

ADOBE® PHOTOSHOP® CS5/CS5 PL



KSIAŻKA W KOLORZE

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Magia cyfrowych rozwiązań

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



Helion



Zawiera DVD



» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział
- Skorowidz

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2011

Adobe Photoshop CS5/ CS5 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: [Adobe Creative Team](#)

Tłumaczenie: Zbigniew Waśko

ISBN: 978-83-246-2905-3

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

Format: B5, stron: 392



Magia cyfrowych rozwiązań

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

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

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

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

Wykorzystaj najnowsze funkcje programu i pokaż, na co Cię stać

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE 11



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

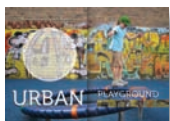
1 ZAPOZNANIE SIĘ Z OBSZAREM ROBOCZYM 20



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

2 PODSTAWOWA KOREKTA FOTOGRAFII

56



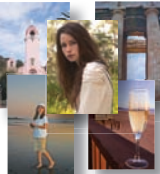
Tematyka lekcji	56
Strategia retuszu	58
Rozdzielczość i wymiary obrazu	59
Rozpoczynamy pracę	60
Poprawianie kolorystyki obrazu w Camera Raw	61
Prostowanie i kadrowanie obrazu w Photoshopie	63
Zastępowanie kolorów	64
Dopasowanie nasycenia za pomocą narzędzia Sponge (Gąbka)	66
Retuszowanie za pomocą narzędzia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

3 ZAZNACZENIA

76



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

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

7 PROJEKT TYPOGRAFICZNY 190



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

8 TECHNIKI RYSUNKU WEKTOROWEGO 208



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

9 ZAAWANSOWANE TECHNIKI PRACY Z WARSTWAMI 236



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

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

10 KOMPONOWANIE ZAAWANSOWANE 258



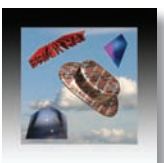
Tematyka lekcji	258
Rozpoczynamy pracę	260
Komponowanie pocztówki	261
Stosowanie filtrów	269
Ręczne kolorowanie zaznaczonych obszarów warstwy	272
Dodawanie cieni i obwódki	281
Ujednolicenie schematu kolorów w kilku obrazach	283
Automatyzacja zadań wieloetapowych	285
Przygotowanie do nagrywania zadania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

11 MALOWANIE PĘDZLEM MIESZAJĄCYM 296



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

12 GRAFIKA TRÓJWYMIAROWA 312



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

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

13 PRZYGOTOWYWANIE PLIKÓW DLA POTRZEB INTERNETOWYCH 342



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

14 JAK UZYSKAĆ ZGODNOŚĆ KOLORÓW NA EKRANIE I NA WYDRUKU 364



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

SKOROWIDZ

378

9

ZAAWANSOWANE TECHNIKI PRACY Z WARSTWAMI

Tematyka lekcji

W tej lekcji opisano, jak:

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



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



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

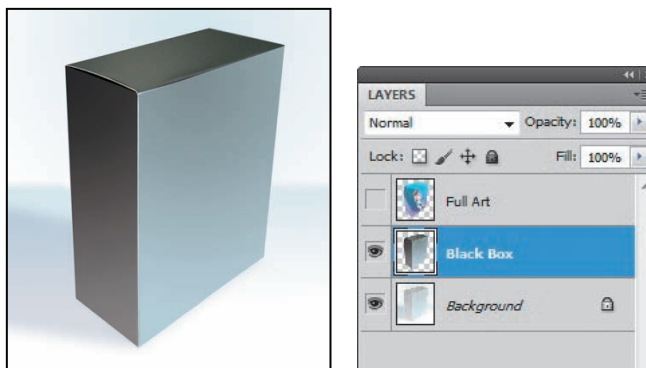
Rozpoczynamy pracę

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

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

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

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



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

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

Przycinanie warstwy kształtem

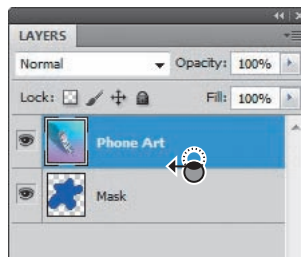
Tworzenie kompozycji rozpoczniemy od otwarcia pliku z obrazem, który wykorzystamy do ozdobienia pudełka. Obraz ten przytniemy do odpowiedniego kształtu.

