdziesz po prawej stronie narzędzia *Zoom (Lupka)* na pasku aplikacji. Dzięki tej opcji możesz obracać obszar roboczy pod dowolnym kątem. Załóżmy, że właśnie używasz tabletu, aby wygładzić skórę osoby przedstawionej na portrecie, lub rysujesz ilustrację. Byłoby nieporównanie łatwiej to zrobić, gdybyś mógł obrócić obraz i malować pod idealnym kątem! Zaznacz narzędzie *Rotate View (Obróć widok)* na pasku aplikacji, a następnie kliknij i przeciągnij obraz. Pojawi się obiekt przypominający kompas, za pomocą którego możesz dowolnie obracać zdjęcie (rysunek 1.14). Możesz także wpisać konkretną wartość kąta w pasku opcji, wybrać opcję *Rotate All Windows (Obróć wszystkie okna)*, jeśli otwartych jest kilka okien, lub kliknąć *Reset View (Wyczyść widok)*, gdy zechcesz wrócić do oryginalnego położenia obrazu.

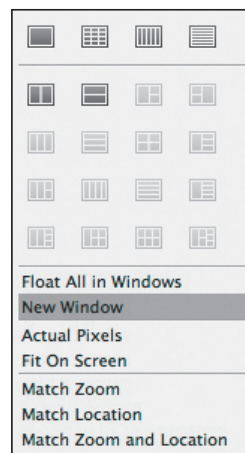


Rysunek 1.14. Nowe narzędzie Photoshopa, Rotate View (Obróć widok), w akcji (©2008 Dan Ablan)

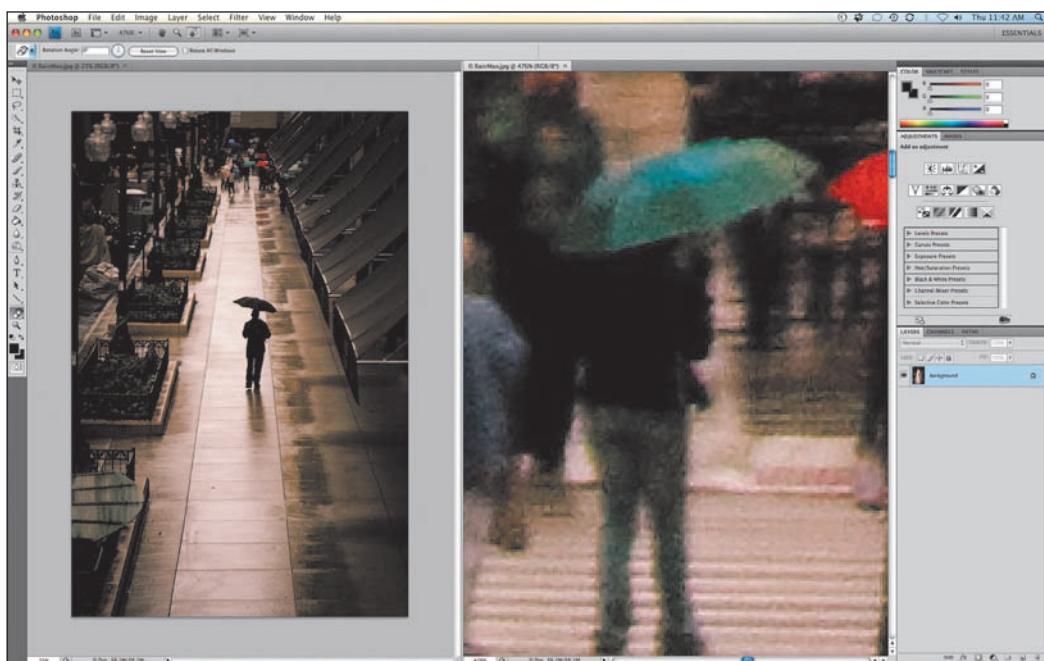
## Menu View (Widok)

Jeśli planujesz pracę nad szczegółami obrazu i musisz powiększać go o bardzo dużą wartość, możesz stworzyć dwa widoki tego samego dokumentu. Pierwszy z widoków

może być pokazywany w powiększeniu równym 16,7%, aby dać Ci ogólny widok obrazu, a drugi w powiększeniu 500% w celu zobaczenia drobnych szczegółów. Aby utworzyć drugi widok, użyj nowego menu rozwijanego *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*) z paska aplikacji. Kliknij ikonę *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*) i wybierz z menu opcję *New Window* (*Nowe okno*) (rysunek 1.15) lub wybierz *Window/Arrange/New Window* (*Okno/Ułóż/Nowe okno*). Zostanie utworzone nowe okno, wyglądające jak oddzielny dokument, ale tak naprawdę będzie to nowy widok tego samego dokumentu. Wybierz opcję *Float All in Windows* (*Wszystkie okna ruchome*), aby umieścić każdy obraz w oddzielnym oknie, a następnie wybierz z tego samego rozwijanego menu opcję *Tile All Vertically* (*Rozmieść wszystko pionowo*). Edycję będziesz mógł wykonywać w każdym z okien, a rezultaty będą widoczne w obu (rysunek 1.16).



Rysunek 1.15. Porządkowanie dokumentów za pomocą rozwijanego menu



Rysunek 1.16. Powiększenie widoku o dwóch różnych wartościach (©2008 Dan Ablan)

Gdy korzystasz z narzędzia *Zoom* (*Lupka*) z paska aplikacji, możesz także wybrać z paska opcję *Zoom In* (*Powiększ*), *Zoom Out* (*Pomniejsz*), *Resize to Fit Windows* (*Dopasuj rozmiar okien*), *Actual Pixels* (*Rzeczywista wielkość*) oraz kilka innych. Jak na pewno zauważyłeś, każda z tych czynności może zostać wykonana za pomocą narzędzi *Zoom* (*Lupka*) i *Hand*



(*Rączka*). Dzięki temu, że polecenia te umieszczone są także w menu *View* (*Widok*), możesz je szybko wywoływać za pomocą skrótów klawiszowych.

Jak widać, w Photoshopie istnieje wiele sposobów powiększenia i zmniejszania obrazów. Teraz pozostaje tylko przetestowanie wszystkich tych opcji i wybranie tej, która najbardziej Ci odpowiada.

## Wybieranie kolorów

W tej części dowiesz się, jak pracować z kolorami w Photoshopie CS4, a także poznasz objaśnienia pojęć i narzędzi, których dotąd mogłeś nie rozumieć.



Rysunek 1.17. Kolory narzędzia i tła

### Kolory narzędzia i tła

Dwa zachodzące na siebie kwadraty w dolnej części panelu *Tools* (*Narzędzia*) to kolory narzędzia i tła (rysunek 1.17). Górne pole to kolor narzędzia — określa, jaki kolor zostanie zastosowany, jeśli wybierzesz dowolne z narzędzi malarskich. Aby zmienić kolor narzędzia, kliknij pole (otworzy się standardowe okno *Color Picker* (*Próbnik kolorów*)). Dolne pole to kolor tła; jest używany, kiedy wymazujesz obraz tła lub zwiększasz rozmiar dokumentu, wybierając *Image/Canvas Size* (*Rozmiar obszaru roboczego*). Kiedy użyjesz narzędzia *Gradient* (*Gradient*) w domyślnych ustawieniach, gradient będzie zaczynał się od koloru narzędzia, a kończył kolorem tła. Kolory narzędzia i tła możesz zamienić miejscami, klikając małe zakrzywione strzałki obok pól kolorów w panelu *Tools* (*Narzędzia*) (lub naciskając klawisz *X*). Możesz także przywrócić domyślne kolory (czyli czarny i biały), klikając małe kwadraty w lewym dolnym rogu tego samego obszaru (lub naciskając klawisz *D*).



Wszystkie narzędzia malarskie używają koloru narzędzia. Zanim zaczniesz malować, upewnij się, że ustawiłeś taki kolor, jaki zamierzasz.

### Okno dialogowe *Color Picker* (*Próbnik kolorów*)

Okno dialogowe *Color Picker* (*Próbnik kolorów*) dostępne jest w Photoshopie w wielu miejscach. Najprostszym sposobem wywołania go jest kliknięcie pola koloru narzędzia lub tła. W tym oknie dialogowym znajduje się wiele opcji, ponieważ istnieje dużo różnych możliwości zdefiniowania koloru. W tym podrozdziale zajmiemy się różnymi spo-

sobami wybierania koloru. Zaczniemy od zapoznania się z podglądem wybranego koloru.

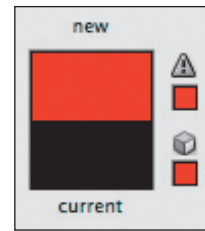
### Podgląd koloru

Wybierając kolor, możesz obejrzeć dwie próbki koloru po prawej stronie pionowego gradientu. Mogą posłużyć do porównania koloru, który wybrałeś (górna próbka), i koloru, który był wybrany wcześniej (dolna próbka).

Powinieneś także zwracać uwagę na ostrzeżenie, że kolor znajduje się poza przestrzenią barw. Ma ono formę małego trójkąta wyświetlanego obok próbek koloru (rysunek 1.18). Trójkąt ostrzega, że wybranego koloru nie da się odtworzyć w trybie CMYK, co oznacza, że wydrukowany kolor będzie nieco inny. Na szczęście Photoshop pokazuje podgląd koloru, który powstanie w wyniku zmiany na potrzeby wydruku. Kolor ten będzie widoczny w polu próbki znajdującym się poniżej ikony trójkąta (klikając tę próbkę, możesz wybrać kolor możliwy do wydrukowania). Możesz także pokazać, jak będą wyglądały wszystkie kolory po wydrukowaniu, wybierając *View/Proof Colors* (*Widok/Próba kolorów*) przy otwartym oknie *Color Picker* (*Próbnik kolorów*). Dzięki temu zostaną zmienione wszystkie kolory w próbniku, ale ciągle będziesz musiał kliknąć symbol trójkąta, ponieważ zmiana będzie dotyczyć tylko podglądu, a nie wybranego koloru.

