

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

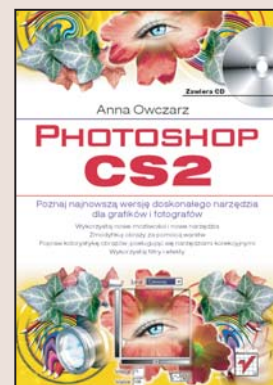
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Photoshop CS2

Autor: Anna Owczarz

ISBN: 83-246-0017-5

Format: B5, stron: 480



Photoshop CS2 to kolejne wcielenie rewelacyjnej aplikacji do obróbki grafiki. Zalety Photoshopa doceniają graficy, projektanci i miłośnicy fotografii cyfrowej. Każdy z nich znajdzie w programie narzędzia ułatwiające i przyspieszające pracę oraz pozwalające na uzyskanie efektów zapierających dech w piersiach. Najnowsza wersja Photoshopa została wzbogacona o kilka nowych narzędzi, a polecenia i funkcje znane z poprzednich wersji zostały udoskonalone oraz rozbudowane. Photoshop CS2 podobnie, jak poprzednie wersje, jest niekwestionowanym liderem wśród programów graficznych.

„Photoshop CS2” to książka poświęcona temu właśnie programowi. Początkujący użytkownicy znajdą w niej informacje pozwalające na szybkie rozpoczęcie pracy z programem, a ci, którzy znają jego poprzednie wersje, mogą przeczytać o nowych narzędziach i funkcjach oferowanych przez wersję CS2. Książka przedstawia wszystkie narzędzia Photoshopa służące do tworzenia i obróbki obrazów. Opisuje sposoby korzystania z warstw i ścieżek oraz filtrów. Zawiera także opis modułu Camera Raw oraz omawia metody korekcji kolorystyki fotografii cyfrowych.

- Korzystanie z przeglądarki plików Adobe Bridge
- Praca z narzędziami rysunkowymi
- Zaznaczanie elementów obrazu
- Stosowanie warstw, ścieżek i kształtów
- Wprowadzanie i formatowanie tekstu
- Kadrowanie i skalowanie obrazów
- Modyfikowanie kolorystyki obrazów
- Tworzenie panoram
- Usuwanie uszkodzeń i niedoskonałości z cyfrowych fotografii
- Korzystanie z filtrów
- Obróbka zdjęć cyfrowych za pomocą modułu Camera Raw
- Drukowanie obrazów

Przekonaj się, jak wiele zmian wprowadzono w najnowszej wersji Photoshopa



Spis treści

Wstęp	9
Rozdział 1. Powinieneś to wiedzieć, zanim zaczniesz	11
Uruchamianie programu	12
Okno programu	14
Tworzenie nowego okna obrazu	16
Elementy okna obrazu	21
Zapisywanie zmian wprowadzonych w oknie obrazu	24
Przeglądarka plików nowej generacji — Adobe Bridge	25
Uruchamianie przeglądarki plików	27
Elementy przeglądarki plików	27
Ocena plików i oznaczanie obrazów	37
Wyszukiwanie plików	39
Segregowanie plików za pomocą opcji menu View i poleceń z paska opcji	44
Zaznaczanie plików w przeglądarce	47
Pokaz slajdów	47
Adobe Stock Photos	47
Wykorzystywanie przeglądarki do otwierania obrazów w aplikacji Photoshop	60
Wykorzystywanie przeglądarki do otwierania obrazów w aplikacjach innych niż Photoshop	61
Zamykanie przeglądarki	61
Zamykanie programu	61
Rozdział 2. Królestwo narzędzi do malowania	63
Przybornik	63
Ołówek i Pędzel	65
Ołówek	66
Pędzel	67
Próbnik kolorów	74
Narzędzie Color Replacement	77
Opcje narzędzia	78
Jak posługiwać się narzędziem?	80