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

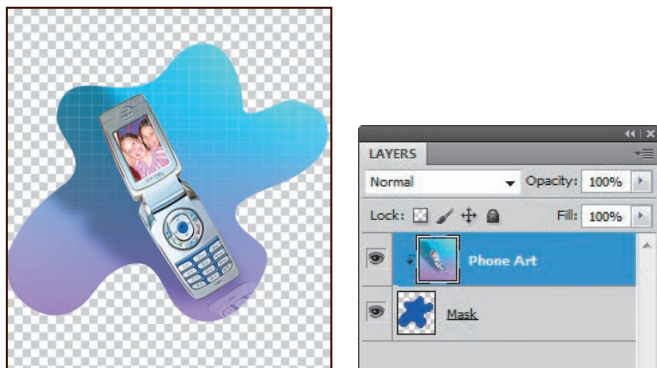
W pliku tym znajdziemy dwie warstwy: *Phone Art* (obraz telefonu) i *Mask* (maska). Zawartość warstwy *Phone Art* przytniemy, aby widoczna była tylko jej część mieszcząca się wewnątrz kształtu znajdującego się na warstwie *Mask*.



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

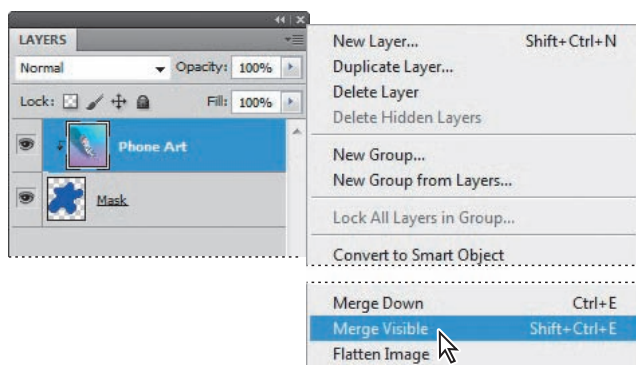


Miniatura warstwy przycinanej, *Phone Art*, przesunie się w prawo, robiąc miejsce dla zagiętej pod kątem prostym strzałki wskazującej na leżącą poniżej warstwę z podkreśloną nazwą.



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

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

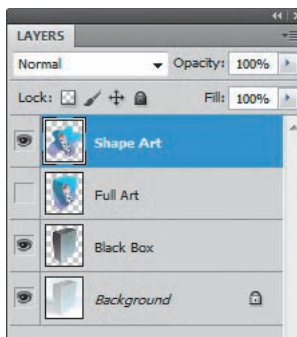


Warstwy można scalać również w inny sposób. Nie należy jednak wybierać polecenia *Flatten Image* (*Spłaszcz obraz*), bo to spowodowałoby usunięcie przezroczystości istniejącej w obrazie.

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

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

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

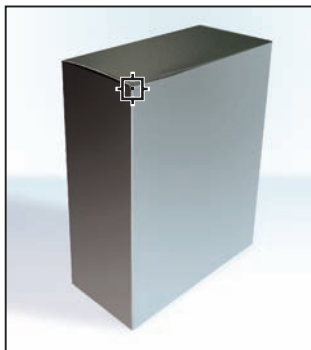


- 9 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.
- 10 Zamknij plik *Phone_Art.psd* bez zapisywania wprowadzonych w nim zmian.

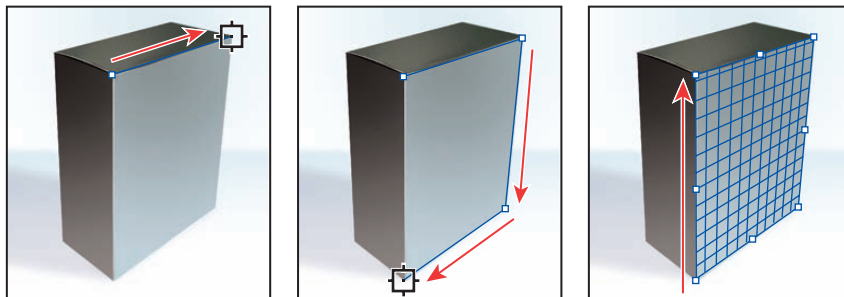
Przygotowanie siatki filtra Vanishing Point (Punkt zbiegu)