### Kolory z palety internetowej

Specjalna paleta kolorów, zwanych także kolorami bezpiecznymi dla internetu, służy do wykorzystania w dużych obszarach jednolitych kolorów na stronach WWW. Korzystając z tych kolorów, będziesz miał pewność, że takie obszary nie ulegną roztrząsaniu przy oglądaniu ich na monitorach niskiej jakości (czyli np. kolor pomarańczowy zostanie utworzony poprzez dodanie wzorku czerwonych punktów na żółtym tle). Jeśli wybierasz kolor, który będzie użyty na dużym obszarze strony WWW, posłuż się symbolem sześciangu. Kolory z palety internetowej są czasem nazywane kolorami w sześciangu i dlatego firma Adobe oznaczyła tę funkcję właśnie sześciangiem. Jeśli klikniesz ten symbol, wybrany kolor zostanie lekko zmieniony — stanie się kolorem bezpiecznym dla internetu.



**Rysunek 1.18.** Ostrzegawczy trójkąt wskazuje, że koloru nie da się odtworzyć w trybie CMYK. Symbol sześciangu oznacza, że kolor nie jest kolorem bezpiecznym dla internetu i może ulec roztrząsaniu w przeglądarce WWW



Jeśli pracujesz w przestrzeni roboczej *Basic* (*Podstawowe*), polecenie *Proof Colors* (*Próba kolorów*) nie będzie widoczne w menu *View* (*Widok*). Musisz kliknąć opcję *Show All Menu Items* (*Pokaż wszystkie polecenia menu*). Podczas pracy z tym rozdziałem korzystaj z przestrzeni roboczej *Essentials* (*Istotne elementy*).

Kolory w trybie CMYK przeznaczone są do wydruku (a to oznacza użycie atramentu), a kolory w trybie RGB (definiowane za pomocą poziomów światła) dla multimedii. Z powodu niedoskonałości atramentów CMYK nie jest możliwe dokładne oddanie wszystkich kolorów, które widzimy na ekranie.

Polecenie *Proof Colors* (*Próba kolorów*) daje dokładane rezultaty tylko wtedy, jeśli określimy odpowiednie ustawienia w menu *Proof Setup* (*Ustawienie próby*) (*View/Proof Setup* (*Widok/Ustawienie próby*)). Domyślne ustawienia pokazują, jak będzie wyglądał obraz po skonwertowaniu na tryb CMYK.



Jeśli kolor biały wybierasz poprzez przeciągnięcie aż do lewego górnego rogu w polu koloru, upewnij się, że przeciągasz poza kwadrat, w przeciwnym przypadku możesz nie uzyskać koloru dokładnie białego. Zamiast niego uzyskasz brudny biały lub bardzo jasny odcień szarości.



Używając narzędzia *Eyedropper* (*Kropplomierz*), możesz kliknąć wewnątrz dokumentu i przeciągnąć narzędzie na inny obszar ekranu, aby wybrać kolor. Oznacza to, że możesz pobrać kolor np. z paska menu lub dowolnego innego obszaru ekranu, a więc nie tylko z okna Photoshopa, ale każdego innego miejsca widocznego na monitorze. Bardzo często korzystam z tej możliwości — pobieram kolory z okna przeglądarki internetowej.

**Rysunek 1.19.** Opcja *Sample Size* (*Rozmiar próbki*) określa obszar, na podstawie którego narzędzie *Eyedropper* (*Kropplomierz*) wyznaczy średnią wartość wybranego koloru

## Wybieranie kolorów za pomocą pola koloru

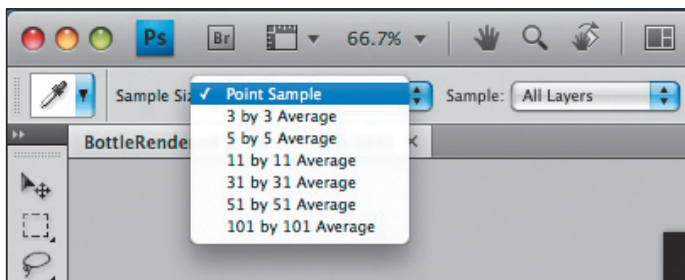
Zwykle najprostszym sposobem wybrania koloru jest posłużenie się własnym wzrokiem. Zaczynij od wybrania ogólnego koloru, klikając odpowiednie miejsce pionowego słupka gradientu w panelu *Color Picker* (*Próbnik kolorów*). Następnie kliknij i przeciągnij wewnątrz dużego kwadratowego obszaru po lewej stronie w celu wybrania odpowiedniego odcienia.

## Narzędzie *Eyedropper* (*Kropplomierz*)

Kolory możesz wybierać w oknie *Color Picker* (*Próbnik kolorów*) i w panelu *Color* (*Kolor*), ale też za pomocą narzędzia *Eyedropper* (*Kropplomierz*), które umieszczone jest w panelu narzędzi jako szósta od góry ikona. Jedną z zalet tego sposobu jest możliwość wskazania koloru z dowolnego innego otwartego pliku Photoshopa. Po wybraniu narzędzia po prostu klikasz dowolną część obrazu, a kliknięty kolor staje się kolorem narzędzia. Klikając z wciśniętym klawiszem *Option* (Mac OS) lub *Alt* (Windows), wybierzesz w ten sposób kolor tła. Nie musi być to aktualnie edytowany dokument, możesz kliknąć dowolny inny otwarty.

Możesz zmienić ustawienie *Sample Size* (*Rozmiar próbki*) na pasku opcji, dzięki czemu zmienisz sposób próbkowania klikniętego obszaru (rysunek 1.19). Dostępne są następujące możliwości:

- ▶ ***Point Sample* (*Próbka punktowa*)**. Pobiera kolor z obszaru o wielkości piksela.
- ▶ ***Average* (*Średnia*)**. Pozostałe opcje oznaczają pobranie średniej wartości na podstawie kwadratu o wskazanych wymiarach ( $3 \times 3$ ,  $5 \times 5$ ,  $11 \times 11$ ,  $31 \times 31$ ,  $51 \times 51$  oraz  $101 \times 101$ ).



W wielu przypadkach może się okazać, że najlepsze będzie ustawienie jednej z wartości średnich. W ten sposób unikniesz skutków przypadkowego kliknięcia punktu w kolorze

odróżniającym się od obszaru, z którego chcesz pobrać próbkę — nie wybierzesz koloru, który nie będzie reprezentatywny.

## Podstawowe narzędzia edycyjne

Podobnie jak w przypadku większości funkcji Photoshopa przekonasz się, że z narzędziami edycyjnymi wiąże się więcej możliwości, niż wydaje się na pierwszy rzut oka. Na razie zajmiemy się ich najbardziej podstawowymi zastosowaniami. Pracując z pozostałą częścią książki, powinieneś pamiętać, że narzędzia te są tylko pozornie proste i za ich pomocą można osiągać niesamowite rezultaty. Przykładowo narzędzia malarskie i gradienty mogą zostać wykorzystane do czegoś więcej niż tylko do dodawania koloru; za ich pomocą można tworzyć ciekawe zaznaczenia, komponować fotografie i tworzyć interesujące przejścia obrazów. Liczba interesujących efektów, jakie można osiągnąć za ich pomocą, nie jest ograniczona.

### Malowanie

W Photoshopie masz dwie możliwości, jeśli chodzi o malowanie: narzędzie *Brush* (*Pędzel*) oraz narzędzie *Pencil* (*Ołówek*). Różnicą między nimi jest to, że za pomocą *Brush* (*Pędzel*) zawsze tworzone są pociągnięcia o miękkich krawędziach — nawet jeśli wydaje się, że krawędź pędzla jest twarda, krawędź linii będzie lekko rozmyta. Narzędzie *Pencil* (*Ołówek*) tworzy natomiast naprawdę ostre krawędzie (rysunki 1.20 i 1.21).

Twardość narzędzia *Brush* (*Pędzel*) możesz zmieniać, wybierając różne końcówki pędzla z panelu *Brushes* (*Pędzle*). W przypadku narzędzia *Pencil* (*Ołówek*) krawędzie będą zawsze twarde.

### Opacity (Krycie)

Jeśli zmniejszysz wartość ustawienia *Opacity* (*Krycie*) dla narzędzia *Brush* (*Pędzel*), będziesz mógł malować bez obawy, że warstwy farby będą nakładać się na siebie (rysunek 1.22). Tak długo, jak długo nie zwolnisz przycisku myszy, na obszarach pomalowanych wielokrotnie nie pojawi się druga warstwa farby.



Rysunek 1.20. Linia utworzona za pomocą narzędzia *Brush* (*Pędzel*)



Rysunek 1.21. Linia utworzona za pomocą narzędzia *Pencil* (*Ołówek*)



Aby szybko zmienić wartość ustawienia *Opacity* (*Krycie*) dla narzędzia malarskiego, możesz użyć klawiszy numerycznych (1 = 10%, 3 = 30%, 65 = 65% itp.).

Rysunek 1.22. Nieprzerwane pociągnięcie pędzla

Jeśli nie wiesz, na czym polegają koncepcje krycia i przezroczystości, spójrz na rysunki 1.23 i 1.24.



Rysunek 1.23. Kryjące (po lewej) a przezroczyste (po prawej) (©2007 Stockbyte, www.stockbyte.com)



Rysunek 1.24. Różny poziom krycia (©2007 Stockbyte, www.stockbyte.com)



Rysunek 1.25. Pociągnięcia pędzla z ustawieniem Flow (Przepływ)

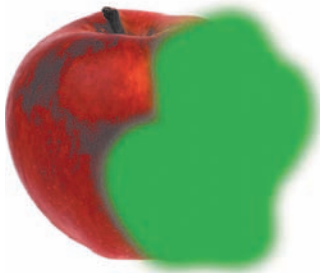
### Flow (Przepływ)

Ustawienie *Flow (Przepływ)* określa, jaka wartość wskazanego poziomu krycia będzie widoczna przy pierwszym pociągnięciu pędzlem. Przy ustawieniu *Flow (Przepływ)* równym np. 20%, za każdym razem, gdy przeciągniesz pędzlem po danym obszarze, uzyskasz 20% poziomu krycia ustawionego na pasku opcji (rysunek 1.25). Przy ponownym przeciągnięciu pędzlem w danym miejscu zostanie dodana kolejna warstwa farby o poziomie krycia równym 20% ustawienia *Opacity (Krycie)*. Niezależnie od tego, ile razy przeciągnąłbyś pędzlem, nie będziesz mógł uzyskać wyższego poziomu krycia niż ustawiony na pasku opcji (oczywiście jeśli nie zwolnisz przycisku myszy). Ustawienie *Flow (Przepływ)* równe 100% w praktyce wyłączy tę funkcję — za każdym razem uzyskiwana będzie od razu pełna wartość krycia. Narzędzie *Pencil (Ołówek)* nie korzysta z ustawienia *Flow (Przepływ)*, każda kreska ma pełny poziom krycia.