Rozdział 3. Praca z obrazem	83
Zaznaczanie całego obszaru obrazu	84
Zaznaczanie elementów posiadających regularne kształty	84
Zaznaczanie elementów o nieregularnych kształtach	89
Lasso	90
Lasso magnetyczne	92
Różdzka	96
Kopiowanie i wklejanie	98
Przesunięcie	101
Rozdział 4. Zmiany często bywają potrzebne	105
Zmiana rozmiaru dokumentu	106
Zmiana widoku okna dokumentu	109
Pole stopnia powiększenia	109
Narzędzie Zoom	112
Paleta Navigator	115
Rozdział 5. Warstwy	119
Warstwa Background (Tło) a zwykła warstwa	120
Zamiana warstwy Tło w zwykłą warstwę	121
Tworzenie nowej warstwy i nadawanie jej nazwy	123
Uaktywnianie warstwy i zmiana jej położenia w paletce Layers	126
Usuwanie warstwy	129
Łączenie ze sobą warstw	130
Kopiowanie warstw	132
Kopiowanie warstw w obrębie jednego dokumentu	133
Kopiowanie warstw z dokumentu do dokumentu	133
Scalanie warstw	134
Wyginanie i transformowanie warstw	135
Zagnieżdżone grupy warstw	139
Tworzenie grupy warstw	139
Umieszczanie wybranych warstw i grup warstw w grupie	144
Usuwanie grupy	147
Inne opcje palety Layers	148
Smart Object	151
Tworzenie Smart Object	153
Edycja danych źródłowych Smart Object	157
Eksportowanie Smart Object do katalogu na dysku	157
Zastępowanie Smart Object innymi Smart Objects	158
Zamiana Smart Object w zwykłą warstwę i vice versa	158
Tworzenie kopii Smart Object	158
Tryby mieszania warstw	159

Rozdział 6. Ścieżki	171
Ścieżki — spojrzenie ogólne	171
Narzędzia obsługujące ścieżki	173
Rysowanie ścieżek	174
Narzędzie Pen	174
Narzędzie Freeform Pen	180
Narzędzie Magnetic Pen	182
Zmiana kształtu ścieżki	183
Malowanie wzdłuż ścieżki	184
Tworzenie ścieżki z zaznaczenia	186
Rozdział 7. Kształty	189
Linia prosta i strzałki	190
Prostokąt, prostokąt zaokrąglony oraz elipsa	195
Kształty własne	201
Techniki wypełniania kształtów	204
Kolor	204
Wzorek	207
Gradient	210
Rozdział 8. Tekst	215
Wstawianie tekstu do okna obrazu	216
Przemieszczanie warstwy tekstowej	220
Edycja tekstu w ramce	220
Formatowanie znaków	221
Ozdabianie tekstu	229
Ozdabianie tekstu przez jego wyginanie i odkształcanie	229
Ozdabianie tekstu przez przekonwertowanie go do kształtu	231
Obrysowywanie tekstu	232
Umieszczanie tekstu na ścieżce	234
Umieszczanie tekstu we wnętrzu kształtu	237
Praca z akapitami tekstu	237
Rozdział 9. Kadrowanie	243
Narzędzie Crop	244
Crop and Straighten	247
Kadrowanie zaznaczenia	249
Canvas Size	250
Rozdział 10. Anulowanie wykonanych czynności i zapisywanie ich przebiegu	253
Polecenie Undo	254
Paleta History	254
Zapisywanie przebiegu czynności w pliku tekstowym	261

Rozdział 11. Praca z kolorami i ekspozycją obrazów	267
Ściemnianie i rozjaśnianie obrazu	269
Rozmazywanie obrazu	271
Zmiana nasycenia koloru	272
Poziomy jasności obrazka	274
Polecenie Levels	274
Polecenie Auto Levels	279
Polecenie Auto Color i Auto Contrast	280
Polecenie Match Color	281
Dopasowywanie koloru między dwoma obrazkami	284
Dopasowanie koloru z jednej z warstw danego obrazka do koloru znajdującego się na innej warstwie tego samego obrazka	286
Polecenie Replace Color	288
Filtry fotograficzne	290
Polecenie Shadow/Highlight	292
Polecenie Color Balance	299
Polecenie Hue/Saturation	301
Kolorowanie obrazu	307
Zapisywanie i wczytywanie ustawień korekcji barwy, jej jasności i nasycenia	309
Polecenie Brightness/Contrast	309
Polecenie Exposure	311
Rozdział 12. HDR	313
Wyjaśnienie pojęcia HDR	313
Wykonanie serii zdjęć do utworzenia obrazu	314
Merge To HDR	315
Posługiwanie się plikami HDR	326
Rozdział 13. Panorama	329
Wybór zdjęć do kompozycji	329
Okno dialogowe Photomerge	332
Rozdział 14. Usuwanie niedoskonałości z obrazów	339
Gumka	340
Gumka usuwająca tło	341
Wtapienie	345
Stempel	348
Łatka	352
Usuwanie efektu czerwonych oczu	356
Punktowa korekcja obrazu	358
Usuwanie szumów	361