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

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



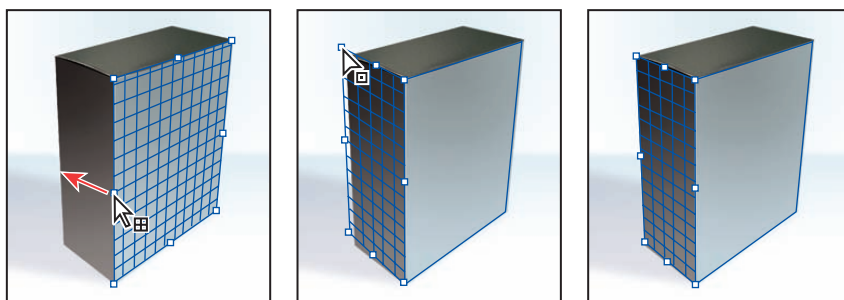
- 5 Kliknij kolejno pozostałe narożniki przedniej ściany pudełka, aby zakończyć tworzenie płaszczyzny perspektywy. Ściana pudełka zostanie pokryta niebieską siatką, a w przyborniku uaktywni się automatycznie narzędzie *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*) () , za pomocą którego można poprawić rozmiary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



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

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

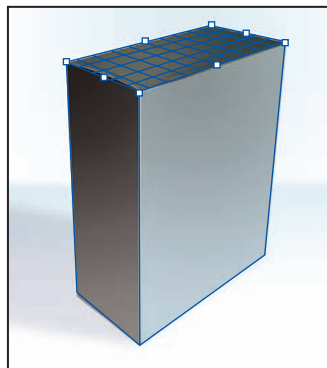
- 7 Przy aktywnym narzędziu *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*) wciśnij klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) i przeciągnij środkowy uchwyt lewej krawędzi siatki w kierunku tylnej ściany pudełka. Płaszczyzna perspektywy zostanie w ten sposób rozciągnięta na boczną ściankę. Siatka na przedniej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



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

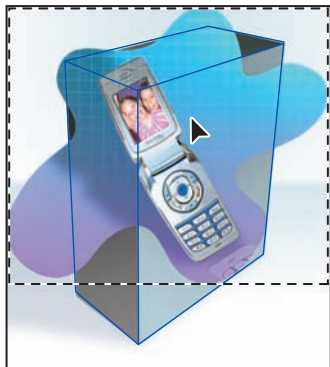
Jeśli trzeba dopasować perspektywę do większej liczby płaszczyzn, można dla każdej z nich utworzyć oddzielną warstwę. Umieszczenie rezultatów działania filtra *Vanishing Point* (*Punkt zbiegu*) na oddzielnych warstwach pozwala zachować nienaruszony obraz oryginalny, a poza tym umożliwia wykorzystanie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

Teraz możemy przystąpić do nadania właściwej perspektywy obrazowi z telefonem.



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

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

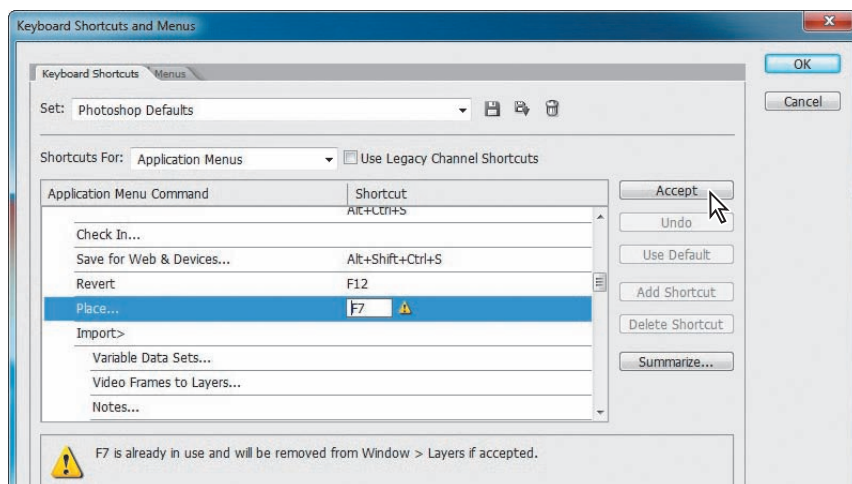


- 12 Jeśli jesteś zadowolony z uzyskanego efektu, kliknij przycisk *OK*.
- 13 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.