Zobaczmy, jakie opcje są dostępne w czasie pracy z narzędziami malarskimi.

## Tryby mieszania

Rozwijane menu *Mode (Tryb)* na pasku opcji nazwane jest także menu trybu mieszania. Wszystkimi jego opcjami zajmiemy się w rozdziale 9. „Wzbogacanie obrazów i tworzenie masek”. Teraz wyjaśnimy tylko, jakie są jego podstawowe zastosowania (rysunki od 1.26 do 1.28). Jeśli będziesz chciał zmienić podstawowy kolor obiektu, możesz ustawić *Hue (Barwa)* jako tryb mieszania. Korzystając z pędzla o miękkich krawędziach, możesz ustawić tryb *Dissolve (Rozpuszczanie)*, co spowoduje, że krawędzie pociągnięć malowanych pędzlem będą rozmywane.



Rysunek 1.26. Tryb Normal (Zwykły)  
(©2007 Stockbyte, www.stockbyte.com)



Rysunek 1.27. Tryb Hue (Barwa)



Rysunek 1.28. Tryb Dissolve (Rozpuszczanie)

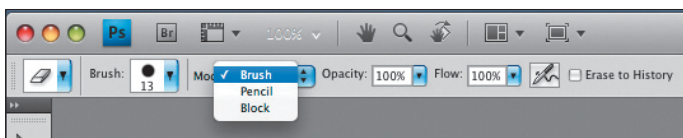
Chcąc utworzyć prostą linię, kliknij kilka punktów obrazu z wciśniętym klawiszem *Shift*; Photoshop połączy powstałe punkty prostymi liniami (rysunek 1.29). W czasie malowania możesz także przytrzymać klawisz *Shift* w celu utworzenia linii pod kątem 45 stopni.



Rysunek 1.29. Klikając z wciśniętym klawiszem Shift, można tworzyć linie proste

## Narzędzie Eraser (Gumka)

Jeśli użyjesz narzędzia *Eraser (Gumka)*, pracując z obrazem tła, narzędzie zachowa się tak, jak jedno z narzędzi malarskich — różnicą będzie malowanie przy użyciu koloru tła, a nie narzędzia. Możesz także wybrać narzędzie, którego zachowanie będzie odwzorowywać gumka (za pomocą odpowiedniej opcji z rozwijanego menu na pasku opcji — rysunek 1.30).



Rysunek 1.30. Menu zachowań narzędzia Eraser (Gumka)

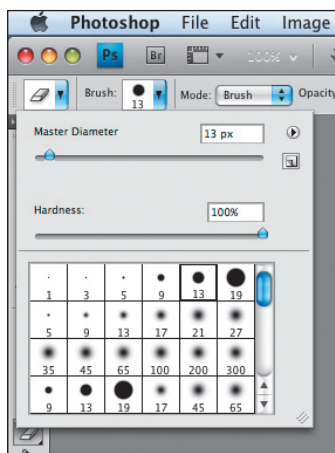




Więcej informacji na temat obrazu tła znajdziesz w rozdziale 3. „Warstwy i krzywe”.

Kiedy jednak użyjesz narzędzia *Eraser* (*Gumka*) na warstwie, która nie jest warstwą tła, obszar zostanie naprawdę wymazany. Zmniejszając ustawienie *Opaciy* (*Krycie*), sprawisz, że obszar stanie się częściowo przezroczysty. Pamiętaj, że takie zachowanie nie będzie miało zastosowania do obrazu tła, którego nie da się „wymazać”.

## Panel ustawień pędzla



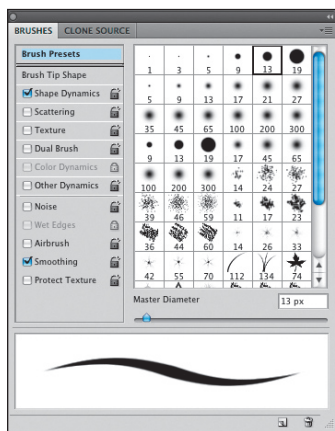
Rysunek 1.31. Panel ustawień pędzla

Teraz zobaczymy, w jaki sposób Photoshop radzi sobie z pędzlami i jak tworzyć własne pędzle. Kiedy aktywne jest narzędzie malarskie lub służące do retuszu, na pasku opcji widoczny jest także aktualnie aktywny pędzel. Jeśli klikniesz pole pokazujące pędzel, otworzysz rozwijane menu ustawień pędzla (rysunek 1.31). Wszystkie dostępne narzędzia malarskie i retuszu dostępne w panelu *Tools* (*Narzędzia*) korzystają z panelu ustawień pędzla w celu określenia jego wielkości. Każde z narzędzi zapamiętuje ostatnią użytą wielkość pędzla i wróci do niej, kiedy następnym razem je wybierzesz. Innymi słowy, wybrana wielkość pędzla nie będzie niezmienna przy przechodzeniu do różnych narzędzi.

Aktywny pędzel możesz zmienić, klikając dowolny pędzel dostępny w panelu ustawień pędzla (dwukrotne kliknięcie spowoduje wybranie pędzla i jednocześnie zamknięcie panelu). Poniżej każdego pędzla znajduje się liczba, która określa jego średnicę w pikselach.

Jeszcze lepszą zabawą będzie obserwowanie pędzla na pasku opcji i naciskanie klawiszy < i > (bez klawisza *Shift*) — w ten sposób możesz przechodzić pomiędzy kolejnymi pędzlami dostępnymi w panelu ustawień pędzla.

## Panel Brushes (Pędzle)



Rysunek 1.32. Panel Brushes (Pędzle)

Panel *Brushes* (*Pędzle*) w Photoshopie ma dwie wersje, każda z nich znajduje się w innym miejscu. Pierwsza, o której mówiliśmy przed chwilą, to panel ustawień pędzla. Korzystając z niego (nazwijmy go wydaniem „podstawowym”), możesz przełączać się tylko między gotowymi pędzlami oraz zmieniać ich wielkość i twardość. Chcąc zmienić inne charakterystyki pędzla, będziesz musiał porzucić ten panel i przejść do pełnej wersji — panelu *Brushes* (*Pędzle*) dostępnego po wybraniu *Window/Brushes* (*Okno/Pędzle*) — patrz rysunek 1.32. Do poprzedniego panelu będziesz mógł nadal uzyskać dostęp, kli-

kając słowa *Brush Presets* (*Predefiniowane ustawienia pędzla*) w lewym górnym rogu panelu. O wiele lepiej będzie jednak skorzystać z opcji dostępnych po jego lewej stronie. Kiedy będziesz to robił, upewnij się, że klikasz nazwę charakterystyki, a nie pole wyboru. Kliknięcie pola wyboru powoduje tylko włączenie lub wyłączenie, ale nie pozwala zobaczyć jej opcji — w tym celu będziesz musiał kliknąć jej nazwę. Teraz będziesz mógł zobaczyć, że dla każdego pędzla możesz zdefiniować ponad 30 różnych ustawień.

Kiedy po raz pierwszy zobaczysz je wszystkie, pomyślisz sobie, że pewnie będziesz musiał wrócić na studia, aby nauczyć się, jak ich używać. Po bliższym przyjrzeniu okaże się jednak, że z ustawieniami można sobie łatwo poradzić, a ich odpowiednie połączenia pozwalają na tworzenie naprawdę ciekawych efektów.

Przed rozpoczęciem eksperymentów z pędzlami w Photoshopie powinieneś wiedzieć, że możesz pracować z dwoma rodzajami pędzli: **zaokrąglonymi** i **próbekowanymi**. Okrągły pędzel to, jak można się spodziewać, pędzel o zaokrąglonej końcówce. Drugi rodzaj pędzla oparty jest na obrazie (pędzel próbkowany — rysunek 1.33).

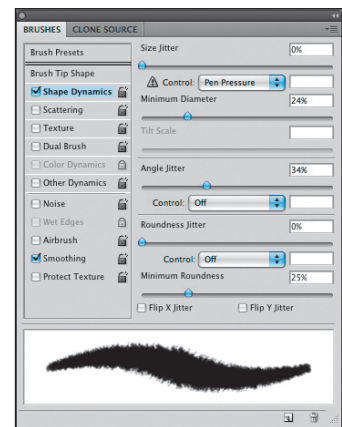
Aby pracować z okrągłym pędzlem, musisz go najpierw wybrać z panelu ustawień pędzla. Chcąc użyć pędzla próbkowanego, wybierz z ustawień pędzla taki, który nie jest pędzlem okrągłym, lub zaznacz w aktywnym dokumencie dowolny obszar obrazu, który będziesz chciał zmienić w pędzel, i wybierz *Edit/Define Brush Preset* (*Edycja/Zdefiniuj predefiniowane ustawienie pędzla*). Po wybraniu odpowiedniego rodzaju pędzla będziesz mógł eksperymentować ze wszystkimi jego ustawieniami.

### **Brush Tip Shape** (*Kształt końcówki pędzla*)

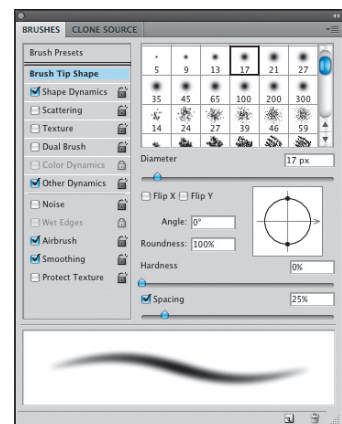
Kiedy klikniesz przycisk *Brush Tip Shape* (*Kształt końcówki pędzla*) w lewym górnym rogu panelu, jego centralna część pokaże ustawienia, które definiują ogólny wygląd pędzla. Pociągnięcie pędzla składa się z wielu „maźnięć” farby, co oznacza, że obszar o kształcie pędzla jest wypełniany kolorem narzędzia, następnie pędzel przesuwany jest dalej, gdzie kształt zostaje ponownie wypełniony (rysunek 1.34). Ustawienia w części *Brush Tip Shape* (*Kształt końcówki pędzla*) określają, jak będą wyglądać plamy farby i jak duże będą odstępy między nimi.