Usuwanie zniekształceń wprowadzanych do obrazu przez obiektyw	363
Korekcja zniekształceń beczkowych i poduszkowych	364
Korekcja aberracji chromatycznych	365
Korekcja winietowania	365
Korekcja perspektywy	366
Skalowanie obrazu	366
Zapisywanie i wczytywanie ustawień korekcji	367
Rozdział 15. Filtry programu Photoshop CS2	369
Filtry — wprowadzenie	369
Galeria filtrów	371
Filtry do zadań specjalnych	376
Unsharp Mask	376
Smart Blur	379
Efekty specjalne	382
Grupa pierwsza — Artistic	382
Grupa druga — Brush Strokes	386
Grupa trzecia — Distort	387
Grupa czwarta — Render	389
Grupa piąta — Sketch	391
Grupa szósta — Stylize	393
Grupa siódma — Texture	395
Rozdział 16. Camera Raw	399
Uruchamianie Camera Raw z poziomu Photoshopa i Adobe Bridge	400
Elementy okna Camera Raw	401
Korekcja obrazu	405
Korekta barw obrazu	405
Korekta szumów i ostrości	411
Korekta aberracji chromatycznych i winietowania	412
Korekta tonalna	413
Korekta wbudowanych profili barw	413
Przeprowadzanie korekcji na kilku obrazach jednocześnie	415
Zapisywanie obrazów poddawanych korekcji w Camera Raw	420
Rozdział 17. Drukowanie	423
Rozdzielczość	423
Ustawienia wydruku	425
Page Setup	425
Print with Preview	427
Drukowanie	431

Dodatek A Ustawienia programu i ich dostosowywanie do indywidualnych potrzeb użytkownika	433
Zmiana preferencji	434
Panel General	434
Panel File Handling	438
Panel Display & Cursors	440
Panel Transparency & Gamut	442
Panel Units & Rulers (Jednostki i miarki)	444
Panel Guides, Grid & Slices	446
Panel Plug-Ins & Scratch Disks	448
Panel Memory & Image Cache	449
Panel Type	450
Tworzenie własnych skrótów klawiaturowych	451
Dopasowywanie wyglądu paska menu programu Photoshop CS2 do własnych potrzeb	454
Skorowidz	459

Rozdział 2.

Królestwo narzędzi do malowania

W tym rozdziale:

- ♦ Paleta *Przybornik*
- ♦ Specyfika narzędzi *Pencil* (Ołówek) oraz *Brush* (Pędzel)
- ♦ Próbnik kolorów
- ♦ Nowe narzędzie programu Photoshop — *Color Replacement* (Zastępowanie koloru)

Ołówek (Pencil) oraz *Pędzel (Brush)* są w programie Photoshop narzędziami służącymi do rysowania i malowania. Bez nich właściwie trudno byłoby cokolwiek stworzyć (narysować) w oknie dokumentu. W rozdziale tym zapoznasz się z możliwościami obu tych narzędzi. Ponadto dowiesz się, w jaki sposób działa narzędzie *Color Replacement* (Zastępowanie koloru) służące do kolorowania obrazów bez naruszania ich tekstury.

Przybornik

Czym jest *Przybornik*? To jedna z palet — chyba nikt nie zakwestionuje stwierdzenia, że najważniejsza — w której umieszczone zostały wszystkie narzędzia, jakie oferuje swoim użytkownikom program Photoshop (rysunek 2.1).



Jeśli *Przybornik* nie jest widoczny w oknie programu, wybierz polecenie *Window/Tools* (Okno/Narzędzia).

Każde z narzędzi jest umieszczone w *Przyborniku* na jednej ze znajdujących się tam pozycji. Czasem bywa tak, że na pozycji takiej widać ikonę tylko jednego narzędzia, np. ikona narzędzia *Move* (Przesunięcie), w innym przypadku znajduje się kilka różnych narzędzi, lecz pełniących pokrewne funkcje, np. po kliknięciu

Rysunek 2.1.

Paleta Przybornik
programu Photoshop CS2



ikony znajdującej się na pozycji 11. udostępnione zostają narzędzia *Eraser* (Gumka), *Background Eraser* (Gumka tła) oraz *Magic Eraser* (Magiczna gumka). Pozycje te są pewnego rodzaju szufladkami, do których wrzucono jedno lub kilka narzędzi jednocześnie. Każde narzędzie ma swoją własną ikonę. Aby uaktywnić narzędzie, które nie dzieli z niczym miejsca na danej pozycji (w szufladce) — kliknij jego nazwę. W pozostałych przypadkach kliknij małą czarną strzałkę znajdującą się w prawym dolnym rogu ikony, a następnie z rozwiniętej listy wybierz potrzebne w danej chwili narzędzie. Warto także dodać, że w przypadku narzędzi, które zajmują wspólnie jedną pozycję (szufladkę) w *Przyborniku*, na pozycji tej widoczna jest ikona tego narzędzia, które spośród danej grupy było używane jako ostatnie.