Definiowanie własnych skrótów klawiszowych

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

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



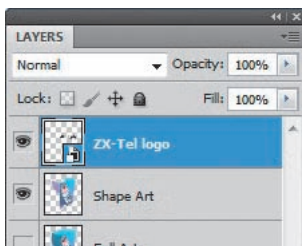
Umieszczanie zaimportowanej grafiki

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

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

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

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



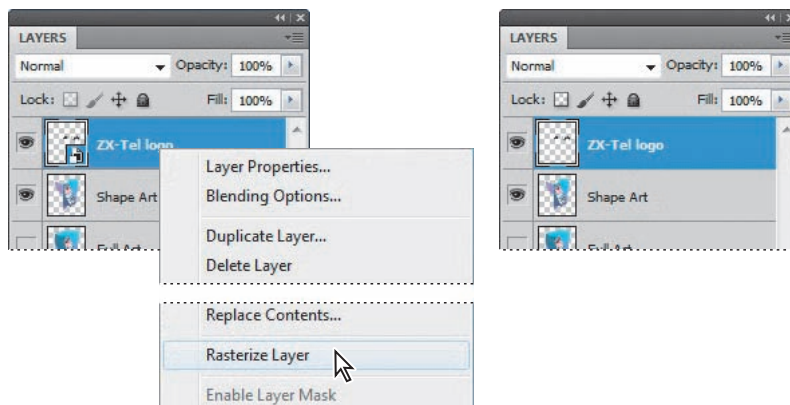
Nowy element będzie widoczny w panelu *Layers (Warstwy)* jako warstwa *ZX-Tel logo*. Mała ikona w prawym dolnym rogu miniatury tej warstwy wskazuje, że jest to obiekt inteligentny (ang. *smart object*).

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

Dodawanie grafiki z zastosowaniem perspektywy

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

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



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



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

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

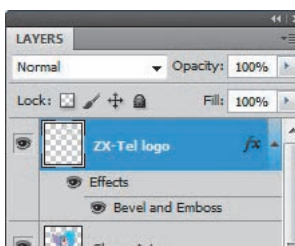


- 9 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.

Dodawanie stylu warstwy

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

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



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

Umieszczanie grafiki na ścianie bocznej

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

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



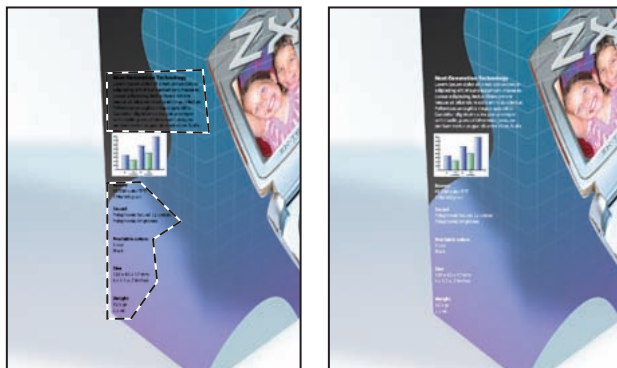
- 3 W panelu *Layers (Warstwy)* kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przy wciśniętym klawiszu *Control* (Mac OS) warstwę *Side Box Copy* i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Rasterize Layer (Rasteryzuj warstwę)*.

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

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

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

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



Dopasowanie kolejnej grafiki do perspektywy obrazu

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

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



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

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

- 9 Dopasuj grafikę *Special Offer* do perspektywy, postępując tak samo jak w przypadku grafik umieszczanych wcześniej:

- przy aktywnej warstwie *Special Offer* wybierz polecenie *Select/All* (*Zaznacz/Wszystko*),
- wciśnij klawisze *Ctrl+X* (Windows) lub *Command+X* (Mac OS), aby wyciąć i przenieść do schowka obszar zaznaczony,
- wybierz polecenie *Filter/Vanishing Point* (*Filtr/Punkt zbiegu*),
- wciśnij klawisze *Ctrl+V* (Windows) lub *Command+V* (Mac OS), aby wkleić zawartość schowka,
- ustaw grafikę w lewym dolnym rogu przedniej ścianki pudełka i kliknij przycisk *OK*.



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

Dodanie warstwy korekcyjnej

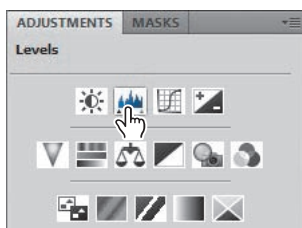
Aby zwiększyć realizm kompozycji, dodamy warstwę korekcyjną (dopasowania), wprowadzającą cień na bocznej ścianie pudełka.