W rozdziale 10. „Techniki kolażu” nauczysz się używać masek warstw, które pozwalają na wprowadzanie takich samych zmian, jakie wprowadza się za pomocą narzędzia *Eraser* (*Gumka*), ale zmiany te nie są permanentne. Korzystając z warstwy maski, będziesz mógł przywrócić usunięte obszary, nawet jeśli zapisałeś i zamknąłeś plik.



Rysunek 1.33. W górnej części panelu znajdziesz okrągłe pędzle, niżej pędzle próbkowane



Rysunek 1.34. Opcje *Brush Tip Shape* (*Kształt końcówki pędzla*)





Rysunek 1.35. Średnica pędzla kolejno od góry: 100 pikseli, 50 pikseli i 20 pikseli



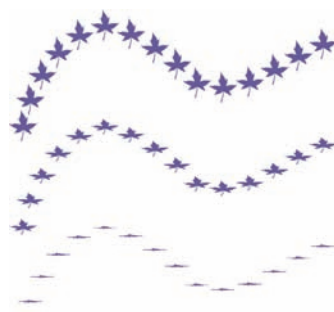
Rysunek 1.36. Po lewej: pędzel próbkowany w oryginalnym rozmiarze. Po prawej: pędzel próbkowany skalowany do rozmiaru dużo większego niż pobrany



Rysunek 1.37. Hardness (Twardość) kolejno od góry: 100, 50 i 20



Rysunek 1.38. Roundness (Zaokrąglenie) kolejno od góry: 100, 50 i 20

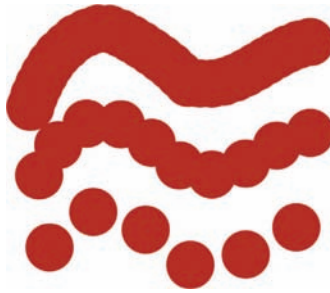


Rysunek 1.39. Roundness (Zaokrąglenie) kolejno od góry: 100, 50 i 20

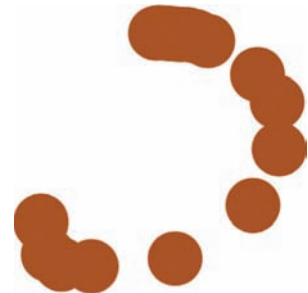
- ▶ **Diameter (Średnica)** — określa wielkość pędzla (rysunek 1.35). Może mieć wartość od 1 do 2500 pikseli. Przycisk *Use Sample Size (Użyj rozmiaru próbki)* uaktywnia się za każdym razem, kiedy używasz pędzla próbkowanego, który został powiększony lub zmniejszony względem oryginalnej próbki. Jeśli klikniesz ten przycisk, ustawienie *Diameter (Średnica)* zostanie wyzerowane do oryginalnej wielkości pędzla próbkowanego, co da najlepszą możliwą jakość. Zmniejszanie próbkowanego pędzla nie pogarsza jakości obrazu, ale powiększanie powoduje, że jego kształt staje się mniej ostry (rysunek 1.36).
- ▶ **Hardness (Twardość)** — określa, jak szybko zanikają krawędzie. Domyślne pędzle używają zwykle wartości 100% lub 0% (rysunek 1.37). Ta opcja dostępna jest tylko dla pędzli okrągłych.
- ▶ **Roundness (Zaokrąglenie)** — spłaszcza pędzle w jednym kierunku. Dla pędzli okrągłych zmiana tego ustawienia daje pędzle owalne (rysunek 1.38). W przypadku pędzla próbkowanego ustawienie spłaszcza pędzel w pionie (rysunek 1.39).
- ▶ **Angle (Kąt)** — obraca owalne i próbkowane pędzle, nie ma wpływu na pędzle okrągłe (rysunek 1.40).
- ▶ **Spacing (Odstępny)** — określa odległość między plamami farby tworzącymi pociągnięcie pędzla (rysunek 1.41). Usunięcie zaznaczenia z pola *Spacing (Odstępny)* powoduje, że Photoshop będzie modyfikował odległości w zależności od szybkości przesuwania myszą w czasie malowania (rysunek 1.42).



Rysunek 1.40. Angle (Kąt) kolejno od góry: 0, 45, 90



Rysunek 1.41. Spacing (Odstępy) kolejno od góry: 25%, 75%, 120%



Rysunek 1.42. Usunięcie zaznaczenia z pola Spacing (Odstępy) powoduje, że wielkość odstępów staje się zależna od szybkości malowania

Pozostałe opcje w lewej części panelu *Brushes (Pędzle)* pozwalają na zmianę sposobu zastosowania kształtu pędzla na obrazie. Na pewno zauważysz, że opcje pędzla korzystają z trzech podstawowych koncepcji:

- ▶ Ustawienia typu *Jitter (Wahanie)* pozwalają na różnicowanie określonej opcji na przestrzeni pociągnięcia pędzla (rysunek 1.43). Im wyższa wartość *Jitter (Wahanie)*, tym większa różnica w wartości ustawienia.
- ▶ Ustawienie *Minimum (Minimalne)* określa zakres, w którym opcja *Jitter (Wahanie)* może różnicować wartość ustawienia (rysunek 1.44). Jeśli opcja *Minimum (Minimalne)* będzie równa np. 10%, kontrolka *Jitter (Wahanie)* będzie mogła różnicować wartość ustawienia pomiędzy wartością określoną w panelu *Brush Tip Shape (Kształt końcówki pędzla)* lub na pasku opcji a ustawieniem *Minimum (Minimalne)* (10% oznacza procent wartości ustawionej w panelu *Brush Tip Shape (Kształt końcówki pędzla)* lub na pasku opcji).
- ▶ Ustawienie *Control (Sterowanie)* określa, kiedy zostanie zmienione ustawienie, dla którego użyto opcji *Jitter (Wahanie)*. Kiedy w tym menu zostanie wybrana opcja *Off (Wylączone)*, polecenie *Jitter (Wahanie)* będzie stosowane cały czas. Opcja *Fade (Stonuj)* powoduje stopniowe zanikanie w określonej liczbie plam farby składających się na pociągnięcie pędzla. Jeśli ustawisz tu np. 20, Photoshop rozpocznie od ustawienia w polu *Brush Tip Shape (Kształt końcówki pędzla)* lub na pasku opcji, a następnie zmniejszy jego wartość w każdej z kolejnych 20 plam farby, aż do wartości określonej opcją *Minimum (Minimalne)* (rysunek 1.45). Pozostałe ustawienia — *Pen Pressure (Nacisk pióra)*, *Pen Tilt (Pochylenie pióra)* oraz *Stylus Wheel (Pokrętło pisaka)* — powodują, że wartości odczytywane będą z tabletu graficznego.

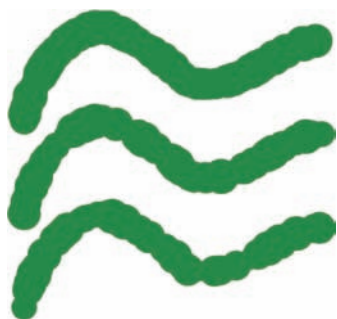


Zamiast wpisywać wartości dla ustawień *Angle (Kąt)* i *Roundness (Zaokrąglenie)*, możesz zmodyfikować diagram w środku okna dialogowego. Przeciągnięcie jednego z dwóch małych okręgów zmienia ustawienie *Roundness (Zaokrąglenie)*, a przeciągnięcie końcówki strzałki zmienia ustawienie *Angle (Kąt)*.

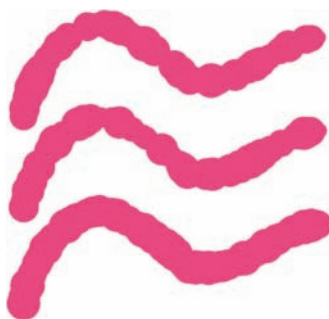
Niskie ustawienie *Spacing (Odstępy)* pozwoli uniknąć nierówności krawędzi dla pędzli o dużych rozmiarach i twardych krawędziach.



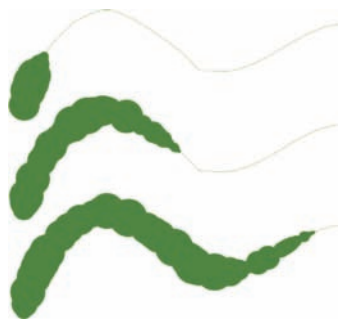
Za pomocą klawiszy nawiasów kwadratowych (*[ ]*) możesz zmniejszyć średnicę pędzla, a jeśli jednocześnie przytrzymasz wciśnięty klawisz *Shift*, zmienisz twardość pędzla. Te skróty klawiszowe nie będą działały przy otwartym panelu ustawień pędzla.



Rysunek 1.43. Ustawienia Size Jitter (Wahanie rozmiaru) kolejno od góry: 20, 50, 100



Rysunek 1.44. Ustawienia Minimum (Minimalne) kolejno od góry: 1, 30, 75



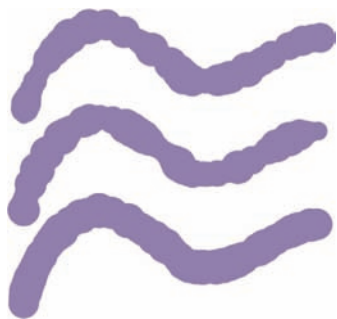
Rysunek 1.45. Ustawienia Fade (Stonuj) kolejno od góry: 20, 75, 130

### Shape Dynamics (Dynamika kształtu)

Ustawienia *Shape Dynamics* (Dynamika kształtu) zmieniają kształt wybranego pędzla. Tak naprawdę pozwalają na zmianę tych samych ustawień, które określiłeś w części *Brush Tip Shape* (Kształt końcówki pędzla), w panelu *Brushes* (Pędzle) (rysunki od 1.46 do 1.48).