Narzędzia można uaktywniać, stosując tzw. skróty klawiaturowe, czyli po prostu naciskając określony klawisz lub grupę klawiszy na klawiaturze. Panuje tutaj następująca zasada: jeśli narzędzie, które chcesz uaktywnić, zajmuje szufladkę samodzielnie, np. *Move* (Przesunięcie), i jest do niego przypisany klawisz *V*, wówczas naciskając go, uaktywnisz to narzędzie. Jeśli zaś dzieli ono w *Przyborniku* szufladkę z innymi podobnymi narzędziami, np. *Lasso* (Lasso), to naciskając przypisany do niego klawisz — w tym przypadku *L* — uaktywnisz to z narzędzi znajdujących się w danej grupie, które było użyte jako ostatnie. Aby przełączyć się między ukrytymi narzędziami zgrupowanymi w tej samej szufladce (menu narzędziowym), użyj kombinacji klawisza *Shift*¹+ klawiszy skrótu dla danej grupy narzędzi.

¹ Stanie się tak wtedy, jeśli włączona jest opcja *Use Shift Key for Tool Switch* (Użyj klawisza *Shift* do przełączania narzędzi) w oknie *Preferences* (Preferencje). Aby to sprawdzić, użyj skrótu *Ctrl+K* i w polu na samej górze okna wybierz opcję *General* (Ogólne).

**Wskazówka**

Skróty odpowiednie dla każdego z narzędzi podaję w odpowiednich miejscach w książce.

**Wskazówka**

Umieść kursor nad ikoną wybranego narzędzia w paletce *Przybornik* i nie naciskaj żadnego klawisza. Wówczas program w małym okienku wyświetli nazwę danego narzędzia, a także przypisany do niego skrót klawiaturowy.

**Wskazówka**

Aby szybko ukryć paletę *Przybornik* (i wszystkie otworzone w programie palety), naciśnij klawisz *Tab*, aby ją (je) wyświetlić i ponownie naciśnij klawisz *Tab*. Przypada to wtedy, gdy masz mało miejsca do pracy w oknie programu.

**Wskazówka**

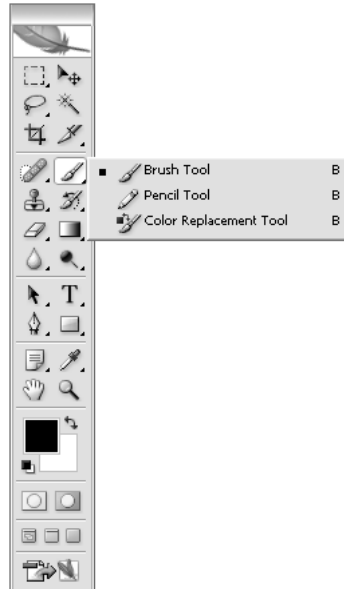
Klikając ikonę znajdującą się w górnej części *Przybornika*, uzyskasz dostęp do strony firmy Adobe — producenta programu — poświęconej najnowszej wersji programu Photoshop. Oczywiście musisz być połączony z internetem.

Ołówek i Pędzel

Ołówek (Pencil) oraz *Pędzel (Brush)* zostały umieszczone w *Przyborniku* na pozycji 8. Aby wybrać jedno z nich, kliknij umieszczoną tam ikonę, a następnie z rozwiniętej listy wybierz konkretne narzędzie, klikając jego nazwę (rysunek 2.2).

Rysunek 2.2.

Uaktywnianie narzędzi
Pędzla i Ołówka

**Wskazówka**

Narzędzia *Ołówek* lub *Pędzel* możesz uaktywnić również przy użyciu skrótu klawiaturowego — naciskając klawisz *B* lub *B+Shift*.

Czas na kilka słów na temat każdego z narzędzi.

Ołówek

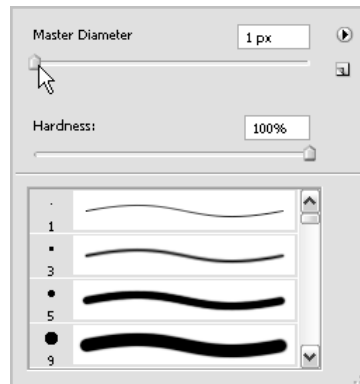
Pencil (Ołówek) jest narzędziem, które rysuje linie o ostrych krawędziach. W automatycznym ustawieniu grubość linii wynosi 1 piksel. Możesz to zmienić. Aby ustalić nową grubość rysowanej linii, musisz skorzystać z paska *Opcji* tego narzędzia (rysunek 2.3). Pasek znajduje się w górnej części okna programu. Jeśli nie jest widoczny, upewnij się, czy została włączona opcja *Options* (Opcje) w menu *Window* (Okno).