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

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

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

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



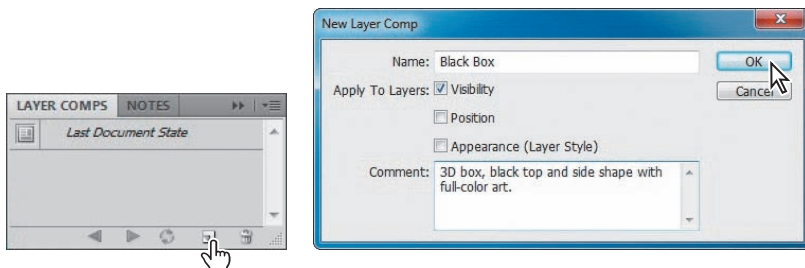
- 4 W panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij dwukrotnie nazwę *Levels 1* (*Poziomy 1*) i zmień ją na *Shadow* (cień). Nową nazwę zatwierdź klawiszem *Enter* lub *Return*.
- 5 W panelu *Adjustments* (*Dopasowania*) przeciągnij prawy (biały) suwak poziomów wyjściowych do wartości około 210, aby zmniejszyć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



Kompozycje warstw

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

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



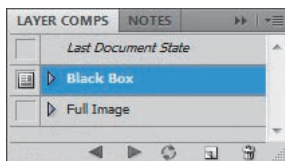
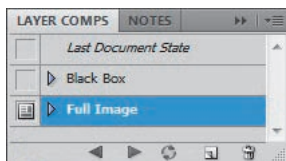
Teraz dokonamy pewnych zmian i zapiszemy nowy wygląd pudełka jako kolejną kompozycję warstw.

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



Tę wersję pudełka zapiszemy jako nową kompozycję warstw.

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



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

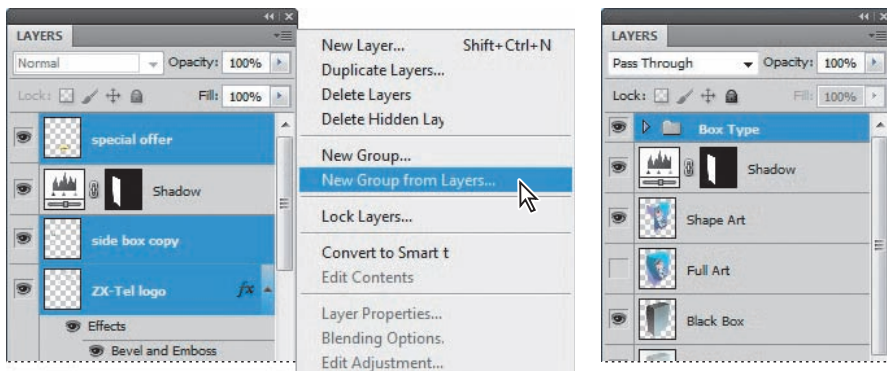
- 6 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat swojej pracy.

Zarządzanie warstwami

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

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

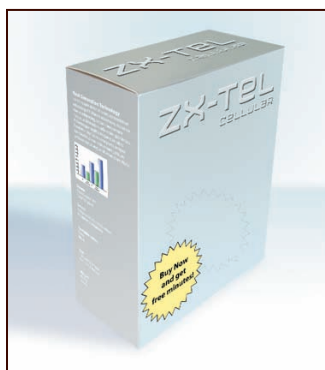
- 2 Z menu panelu wybierz polecenie *New Group from Layers* (Nowa grupa z warstw). Jako nazwę grupy wpisz Box Type (tekst pudełka) i kliknij przycisk OK.



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

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

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

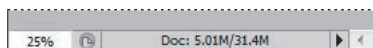


Pod wieloma względami grupy warstw funkcjonują dokładnie tak samo jak pojedyncze warstwy. Można je zaznaczać, kopiować, przesuwać, a nawet przypisywać im rozmaite atrybuty i maski. Każda modyfikacja grupy przenosi się na wszystkie tworzące ją warstwy.

Splaszczanie wielowarstwowego obrazu

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

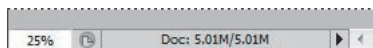
- 1 Na początek przyjrzyj się liczbom w lewym dolnym rogu okna obrazu lub okna programu. Jeśli rozmiar pliku (na przykład *Doc: 5,01M/43M*) nie jest widoczny, kliknij strzałkę u dołu okna, rozwiń menu i wybierz z niego opcję *Show/Document Sizes* (*Pokaż/Rozmiar dokumentu*).