### Scattering (Rozpraszanie)

Ustawienie *Scattering* (Rozpraszanie) odpowiada za różnicowanie położenia plam farby składających się na pociągnięcie pędzla (rysunek 1.49). Ustawienie *Count* (Zliczanie) pozwala na określenie, ile plam farby zostanie nałożonych w jednostce wskazanej w obszarze *Brush Tip Shape* (Kształt końcówki pędzla) w panelu *Brushes* (Pędzle) (rysunek 1.50).



Rysunek 1.46. Ustawienia Size Jitter (Wahanie rozmiaru) kolejno od góry: 100, 50, 20. Im wyższa wartość ustawienia, tym większe zróżnicowanie okrągłych plam



Rysunek 1.47. Ustawienia Angle Jitter (Wahanie kąta) kolejno od góry: 100, 50, 20. Im wyższa wartość ustawienia, tym większe zróżnicowanie kąta nachylenia liści



Rysunek 1.48. Ustawienia Roundness Jitter (Wahanie zaokrąglenia) kolejno od góry: 100, 50, 20. To ustawienie skaluje pionowo każdą końcówkę pędzla



Rysunek 1.49. Ustawienia Scattering (Rozpraszanie) kolejno od góry: 20, 100, 200



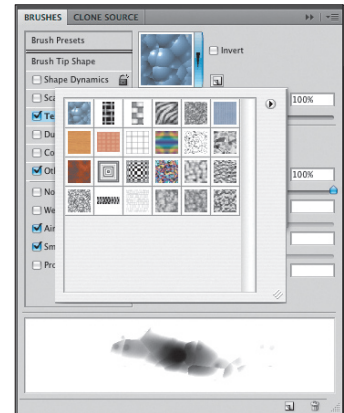
Rysunek 1.50. Ustawienia Count (Zliczanie) kolejno od góry: 1, 3, 7

### Texture (Tekstura)

Ustawienie *Texture (Tekstura)* pozwala na różnicowanie poziomu krycia pędzla na podstawie wybranej tekstury (rysunek 1.51). Ustawienie *Depth Jitter (Głębina)* umożliwia nakładanie różnych ilości tekstury. Aby użyć ustawienia *Depth Jitter (Głębina)*, należy zaznaczyć pole *Texture Each Tip (Tekstura na końcach — rysunek 1.52)*. Jeśli uznasz, że tekstura nie zmienia wystarczająco wyglądu pędzla, możesz zmienić ustawienie w menu *Mode (Tryb)* aż do uzyskania zadowalających rezultatów.

### Dual Brush (Podwójny pędzel)

Opcja *Dual Brush (Podwójny pędzel)* pozwala na tworzenie pociągnięć pędzla złożonego z kształtów dwóch końcówek pędzla jednocześnie. Farba będzie widoczna tylko w miejscach, gdzie kształty pędzli będą na siebie zachodzić (rysunek 1.53). Jest to doskonały sposób tworzenia efektu gąbki. W tym celu wystarczy, że wybierzesz zwykły, okrągły pędzel w części *Brush Tip Shape (Kształt końcówki pędzla)* panelu *Brushes (Pędzle)*, a następnie pędzel tekstury w części *Dual Brush (Podwójny pędzel)*. Jeśli okaże się, że połączenie pędzli nie jest takie, jak się spodziewałeś, będziesz mógł zmienić ustawienie w menu *Mode (Tryb)* i ustawienie *Spacing (Odstęp)* aż do otrzymania zadowalających rezultatów.



Rysunek 1.51. Ustawienia Texture (Tekstura)



Rysunek 1.52. Ustawienia Depth Jitter (Głębina) kolejno od góry: 100, 50, 20



Rysunek 1.53. Trzy przykłady zastosowania podwójnego pędzla



### Color Dynamics (Dynamika koloru)

Ustawienia *Color Dynamics* (Dynamika koloru) pozwalają na różnicowanie koloru na przestrzeni pociągnięcia pędzla. Ustawienie *Foreground/Background Jitter* (Wahania pierwszego planu/tła) umożliwia różnicowanie kolorów pomiędzy kolorem narzędzia a kolorem tła (rysunek 1.54). Ustawienie *Hue Jitter* (Wahanie barwy) zmienia podstawowy kolor pędzla na losowe kolory. Im wyższe ustawienie, tym bardziej kolory te będą się różnić od koloru narzędzia (rysunek 1.55). Ustawienie *Saturation Jitter* (Wahanie nasycenia) zmienia jaskrawość koloru, którym malujesz (rysunek 1.56). *Brightness Jitter* (Wahanie jasności) losowo przyciemnia kolor (rysunek 1.57). *Purity Jitter* (Klarowność) umożliwia zmianę nasycenia koloru, którym malujesz. Ustawienie wartości równej zero nie powoduje żadnych zmian. Wartości ujemne to mniejsze nasycenie, a dodatnie — większe (rysunek 1.58).



**Rysunek 1.54.** Ustawienie *Foreground/Background Jitter* (Wahania narzędzia/tła) dla kolorów czerwonego i niebieskiego, wartości kolejno od góry: 100, 50, 20



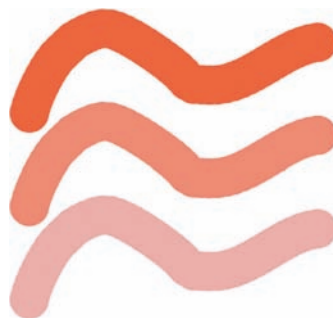
**Rysunek 1.55.** Ustawienia *Hue Jitter* (Wahanie barwy) kolejno od góry: 100, 50, 20



**Rysunek 1.56.** Ustawienia *Saturation Jitter* (Wahanie nasycenia) kolejno od góry: 100, 50, 20



**Rysunek 1.57.** Ustawienia *Brightness Jitter* (Wahanie jasności) kolejno od góry: 100, 50, 20



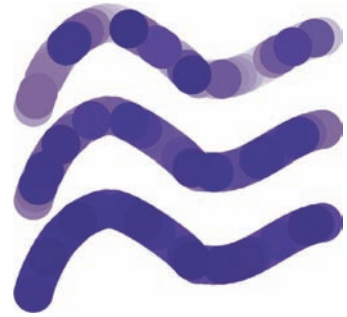
**Rysunek 1.58.** Ustawienia *Purity Jitter* (Klarowność) kolejno od góry: +50, 0, -50

### Other dynamics (Inne dynamiki)

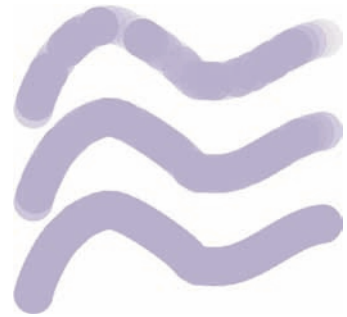
Ustawienia *Opacity Jitter* (*Wahanie krycia*) oraz *Flow Jitter* (*Wahanie przepływu*) pozwalają na różnicowanie analogicznych ustawień dostępnych na pasku opcji bieżącego narzędzia (rysunki 1.59 i 1.60). Przy korzystaniu z nich parametry będą różnicowane, ale nigdy nie przekroczą wartości ustawień na pasku opcji.

### Pozostałe ustawienia pędzla

Przyjrzyjmy się teraz pozostałym ustawieniom, jakie można znaleźć w panelu *Brushes* (*Pędzle*). Ustawienie *Noise* (*Szum*) dodaje szum do miękkich krawędzi pędzla (rysunek 1.61). *Wet Edges* (*Mokre krawędzie*) powoduje, że środek pędzla ma poziom krycia równy 60%, a w miarę zbliżania się do krawędzi nakładane jest coraz więcej farby (rysunek 1.62). *Airbrush* (*Aerograf*) jest tym samym co ikona aerografu, którą można włączać i wyłączać na pasku opcji. Działa w połączeniu z ustawieniami *Opacity* (*Krycie*) i *Flow* (*Przepływ*) na pasku opcji. Ustawienie *Opacity* (*Krycie*) zawsze będzie określać maksymalny poziom krycia pojedynczego pociągnięcia pędzla. Określi też, jak szybko będzie osiągany wskazany poziom krycia. Niższe wartości przepływu powodują, że nakładana jest farba o niższym poziomie krycia, ale kolejne warstwy farby na tym samym obszarze pozwalają osiągnąć poziom krycia ustawiony na pasku opcji. Ustawienie *Airbrush* (*Aerograf*) ma zastosowanie przy ustawieniu *Flow* (*Przepływ*) o wartości mniejszej niż 100%. Sprawia, że farba jest ciągle nakładana, kiedy zatrzymasz kursor, podobnie jak w przypadku prawdziwego aerografu (rysunek 1.63).



Rysunek 1.59. Ustawienia Opacity Jitter (Wahanie krycia) kolejno od góry: 100, 50, 20



Rysunek 1.60. Ustawienia Flow Jitter (Wahanie przepływu) kolejno od góry: 100, 50, 20



Rysunek 1.61. Pociągnięcie pędzla z włączonym ustawieniem Noise (Szum)



Rysunek 1.62. Efekt ustawienia Wet Edges (Mokre krawędzie)



Rysunek 1.63. Opcja Airbrush (Aerograf) powoduje, że w czasie malowania w tym samym punkcie nakładane jest coraz więcej farby





Predefiniowane ustawienia pędzli zapisane są w podfolderze *Brushes (Pędzle)* w folderze *Preset (Ustawienia)* w głównym folderze programu Photoshop. Jeśli chcesz, aby Twoje pędzle były wyświetlane w rozwijanym panelu *Brushes (Pędzle)*, będziesz musiał zapisać je w tym samym miejscu.