Rysunek 2.3. Pasek Opcji narzędzia Pencil

Grubość linii zmienisz za pomocą suwaka *Master Diameter* (Główna średnica) (rysunek 2.4). Aby zwiększyć wartość omawianego parametru, przesuń suwak w prawo, aby ją zmniejszyć — w lewo. Dostęp do tego parametru uzyskasz, klikając strzałkę znajdującą się po prawej stronie pola *Brush* na pasku *Opcji* (na rysunku 2.3 miejsce to jest wskazywane przez strzałkę będącą kursorem).

Rysunek 2.4.
Paleta opcji
narzędzia Pencil



Wskazówka

Rozmiar średnicy narzędzia *Pencil* (Ołówek) możesz zwiększyć lub zmniejszyć, korzystając odpowiednio z klawiszy *J* lub *[*.

Ćwiczenie 2.1.

Ćwiczenie polega na zwiększeniu grubości linii rysowanej za pomocą narzędzia *Pencil* do 5 pikseli.

1. Uaktywnij narzędzie *Pencil*, klikając w *Przyborniku* jedną z ikon: (🖋️), (🖍️) lub (🖌️) i wybierając z rozwiniętej listy opcję *Pencil* (Ołówek).
2. Na pasku *Opcji* kliknij strzałkę pokazaną na rysunku 2.3.

- Przesuń suwak *Master Diameter* (Główna średnica) w prawo tak, aby wartość w polu opcji zwiększyła się do 5 pikseli.



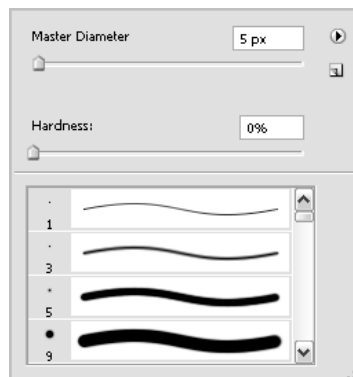
Możesz również wpisać w pole opcji (rysunek 2.4) *Master Diameter* (Główna średnica) wartość 5. Aby to zrobić, zatrzymaj kursor w wyżej wspomnianym polu, zaznacz widniejącą tam wartość i wprowadź na jej miejsce nową. Naciśnij *Enter*, aby zatwierdzić.

Jak posługiwać się narzędziem ołówka? Wystarczy je uaktywnić, a następnie — wciskając lewy przycisk myszy — przesunąć kursorem w dowolnym kierunku. Poza zmianą grubości linii, które powstają podczas malowania ołówkiem, można ustawić stopień ich przezroczystości. Pozwala na to funkcja *Opacity* (Krycie), znajdująca się na pasku *Opcji* narzędzia. Możesz określić jej wartość, korzystając z zakresu od 0 do 100 %. 100% oznacza pełną widoczność linii. W miarę zmniejszania stopnia krycia zmniejsza się widoczność linii. Aby zmienić wartość krycia, wystarczy kliknąć strzałkę znajdującą się obok pola, w którym widnieje jej wartość. Za pomocą suwaka należy ustawić nowe krycie.

Pędzel

Narzędzie *Brush* (Pędzel) pozwala m.in. uzyskać taki sam efekt jak podczas malowania farbami akwarelowymi. Program Photoshop w zakresie omawianego narzędzia umożliwia zmianę jego końcówek — ich liczba i różnorodność jest imponująca. Są one podzielone na grupy i typy. W każdej grupie znajduje się wiele rodzajów końcówek danego typu. Aby je zmieniać, musisz skorzystać z palety pędzli (rysunek 2.5).

Rysunek 2.5.
Paleta pędzli



Najszybszym sposobem uzyskania dostępu do tej palety jest kliknięcie prawym przyciskiem myszy obszaru otwartego okna dokumentu. Możesz także, tak jak w przypadku ołówka, skorzystać z paska *Opcji*, tym razem narzędzia *Brush* (rysunek 2.6). Wystarczy kliknąć strzałkę znajdującą się po prawej stronie pola



Rysunek 2.6. Pasek Opcji narzędzia Brush i ikona umożliwiająca dostęp do palety pędzli

Brush (Pędzel). Paleta pędzli na pierwszy rzut oka wygląda tak samo jak paleta ołówka. Rzeczywiście tak jest, jednak w tym przypadku będziesz korzystał z pozostałych funkcji, jakie zostały w niej ukryte. Na początek zauważyłeś zapewne, że paleta posiada dwie podstawowe opcje: *Master Diameter* (Główna średnica) — za pomocą suwaka możesz regulować średnicę pędzla — oraz *Hardness* (Twardość), która pozwala określić jego twardość (stopień wygładzenia śladu, jaki pozostawia pędzel).



Wszystkie końcówki pędzli z założenia są automatycznie wygładzane, tzn. ślad przez nie pozostawiany jest bardziej łagodny, płynny, a jego krawędzie nie są ostre. Aby wzmocnić ten efekt, zmniejsz wartość parametru *Hardness* (Twardość), przesuwając jego suwak w lewo.