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

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

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



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

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

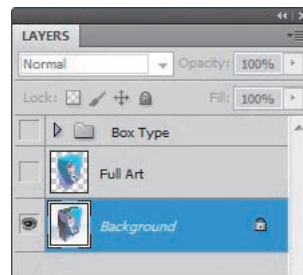
Scalanie warstw i ich grup

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

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

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

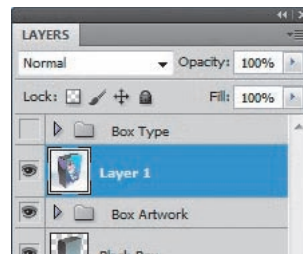
Wypróbujemy jeszcze inną metodę łączenia warstw i zmniejszania rozmiarów pliku.



Stemplowanie warstw

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

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



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

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

Pytania kontrolne

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

Odpowiedzi

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

SKOROWIDZ

- _blank, 352
- _self, 351
- 3D, 12, 54, 314, 315, 319, 321
- 3D {Lights}, 319, 328, 329
- 3D {Materials}, 324
- 3D {Materiały}, 324
- 3D {Mesh}, 326, 327
- 3D {Scena}, 319, 325
- 3D {Scene}, 319, 325
- 3D {Siatka}, 326, 327
- 3D {Światła}, 319, 329
- 3D Axis, 330
- 3D Light, 320
- 3D Light Rotate, 328
- 3D Mesh Pan, 326
- 3D Mesh Roll, 326, 327
- 3D Mesh Rotate, 326, 327
- 3D Mesh Scale, 327
- 3D Object Pan, 54, 318
- 3D Object Roll, 54, 317
- 3D Object Rotate, 54, 316, 317, 318, 324, 330, 335
- 3D Object Scale, 54, 318, 324, 334
- 3D Object Slide, 54
- 3D Pan Camera, 54
- 3D Render Settings, 339
- 3D Repoussé Object, 332
- 3D Roll Camera, 54
- 3D Rotate Camera, 54, 316, 317
- 3D Walk Camera, 54
- 3D Zoom Camera, 54

A

- AATC, 17, 18
- aberracja chromatyczna, 163
- ACA, 17, 18
- ACE, 17, 18
- ACL, 17
- Acrobat.com, 19
- action, 285
- Actions, 286
- Add a layer style, 100, 196, 267, 281
- Add To Favorites, 25
- Add To Path Area, 215

- Adjustments, 31, 152, 251
- Adobe 1998, 157
- Adobe Application Manager, 49
- Adobe Bridge, 23, 25, 34
 - Add To Favorites, 25
 - Content, 26
 - Dodaj do ulubionych, 25
 - Favorites, 25, 26
 - Folders, 25
 - Foldery, 25
 - otwieranie pliku, 25
 - Ulubione, 25, 26
 - Zawartość, 26
- Adobe BrowserLab, 19
- Adobe Certified Associate, 17
- Adobe Certified Expert, 17, 18
- Adobe Community Help, 16
- Adobe Creative Suite 5, 19
- Adobe CS Live, 19
- Adobe CS Review, 19
- Adobe Digital Negative, 148
- Adobe Photoshop CS5, 11
- Adobe Photoshop CS5 Extended, 12, 314
- Adobe Story, 19
- Adobe Systems, 11
- adres URL, 349
- Akapit, 203
- aktualizacja efektu warstwy, 125
- aktualizacje programu, 49
- Alarm przestrzeni kolorów, 371, 372
- Aligned, 68
- All Layers, 292
- Amount, 71, 143
- animacja, 13
 - warstwy 3D, 335
- Animacja, 335
- Animation, 335
- antialiasing, 96
- Application Frame, 24
- archiwizacja zdjęć, 157
- Arrange, 113
- Arrange Documents, 109, 220, 372
- Art History Brush, 52
- Artystyczny pędzel historii, 52