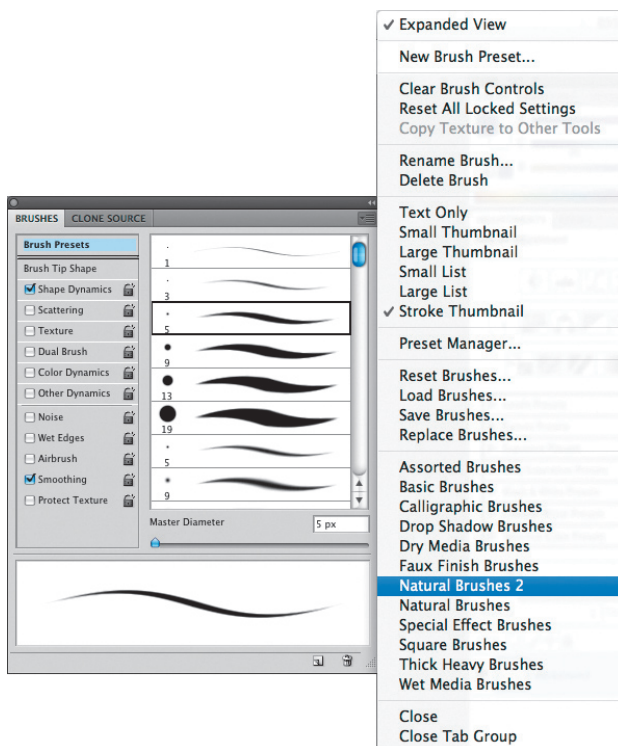
## Zapisywanie pędzli

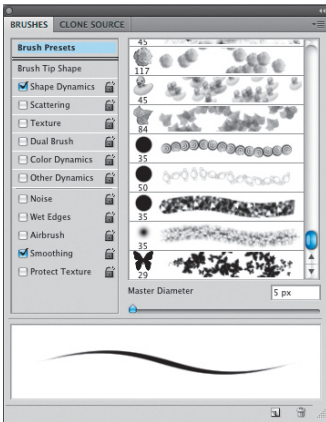
Zmiana ustawień pędzla oznacza w praktyce utworzenie nowego pędzla, który nie jest już związany z oryginalnym pędzlem w panelu *Brushes (Pędzle)*. Zmieniony pędzel nie będzie widoczny w panelu *Brushes (Pędzle)*, jeśli nie zostanie zapisany poprzez wybranie *New Brush Preset (Nowe predefiniowane ustawienie pędzla)* z menu bocznego panelu *Brushes (Pędzle)*. Po utworzeniu zestawu pędzli możesz wybrać *Save Brushes (Zachowaj pędzle)* z menu bocznego panelu *Brushes (Pędzle)*, aby zapisać bieżące pędzle w pliku. Jeśli będziesz kiedykolwiek chciał do nich wrócić, wystarczy, że wybierzesz *Replace Brushes (Zastąp pędzle)* z tego samego menu. Domyślne ustawienia pędzli przywrócisz, wybierając *Reset Brushes (Wyczyść pędzle)*.

## Predefiniowane ustawienia pędzli

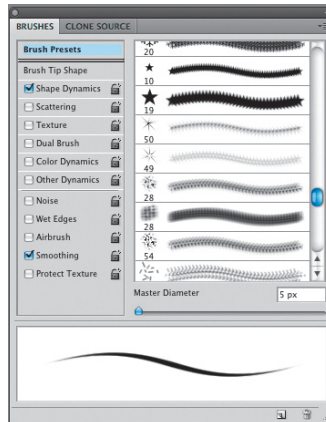
Do Photoshopa dołączono bardzo wiele zestawów gotowych pędzli. Możesz wczytać każdy z nich, wybierając *Replace Brushes (Zastąp pędzle)* lub nazwę zestawu pędzli w dolnej części menu bocznego panelu *Brushes (Pędzle)* (rysunki od 1.64 do 1.67).

Rysunek 1.64. Menu boczne panelu *Brushes (Pędzle)*

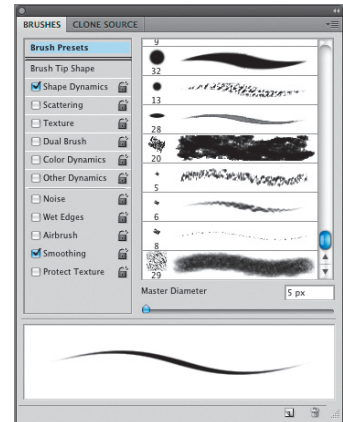




Rysunek 1.65. Pędzle z zestawu Special Effect (Efekty specjalne)



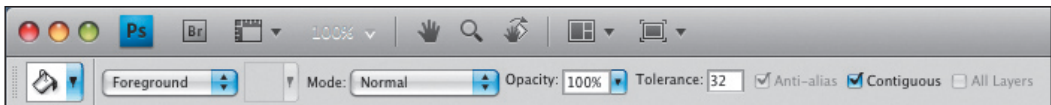
Rysunek 1.66. Pędzle z zestawu Dry Media (Suche)



Rysunek 1.67. Pędzle z zestawu Wet Media (Mokre)

## Narzędzie Paint Bucket (Wiadro z farbą)

Narzędzie *Paint Bucket* (*Wiadro z farbą*) służy do wypełniania obszarów kolorem narzędzia. Za każdym razem, kiedy klikniesz nim obraz, zostaną wypełnione obszary w kolorze podobnym do tego, który kliknąłeś. Możesz określić czułość narzędzia, zmieniając ustawienia *Tolerance* (*Tolerancja* — rysunki od 1.68 do 1.70). Wyższa wartość tolerancji to szerszy zakres wypełnianych kolorów.



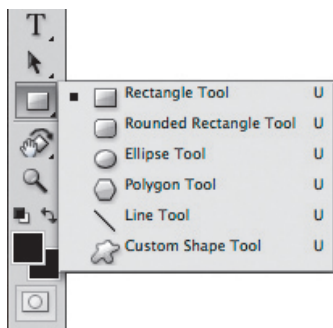
Rysunek 1.68. Pasek opcji dla narzędzia Paint Bucket (Wiadro z farbą)



Rysunek 1.69. Wartość Tolerance (Tolerancja) równa 32



Rysunek 1.70. Wartość Tolerance (Tolerancja) równa 75



Rysunek 1.71. Kliknij i przytrzymaj ikonę narzędzia kształtu, aby zobaczyć pełną listę dostępnych narzędzi



Rysunek 1.72. Te trzy ikony określają sposób zastosowania kształtu

## Narzędzia kształtów

Narzędzia kształtów doskonale nadają się do tworzenia prostych geometrycznych kształtów (rysunek 1.71). Mają o wiele większe możliwości, niż wydaje się na pierwszy rzut oka.

Zanim zajmiesz się narzędziami kształtów, powinieneś zastanowić się, jaki rezultat chciałbyś osiągnąć. Narzędzi tego rodzaju można używać na trzy różne sposoby, każdy z nich daje inny efekt.

Po lewej stronie paska opcji znajdziesz trzy odpowiadające im ikony (rysunek 1.72). Pierwsza (od lewej) tworzy specjalną warstwę nazywaną warstwą kształtu, która ma kilka specjalnych właściwości:

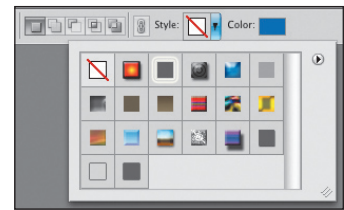
- ▶ Wydrukowana na drukarce korzystającej z języka Postscript będzie miała ostre krawędzie (nawet jeśli piksele tworzące obraz będą tak duże, że staną się łatwo widoczne w pozostałej części obrazu).
- ▶ Może być skalowana (powiększana lub zmniejszana) bez utraty jakości. Dzięki temu doskonale nadaje się do tworzenia przycisków na potrzeby stron WWW, gdzie klient może potrzebować większej ilości tekstu na przycisku, co będzie wymagało powiększenia obrazu.
- ▶ Do warstwy możesz dodawać i odejmować obszary za pomocą innych narzędzi kształtu.
- ▶ Może być wypełniania jednolitym kolorem, gradientem, wzorkiem lub dopasowaniem obrazu.

Druga z ikon na pasku opcji tworzy ścieżkę, która pojawi się na panelu *Paths* (*Ścieżki*), co może okazać się przydatne przy tworzeniu maski wektorowej (powiemy o tym w rozdziale 10.). Trzecia ikona na pasku opcji powoduje wypełnienie obszaru na aktywnej warstwie kolorem narzędzia. Najczęściej korzystać z opcji *Shape layer* (*Warstwa kształtu* — ikona z lewej strony), ponieważ daje najwięcej możliwości.

Po wskazaniu, jakiego rodzaju rezultat chcesz uzyskać, będziesz mógł kliknąć i przeciągnąć po powierzchni obrazu, aby utworzyć kształt. Jeśli chcesz mieć więcej kontroli nad kształtem, możesz kliknąć ikonę małego trójkąta znajdującą się po prawej stronie ikon narzędzi kształtów na pasku opcji. Zostaną pokazane opcje dla konkretnego kształtu, który zamierzasz utworzyć.

Korzystając z opcji *Shape layer* (*Warstwa kształtu*), możesz szybko tworzyć ciekawe efekty, wybierając styl warstwy

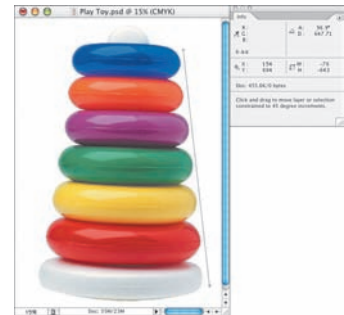
z rozwijanego menu (mały trójkąt) znajdującego się obok pola podglądu *Layer Style (Styl warstwy)* na pasku opcji. Menu stylu warstwy to zestaw gotowych ustawień, które mogą znacząco zmienić wygląd warstwy poprzez dodanie trójwymiarowości, cienia lub innych efektów. Styl możesz zastosować do dowolnej warstwy (niekoniecznie utworzonej za pomocą jednego z narzędzi kształtu), otwierając panel *Styles (Style)* i klikając jeden z zawartych w nim stylów (rysunek 1.73).



Rysunek 1.73. Panel Styles (Style)

## Narzędzie Ruler (Miarka)

Narzędzie *Ruler (Miarka)* pozwala na mierzenie odległości pomiędzy dwoma punktami lub kątów na dowolnym obszarze obrazu, co może okazać się użyteczne przy precyzyjnym obracaniu lub zmienianiu rozmiaru obiektów. W czasie przeciągania narzędziem *Ruler (Miarka)* na pasku opcji w górnej części ekranu widoczne są wartości kąta — pole *A (A)*, oraz długości — pole *L1 (L1)* utworzonego odcinka (rysunek 1.74). Używany system pomiarów jest taki sam jak ten, z którego korzystają miarki. Po utworzeniu odcinka możesz go bezpośrednio kliknąć i przeciągnąć w inne miejsce. Możesz także kliknąć jeden z końców odcinka i zmienić jego kąt lub długość.