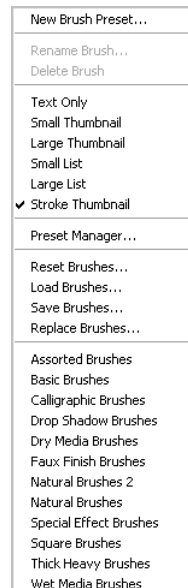


Rozmiar średnicy narzędzia *Brush* (Pędzel) możesz zwiększyć lub zmniejszyć, korzystając odpowiednio z klawiszy] lub [. Aby zwiększyć twardość jego końcówki, zastosuj skrót *Shift+[* (każdorazowe jego użycie zwiększy twardość o kolejne 25%), aby zmniejszyć — *Shift+]*.

Czas na grupy pędzli i przypisane do nich końcówki. Spójrz na rysunek 2.5. W prawym górnym rogu palety znajduje się strzałka skierowana górną stroną. Kiedy ją klikniesz, rozwinięta zostanie lista zawierająca szereg opcji umożliwiających m.in. zmianę sposobu wyświetlania umieszczonych w paletce miniatur końcówek pędzla, a także dwanaście opcji stanowiących grupy pędzli (począwszy od *Assorted Brushes*, na *Wet Media Brushes* skończywszy) (rysunek 2.7).

Rysunek 2.7.

Lista opcji palety pędzli



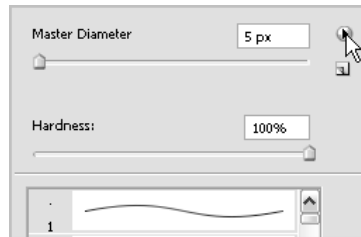
Ćwiczenie 2.2.

Ćwiczenie polega na zamianie widocznego w paletce typu pędzli na *Special Effect Brushes*.

1. Otwórz nowe okno dokumentu (jego rozmiar i pozostałe ustawienia nie są istotne).
2. Uaktywnij narzędzie *Brush*.
3. Kliknij jego obszar prawym przyciskiem myszy, aby uaktywnić paletę pędzli.
Przyjrzyj się, jak wyglądają znajdujące się tam końcówki pędzli (rysunek 2.5). Zaraz zostaną zmienione.
4. Kliknij strzałkę znajdującą się w prawym górnym rogu palety pędzli (rysunek 2.8).

Rysunek 2.8.

Kliknij strzałkę znajdującą się w prawym górnym rogu palety pędzli, aby uzyskać dostęp do listy umożliwiającej zmianę typu końcówek pędzli

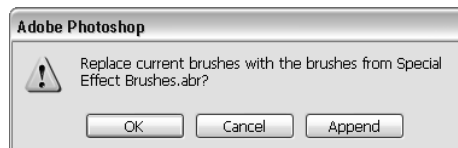


5. Na rozwiniętej liście odnajdź określoną wcześniej grupę pędzli — *Special Effect Brushes* — i kliknij jej nazwę.

Pojawiło się okno komunikatu programu (rysunek 2.9), w którym widzisz pytanie, czy zyczysz sobie, aby program aktualne pędzle zastąpił pędzłami ze *Special Effect Brushes.abr*.

Rysunek 2.9.

Okno komunikatu programu Photoshop CS2

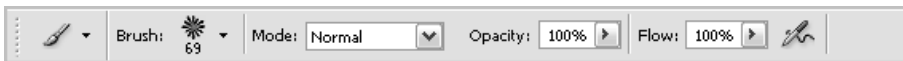
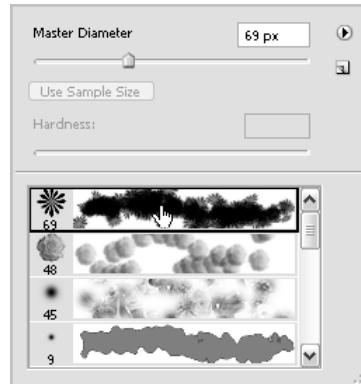


6. Kliknij *OK*, aby zatwierdzić.

Spójrz teraz na paletę pędzli. Dostępne w niej końcówki uległy zmianie (rysunek 2.10). Aby wybrać jedną z nich, kliknij jej miniaturkę. Obok pola *Brush* na pasku *Opcji* widoczna jest ikona nowo wybranej, aktywnej końcówki pędzla (rysunek 2.11).

Rysunek 2.10.