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

B

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

C

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

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

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

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

D

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

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

E

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

F

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

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

G

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

H

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

I

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

J

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

K

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

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

L

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

Ł

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

M

Magic Eraser, 52
Magic Wand, 50, 78, 89, 217
Magiczna gumka, 52
Magnetic Lasso, 78, 90, 92
Make Selection, 218, 219
Make work path from selection, 218
malowanie obiektów 3D, 331
manipulator 3D Axis, 330
manipulowanie obiektami 3D, 316, 330
manipulowanie zaznaczeniami, 81
Marquee, 243
Mask Edge, 175
maska przycinająca, 188, 193, 195
maska warstwy, 188
maska wektorowa, 188
 obiekty inteligentne, 229
Maska wektorowa, 178
Maska wyostrzająca, 71, 72, 285, 287
 Promień, 71
 Próg, 71
 Wartość, 71
maska z kanału, 188
maski, 172, 188
 poprawianie maski, 174
 tryb szybkiej maski, 178, 179
 tworzenie, 173
 wyłączanie maski, 178
Maski, 173
Masking, 144
maskowanie, 172, 178, 188
Maskowanie, 144
Masks, 173
Match Color, 284, 286, 287
materiały, 316
MATLAB, 13
menu kontekstowe, 41
menu pod prawym przyciskiem, 41
menu przestrzeni roboczych, 23
menu skrótów, 41
Merge 3D Layers, 325
Merge Down, 322
Merge Group, 256
Merge Layers, 293
Merge to HDR Pro, 149
Merge Visible, 240, 256
Metoda konwersji kolorów, 369
metody przeliczania kolorów, 369
Miarka, 50, 63
miarki, 263
Miarki, 221, 264
mieszanie kolorów, 302
mieszanie kolorów pędzla z kolorami
 fotografii, 306
miękką próba kolorów, 369
miękkie cienie, 100
Mini Bridge, 12, 23, 34
 Content, 34
 Favorites, 34
 Navigation, 34
 Nawigacja, 34
 Ulubione, 34
 Zawartość, 34
miniatury, 60
Mixer Brush, 12, 51, 297, 298, 299
model kolorów, 366
 CMYK, 367
 RGB, 367
moduły dodatkowe, 22

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

N

Nagraj, 286
nagrywanie operacji, 286
nakładanie gradientu na warstwę, 120
Nakładka, 115, 277
nakładka kadrująca, 63
Nałożenie gradientu, 268
napisy, 35, 265
narzędzia, 26
 3D, 54
 3D Axis, 330
 3D Light Rotate, 328
 3D Mesh Pan, 326
 3D Mesh Roll, 326, 327
 3D Mesh Rotate, 326, 327
 3D Mesh Scale, 327
 3D Object Pan, 54, 318
 3D Object Roll, 54, 317
 3D Object Rotate, 54, 316, 317, 318,
 324, 330, 335
 3D Object Scale, 54, 318, 324, 334
 3D Object Slide, 54
 3D Pan Camera, 54
 3D Roll Camera, 54
 3D Rotate Camera, 54, 316, 317
 3D Walk Camera, 54
 3D Zoom Camera, 54
Art History Brush, 52
Artystyczny pędzel historii, 52
Background Eraser, 52
Blur, 52
Brush, 38, 51, 272, 276, 331
Bum, 53
Cięcie na plasterki, 51, 346, 348
Clone Stamp, 52, 67
Color Replacement, 51, 64
Count, 51
Crop, 50, 63, 94, 291
Custom Shape, 53, 226
Czerwone oczy, 51, 161
Direct Selection, 214, 223, 224, 233
Dodge, 53, 66, 154
Elliptical Marquee, 29, 78, 82, 85
Eraser, 52, 95, 129
Eyedropper, 50, 63, 292
Freeform Pen, 211
Gąbka, 53, 66, 154, 155

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

O

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

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

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

przygotowanie plików dla potrzeb internetowych, 344
Przytnij, 64
przywracanie ustawień domyślnych, 14
przywracanie ustawień koloru, 15
PSB, 148
PSD, 73, 134, 137, 148
punkt bieli, 141
Punkt zbiegu, 241, 245, 246, 249
 Edycja płaszczyzny, 242
 Tworzenie płaszczyzny, 241
Punktowy pędzel korygujący, 51, 69, 152, 161
punkty narożne, 214
Puppet Warp, 12, 181
Purge, 269

Q

Quick Selection, 50, 70, 78, 79, 173, 174
QuickTime Export, 337
QuickTime Movie, 337