Rysunek 1.74. Panel Info pokazuje kąt zmierzony narzędziem Ruler (Miarka) (©2007 Stockbyte, www.stockbyte.com)

Chcąc zmienić rozmiar obrazu, aby wpasować go dokładnie pomiędzy dwa obiekty, możesz zmierzyć odległość między nimi za pomocą narzędzia *Ruler (Miarka)*, wybrać *Image/Image Size (Obraz/Rozmiar obrazu)* i przeskalować obraz do dokładnej szerokości. Jeśli natomiast obraz jest przekrzywiony i chcesz go wyprostować, wystarczy, że przeciągniesz narzędziem *Ruler (Miarka)* wzdłuż linii, która powinna być dokładnie pionowa lub pozioma, wybierzesz *Image/Image Rotation/Arbitrary (Obraz/Obracanie obrazu/Swobodnie)* i klikniesz *OK*. Właściwa wartość kąta zostanie automatycznie wpisana na podstawie dokonanego pomiaru.

Możesz także użyć narzędzia *Ruler (Miarka)* do zmierzenia kąta pomiędzy dwoma liniami prostymi. Jeśli przeciągniesz z wciśniętym klawiszem *Option (Mac OS)* lub *Alt (Windows)* koniec linii, zostanie dodana druga linia, którą będziesz mógł umieścić pod dowolnym kątem. Teraz wartość w polu *A (A)* w panelu *Info* i na pasku opcji będzie oznaczać kąt pomiędzy dwoma liniami.

## Narzędzie Gradient (Gradient)

Na początku może wydawać się, że narzędzie *Gradient (Gradient)* nie jest niczym szczególnym. Jednak po zapoznaniu



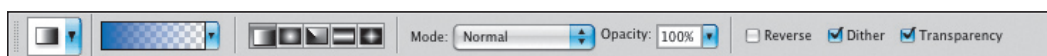
Aby obrócić warstwę o określony kąt, zacznij od wyznaczenia kąta za pomocą narzędzia *Ruler (Miarka)*, a następnie wybierz *Edit/Transform/Rotate (Edycja/Przekształć/Obrót)*. Photoshop sam wstawi kąt nachylenia narysowanej linii na pasek opcji i obróci warstwę o tę właśnie wartość.



Jeśli nie zaznaczysz obszaru przed zastosowaniem gradientu, gradient wypełni cały obraz.

się z rozdziałami dotyczącymi warstw (rozdział 3.), technik kolażu (rozdział 10.) oraz kanałów (obejrzyj bonusowe wideo „Channels” („Kanały”) na stronie [www.danablan.com/photoshop](http://www.danablan.com/photoshop)) uznasz, że narzędzie *Gradient* (*Gradient*) jest nie tylko ciekawe, ale także praktycznie niezastąpione. Zanim przejdziemy do tych rozdziałów, chcemy upewnić się, że wiesz, jak edytować i stosować gradienty.

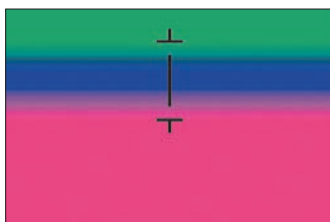
Zacznijmy od nakładania gradientu na obraz. Aby zastosować gradient, wystarczy kliknąć i przeciągnąć po powierzchni obrazu narzędziem *Gradient* (*Gradient*). Otrzymany rezultat będzie się różnił w zależności od rodzaju gradientu wybranego na pasku opcji (rysunek 1.75).



Rysunek 1.75. Pasek opcji dla narzędzia Gradient

Oto wyjaśnienie różnych ustawień gradientu:

- ▶ **Linear Gradient** (*Gradient liniowy*) — nakłada gradient wzdłuż linii, którą tworzysz (rysunki od 1.76 do 1.78). Jeśli linia nie rozciąga się na całym obrazie, pozostała część zostanie wypełniona jednolitymi kolorami (tymi, którymi gradient rozpoczyna się i kończy).



Rysunek 1.76. Linear Gradient (*Gradient liniowy*)

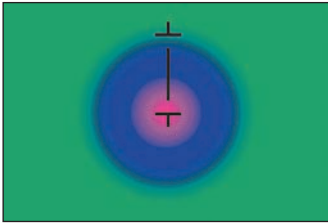


Rysunek 1.77. Zdjęcie ze szczytu wieżowca John Hancock Building w Chicago z panoramą na miasto (©2008 Dan Ablan)



Rysunek 1.78. Dodanie liniowego gradientu do rysunku 1.77 pozwoliło na utworzenie delikatnego cieniowania horyzontu (©2008 Dan Ablan)

- ▶ **Radial Gradient** (*Gradient radialny*) — tworzy gradient, który zaczyna się w środku okręgu i rozchodzi się do jego krawędzi (rysunki od 1.79 do 1.81). Punkt, który klikniesz na początku, będzie środkiem tego okręgu; miejsce, gdzie zwolnisz przycisk myszy, określi jego zewnętrzną krawędź. Wszystkie obszary na zewnątrz okręgu zostaną wypełnione jednolitym kolorem (tym, który kończy gradient).



Rysunek 1.79. Radial Gradient (Gradient radialny)

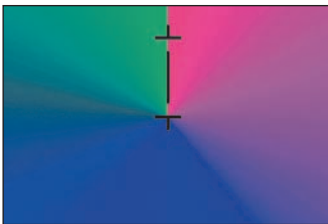


Rysunek 1.80. Na tym zdjęciu trzeba umieścić w centrum uwagi przycisk migawki (©2008 Dan Ablan)

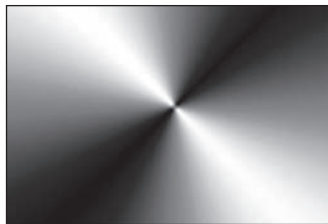


Rysunek 1.81. Dodanie radialnego gradientu umieszcza w centrum uwagi przycisk migawki z rysunku 1.80 (©2008 Dan Ablan)

- ▶ **Angle Gradient (Gradient skośny)** — obraca gradient dookoła podobnie jak widok na ekranie radaru (rysunki od 1.82 do 1.84). Pierwsze kliknięcie wyznacza środek, a przeciągnięcie — początkowy kąt.



Rysunek 1.82. Angle Gradient (Gradient skośny)

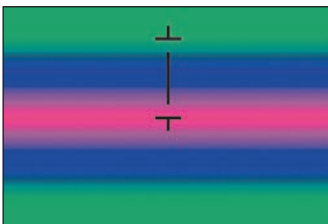


Rysunek 1.83. Ten gradient skośny będzie stanowił podstawę interesującego efektu

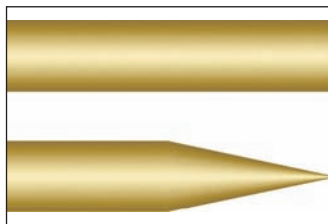


Rysunek 1.84. Poprzez dodanie tekstury i stylów warstw zwykły gradient skośny został przekształcony w otwór w metalu

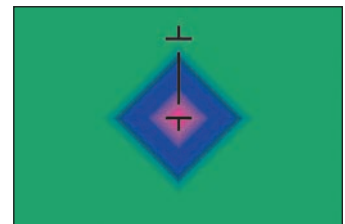
- ▶ **Reflected Gradient (Gradient lustrzany)** — efekt podobny do zastosowania dwóch gradientów liniowych, złączonych „plecami” (rysunki 1.85 i 1.86).
- ▶ **Diamond Gradient (Gradient romboidalny)** — podobny do gradientu radialnego, ale rozchodzi się ze środka kwadratu (rysunek 1.87).



Rysunek 1.85. Reflected Gradient (Gradient lustrzany)



Rysunek 1.86. Na górze: gradient lustrzany z użyciem kolorów metalicznych. Na dole: końcówka gradientu została przekształcona w końcówkę szpilki

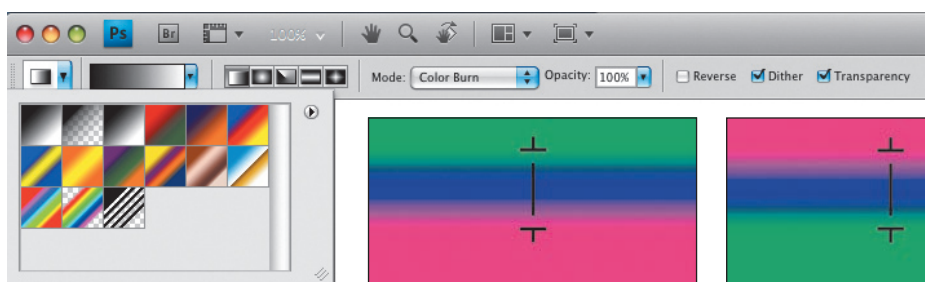


Rysunek 1.87. Diamond Gradient (Gradient romboidalny)

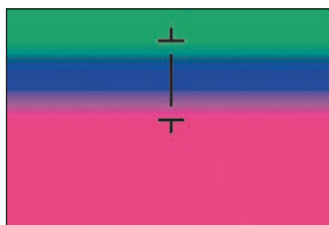


## Kolory gradientów

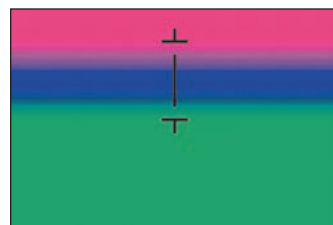
Klikając ikonę małego trójkąta obok pola podglądu gradientu na pasku opcji, możesz wybierać ustawienia kolorów gradientu (rysunek 1.88). Możesz także odwrócić gradient, zaznaczając pole *Reverse* (*Odwróć*) na pasku opcji. Dzięki temu gradient zaczynający się np. kolorem niebieskim i kończący czerwonym będzie się zaczynał kolorem czerwonym, a kończył niebieskim (rysunki 1.89 i 1.90). Niektóre z ustawionych gradientów zawierają obszary przezroczyste. Aby wyłączyć przezroczystość gradientów, usuń zaznaczenie z pola *Transparency* (*Przezroczystość*).