Zmiany w paletce pędzli, które wystąpiły w wyniku zastosowania nowej grupy pędzli

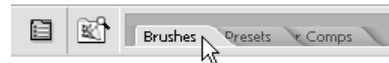


Rysunek 2.11. Wygląd paska Opcji po zastosowaniu nowej grupy pędzli — obok pola Brush pojawiła się ikona nowo wybranej końcówki pędzla

Jeśli w paletce pędzli wybierzesz określoną ich grupę, będzie ona widoczna również w paletce *Brushes* (Pędzle), której zakładka widoczna jest w polu dokowania. Jeśli z pewnych powodów jej tam nie ma, wybierz polecenie *Window/Brushes* (Okno/Pędzle). Wówczas paleta *Brushes* zostaje umieszczona w polu dokowania — aby ją otworzyć, należy kliknąć jej zakładkę (rysunek 2.12) — lub pojawia się (tak jak inne palety) w oknie programu. Na rysunku 2.13 widzimy paletę *Brushes*.

Rysunek 2.12.

Pole dokowania programu Photoshop CS2 i znajdująca się w nim zakładka palety *Brushes*. Aby otworzyć paletę, kliknij jej zakładkę — tak jak pokazuje strzałka

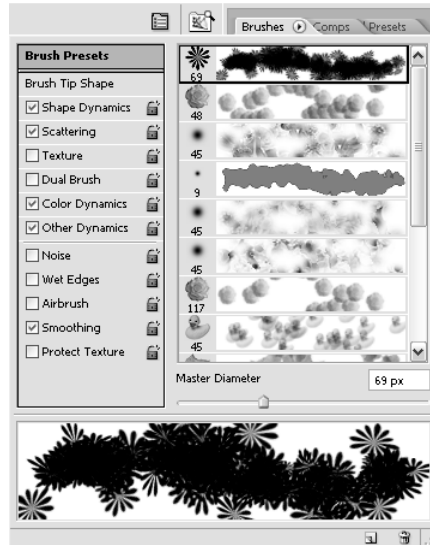
**Wskazówka**

Paletę *Brushes* (Pędzle) można wywołać również poprzez naciśnięcie klawisza *F5*.

Kiedy otworzysz paletę, zauważysz zapewne, że po prawej stronie znajdują się dokładnie te same końcówki pędzli, które ustawiałeś za pomocą palety pędzli. Znajduje się tutaj także dobrze już znany suwak *Master Diameter* (Główna średnica), a także pole podglądu wybranego pędzla. Dzięki niemu zobaczysz — podczas zmiany np. wartości parametru *Master Diameter* (Główna średnica) — jakiego efektu możesz się spodziewać. Po lewej stronie widać szereg dodatkowych opcji. Uaktywiasz je, klikając małe pola, znajdujące się po lewej stronie ich nazw, dezaktywujesz przez ponowne kliknięcie. Efekt cały czas jest widoczny w polu podglądu. W ten sposób można osiągnąć naprawdę ciekawe rezultaty.

Rysunek 2.13.

Wygląd palety *Brushes*, w chwili gdy aktywny jest panel *Brush Presets* (Ustawienia pędzla)



Zauważ, że w górnej części palety zaznaczona jest w tej chwili opcja *Brush Presets* (Ustawienia pędzla). Klikając położoną pod nią opcję *Brush Tip Shape* (Kształt pędzla), przechodzisz do panelu, który umożliwia tworzenie własnej końcówki na bazie już istniejących. Zauważ, że uległ nieco zmianie wygląd palety *Brushes* (rysunek 2.14). Możesz zmienić średnicę, twardość, odstęp czy kąt nachylenia pędzla. Kiedy włączysz opcję *Wet Edges* (Mokre brzegi), możesz uzyskać efekt malowania akwarelami. *Diameter* (Średnica) służy do określania szerokości wybranego pędzla. Wszystkie końcówki pędzli są wygładzane (w przeciwieństwie do ołówka). Aby jeszcze bardziej zmiękczyć krawędzie pędzla, użyj parametru *Hardness* (Twardość). Ustaw wartość na mniej niż 100%. *Spacing* (Odstępy) to parametr, który sprawuje kontrolę nad wielkością odstepu między jednym a drugim nałożeniem pędzla (jak często jest nakładany ślad pędzla). Kolejny parametr, *Angle* (Kąt), określa kąt nachylenia pędzla. Pozwala obracać jego końcówkę. Jest to jednak widoczne tylko wtedy, gdy pędzel jest elipsą. Kiedy już dokonasz wszystkich ustawień końcówki pędzla i osiągniesz efekt, który Cię zadowoli, kliknij *OK*, aby zatwierdzić zmiany.