Rysunek 1.88. Pasek opcji Linear Gradient (Gradient liniowy)



Rysunek 1.89. Bez zaznaczonej opcji Reverse (*Odwróć*)



Rysunek 1.90. Z włączoną opcją Reverse (*Odwróć*)



Rysunek 1.91. Opcja Dither (*Roztrzásanie*) wyłączona



Rysunek 1.92. Opcja Dither (*Roztrzásanie*) włączona

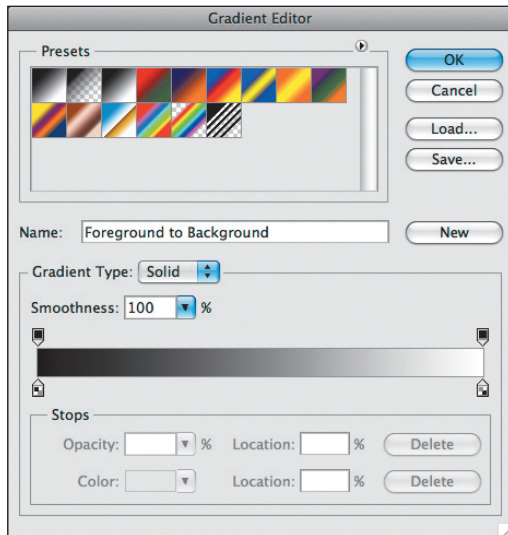
## Roztrzásanie gradientów

Czasem, kiedy wydrukujesz obraz zawierający gradient, będziesz mógł zobaczyć na gradientzie efekt **rozwarstwienia** kolorów (nazywany czasem **skokowym przejściem** lub **posteryzacją**). Aby ograniczyć ten efekt, możesz zaznaczyć pole *Dither* (*Roztrzásanie*) na pasku opcji. Dzięki temu do gradientu zostanie dodany szum, który zapobiegnie rozwarstwieniu. Efekt zaznaczenia tej opcji nie będzie widoczny na ekranie monitora — poprawi tylko wygląd wydrukowanego gradientu (rysunki 1.91 i 1.92). Jeśli rozwarstwienia kolorów po wydrukowaniu będą ciągle widoczne, możesz dodać więcej szumu za pomocą polecenia *Filter/Noise/Add Noise* (*Filtr/Szum/Dodaj szum* — dla większości obrazów wystarczy wartość 3 lub mniejsza).

## Własne gradienty

Rozwijane menu predefiniowanych gradientów nie zawsze będzie zawierać gradient, jakiego potrzebujesz. W takim

przypadku możesz kliknąć pole podglądu gradientu na pasku opcji i stworzyć własny gradient. Otworzy się okno *Gradient Editor* (*Edytor gradientów*). Liczba zawartych w nim opcji może na początku wydać się przytłaczająca, ale jeśli zapoznasz się z nimi krok po kroku, nie napotkasz trudności (rysunek 1.93).



Rysunek 1.93.

Kliknij tuż poniżej paska gradientu, aby dodać nowe kolory

Lista w górnej części okna zawiera gradienty, które zwykle pojawiają się na pasku opcji. Kliknięcie każdego z nich udostępni podgląd w dolnej części okna. Po wybraniu gradientu będziesz mógł go edytować poprzez modyfikację paska gradientu (możesz także kliknąć przycisk *New* (*Nowy*), dzięki czemu utworzysz kopię do edycji). Aby dodać kolory (może ich być maksymalnie 32), kliknij poniżej paska gradientu. Zostanie dodana próbka koloru, a pasek odpowiednio zmieni wygląd.

W polu *Color* (*Kolor*) możesz umieścić trzy rodzaje koloru, które możesz wybrać z menu po lewej stronie próbki koloru w dolnej części okna. Opcje *Foreground* (*Pierwszy plan*) i *Background* (*Tło*) nie oznaczają użycia tych kolorów, które są kolorami narzędzia i tła w chwili tworzenia gradientu, ale tych, które będą aktywne w chwili zastosowania. Dzięki temu przy każdym nałożeniu gradientu będziesz mógł otrzymać inny rezultat poprzez zmianę kolorów narzędzia i tła. Jeśli nie chcesz, aby gradient zawierał kolory narzędzia i tła, wybierz opcję *User Color*



Możesz nacisnąć klawisz *Return* (Mac OS) lub *Enter* (Windows), aby pokazać lub ukryć predefiniowane gradienty bez użycia paska opcji.



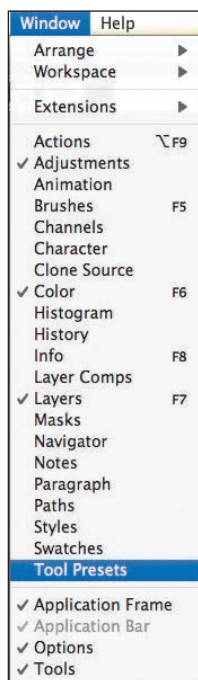
Możesz usunąć próbkę zawierającą kolor lub obszar przezroczysty, przeciągając ją z dala od paska gradientu.

(*Kolor użytkownika*) z tego samego menu i wskaż odpowiedni kolor za pomocą próbnika.

Po dodaniu próbki koloru do paska gradientu możesz ją przesunąć, przeciągając lub zmieniając wartość w znajdującym się niżej polu *Location* (*Położenie*). Ja lubię klikać wartość w polu *Location* (*Położenie*) i przesuwać próbkę za pomocą klawiszy strzałek. Mały romb — **punkt pośredni** — pojawia się pomiędzy próbkami kolorów i wskazuje miejsce, gdzie dwa kolory będą wymieszane równomiernie.

### Gradienty przezroczyste

Możesz także sprawić, że obszary gradientu staną się częściowo przezroczyste, jeśli klikniesz tuż powyżej paska gradientu. W tym miejscu nie możesz zmieniać koloru gradientu, ale możesz spowodować, że stanie się on mniej lub bardziej przezroczysty. Próbkę koloru możesz dodawać w taki sam sposób, jak dodajesz próbki koloru poniżej paska. Obszary przezroczyste oznaczone są wzorem szachownicy (rysunek 1.94).



Rysunek 1.95. Panel Tool Presets (Domyślne ustawienia narzędzia) można otworzyć poprzez menu Window (Okno)

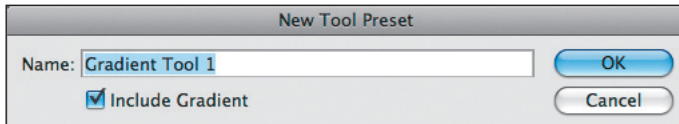


Rysunek 1.94. Edytowanie przezroczystości gradientu

### Tool Presets (Predefiniowane ustawienia narzędzia)

Predefiniowane ustawienia narzędzi pozwalają na przechowywanie ulubionych ustawień narzędzi. Dostęp do predefiniowanych ustawień można uzyskać na dwa sposoby: klikając ikonę narzędzia widoczną po lewej stronie paska opcji lub wybierając *Window/Tool Presets* (*Okno/Domyślne ustawienia narzędzia* — rysunek 1.95). Aby zapisać ustawienie, kliknij ikonę *New Preset* (*Utwórz nowe domyślne ustawienie narzędzia*) w dolnej części panelu *Tool Presets* (*Domyślne ustawienia narzędzia* — ikona wygląda jak kartka papieru z zagiętym rogiem). Ta sama ikona znajduje się w prawym górnym rogu rozwijanego panelu, który możesz otworzyć na pasku opcji. Kiedy zapisujesz predefiniowane ustawienie, Photoshop zapamiętuje wszystkie ustawienia zdefiniowane na pasku opcji i w panelu *Brushes* (*Pędzle*) (jeśli

korzystasz z narzędzia malarskiego lub narzędzia retuszu). Jeśli podczas korzystania z pędzla zaznaczysz pole *Include Color* (*Dołącz kolor*) lub *Include Gradient* (*Dołącz gradient*), korzystając z gradientu, Photoshop zapamięta kolor aktywny w pasku opcji (rysunek 1.96). Po zapisaniu predefiniowanego ustawienia będziesz mógł do niego w każdej chwili wrócić, klikając jego nazwę w panelu *Tool Presets* (*Predefiniowane ustawienia narzędzia*).



Rysunek 1.96. Okno dialogowe New Tool Preset (Nowe predefiniowane ustawienie narzędzia)

Z panelem *Tool Presets* (*Domyślne ustawienia narzędzia*) można pracować na dwa sposoby. Po pierwsze: możesz użyć go jako zamiennika głównego panelu *Tools* (*Narzędzia*) Photoshopa. Kiedy klikasz predefiniowane ustawienie, Photoshop przechodzi do wskazanego narzędzia i wczytuje zapisane wcześniej ustawienia, co oznacza, że główny panel *Tools* (*Narzędzia*) może zostać całkowicie zastąpiony predefiniowanymi ustawieniami. Możesz też wybierać narzędzia z panelu *Tools* (*Narzędzia*), a dopiero potem dopasowywać je za pomocą panelu *Tool Presets* (*Domyślne ustawienia narzędzia*). Zaznaczasz pole *Show Current Tool Presets* (*Tylko bieżące narzędzie*), dzięki czemu widoczne pozostają tylko predefiniowane ustawienia dla aktywnego narzędzia. Zamknij też panel i otwieraj go za pomocą ikony narzędzia po lewej stronie paska opcji. To wszystko pozwoli Ci uniknąć zaśmiecenia ekranu, a jednocześnie szybko wybierać predefiniowane ustawienia narzędzi.

## Kolejny krok

Jeśli udało Ci się przebrnąć przez cały rozdział, oznacza to, że masz za sobą spotkanie z komitetem powitalnym złożonym z narzędzi i paneli Photoshopa. Na Twoim obszarze roboczym panuje porządek, a Ty potrafisz powiększać, zmniejszać i przewijać obraz. Znasz już z widzenia wiele narzędzi i paneli — najprawdopodobniej wiesz także, z którymi z nich chciałbyś się lepiej zapoznać.

Nie przejmuj się, jeśli wszystkie informacje wydają Ci się wymieszane. Wszystko się wyjaśni, gdy poświęcisz więcej czasu na pracę z programem. Po kilku intensywnych sesjach z Photoshopem wiadomości, które nabyłeś w tym rozdziale, staną się Twoją drugą naturą. Jeśli niektóre z narzędzi są dla Ciebie zupełną nowością, możesz „pobawić się” nimi przed przejściem do kolejnego rozdziału.