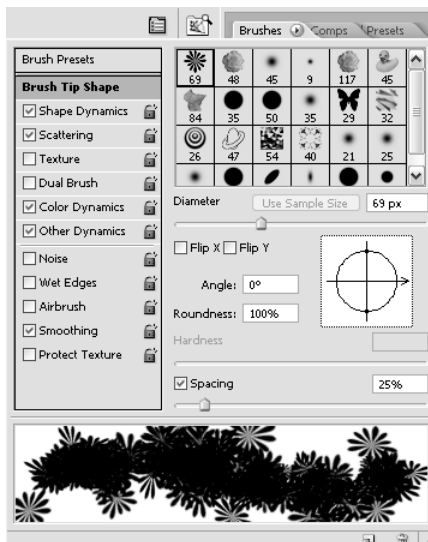
Wskazówka

Paleta *Brushes* (Pędzle) umieszczona została domyślnie w polu dokowania. Możesz ją odłączyć od pola, naciskając lewy przycisk myszy i przesuując jej zakładkę poza obszar pola. Aby ją ponownie umieścić w polu dokowania, kliknij strzałkę znajdującą się w jej prawym górnym rogu i z listy wybierz opcję *Dock do Palette Well* (Zadokuj do studni palet).

Jak malować pędzlem? Tak samo jak ołówkiem: przytrzymując wciśnięty lewy przycisk myszy, przesuwasz ją w dowolnym kierunku, a kursor jednocześnie pozostawia ślad w oknie obrazu.

Rysunek 2.14.

Wygląd palety *Brushes* (Pędzle), w chwili gdy aktywny jest panel *Brush Tip Shape* (Kształt pędzla)



Wskazówka

Ponieważ wspomniałam o paletce pędzli oraz paletce *Brushes* (Pędzle), warto dokonać podsumowania. Paleta pędzli umożliwia dokonanie zmiany grupy dostępnych końcówek pędzla. W paletce *Brushes* (Pędzle) pracujesz na końcówkach pochodzących z już aktywnej grupy pędzli (właśnie tej ustalonej za pomocą opcji dostępnych w paletce pędzli). W paletce *Brushes* (Pędzle) możesz modyfikować końcówki za pomocą wielu dostępnych opcji, których nie posiada paleta pędzli. Jaki z tego wniosek? Aby pracować sprawnie z końcówkami pędzli, przyjmij zasadę, że grupę końcówek pędzli wybierasz w paletce pędzli. Następnie — jeśli nie zamierzasz wybranej końcówki poddawać bardziej skomplikowanym procesom (niż zmiana jej średnicy lub stopnia twardości) — pozostaj przy paletce pędzli. Jeśli zaś na bazie uaktywnionej grupy końcówek pędzli chcesz utworzyć swoją własną końcówkę lub wybraną poddać działaniu bardziej wyszukanych opcji, przejdź do palety *Brushes* (Pędzle) i w niej dokonaj modyfikacji.

Na pasku opcji narzędzia *Brush* (Pędzel) dostępna jest również opcja *Opacity* (Krycie). Pozwala ona określić stopień krycia śladu pozostawianego przez narzędzie w oknie obrazu. Wystarczy kliknąć strzałkę znajdująca się po jej prawej stronie. Uzyskasz wówczas dostęp do suwaka, który umożliwi Ci ustawienie wartości z zakresu od 1 do 100%, przy czym 100% oznacza, że nanoszona farba całkowicie (w 100%) zakrywa powierzchnię, na którą jest nakładana. Ustawienia mniejsze niż 100% pozwalają złagodzić działanie narzędzia. Jest to wykorzystywane w wielu technikach edycji obrazów cyfrowych².

Kolejną opcją jest *Flow* (Przepływ). Pozwala ona określić, jak szybko w oknie obrazu ma być nakładana farba podczas malowania narzędziem *Brush* (Pędzel).

² Wszystkich zainteresowanych tematem zachęcam do zapoznania się z materiałem dotyczącym edycji obrazów w Photoshopie, jaki zamieściłam w książce *Edycja obrazów na przykładzie Photoshop* — www.annaowczarz.pl lub z inną tego typu pozycją dostępną na rynku wydawniczym.



Jeśli chcesz w polu *Opacity* (Krycie) wprowadzić określoną wartość z zakresu od 1 do 100, możesz zrobić to bez konieczności klikania i przesuwania suwaka. Wystarczy taką wartość wprowadzić z klawiatury za pomocą klawiszy cyfr (0, 1, 2, ..., 9). Jeśli chcesz wprowadzić wartość mniejszą niż 10%, np. 2%, wówczas — zanim naciśniesz klawisz 2 — najpierw wciśnij klawisz 0. W takiej sytuacji klawisze należy naciskać szybko jeden po drugim. To samo można zrobić w przypadku ustalania wartości opcji *Flow* (Przepływ). Jednak w tym przypadku należy użyć klawiszy cyfr, wciskając przy tym *Shift*.