R

Radius, 71, 143
Ramka aplikacji, 24
ramka zaznaczenia, 84
Rasterize Layer, 246, 249
rasteryzacja obiektu inteligentnego, 246
Rasteryzuj warstwę, 246, 249
RAW, 134, 137, 157
Rączka, 37, 53
Record, 286
Rectangular Marquee, 28, 29, 78
Red Eye, 51, 161
Reduce Noise, 161
Redukcja szumu, 161
Refine Edge, 12, 96, 183, 275
Refine Mask, 172, 175, 176
Refine Radius, 176, 177
Relative Colorimetric, 369
Relatywna kolorymetryczna, 369
Render Settings, 339
Render Video, 336, 337, 338
Rendering Intent, 369
Renderowanie wideo, 337, 338
Renderuj wideo, 336
Repoussé, 332, 333
reprodukcja kolorów, 366
retusz, 58, 134
 Clone Stamp, 67
 dopasowanie nasycenia, 66
 kadrowanie, 63
 poprawianie kolorystyki, 61
 portrety, 69

prostowanie, 63
Punktowy pędzel korygujący, 69
skazy, 152
Spot Healing Brush, 69
Stempel, 67
usuwanie plam, 69
wyostrzanie, 71
wypełnienia uwzględniające zawartość obrazu, 70
zastępowanie kolorów, 64
zastępowanie pikseli fragmentu obrazu, 67
Reveal All, 178
ręczne kolorowanie zaznaczonych obszarów warstwy, 272
RGB, 47, 58, 366, 367, 370
RGB Color, 47
Right Align Text, 203
Rotate, 91
Rotate 90° CCW, 231
Rotate View, 53, 231
rozbarwienia, 375
rozdzielczość, 59
 rozdzielczość druku, 59
 rozdzielczość monitora, 59
 rozdzielczość obrazu, 59, 60
 rozdzielczość wyjściowa, 59
Rozjaśnianie, 53, 66, 154
rozmiar czcionki, 194
Rozmiar dokumentu, 127, 255
Rozmiar obrazu, 88
Rozmiar obszaru roboczego, 282
rozmiar pędzla, 65
rozmiary miniatur, 60
rozmieszczanie
 obrazy z użyciem linii pomocniczych, 263
 panele, 42
 tekst, 193
Rozmieść wszystko na siatce, 263
Rozmycie powierzchniowe, 158
Rozmywanie, 52
rozpiętość tonalna, 151
rozwijanie paneli, 43
Różdżka, 50, 78, 88, 89, 217
 Tolerancja, 88
Różnica osadzonych profili, 24, 172
Ruler, 50, 63
Rulers, 221, 264
rysowanie kształtów, 221, 226
rysunek wektorowy, 210

S

Sample All Layers, 303
Saturation, 141

Save, 15, 42, 127, 277
Save As, 15, 32, 42, 62, 73, 127, 288
Save for Web & Devices, 349, 354, 358
Save Path, 214
Save Selection, 183, 275
Scal do HDR Pro, 149
Scal grupę, 256
Scal w dół, 322
Scal warstwy, 293
Scal warstwy 3D, 325
Scal widoczne, 240, 256
scalanie warstw, 255
 warstwy 3D, 325
 warstwy dwuwymiarowe z trójwymiarowymi, 322
Scale, 87, 195
scena, 325
Scrubby Zoom, 27, 28, 174
segmenty, 213
Sekwencja wsadowa, 289
Select, 31
Select Light Color, 320
Select Pixels, 121
Select/All, 249, 283
Selection Edges, 84
Send Backward, 113
Send To Back, 113
Separations, 375
Set foreground color, 36
Set the font style, 194
shader, 316
Shadows/Highlights, 159, 160
Shape, 53
Shape Layers, 222
Sharpen, 52
Show Rulers, 263
siatka, 316
Simulate Black Ink, 370
Simulate Paper Color, 370
Single Column Marquee, 78
Single Row Marquee, 78
SiteCatalyst NetAverages, 19
Skala, 87, 195
Skalowanie obiektu 3D, 54, 318, 324, 334
Skalowanie siatki 3D, 327
skazy, 152
Sketch, 270
skróty klawiszowe, 46, 244
 filtry, 271
Skróty klawiszowe i menu, 46, 244
Slice, 51, 346, 348
Slice Options, 349
Slice Select, 51, 348, 350, 352, 353
Slices From Guides, 353
Smart Guides, 265

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

Ś

- Ściemnij, 53
- Ścieżka robocza, 214, 217

- ścieżki, 211
 - Add To Path Area, 215
 - Dodaj do obszaru ścieżki, 215
 - dodawanie segmentu, 216
 - dopasowanie punktów kontrolnych, 214
 - gładkie punkty kontrolne, 214
 - linia kierunkowa, 213
 - obrysowanie konturu obiektu, 214
 - otwarte, 211
 - przekształcanie ścieżki
 - w zaznaczenie, 218
 - przekształcanie zaznaczenia
 - w ścieżkę, 217
 - punkty kontrolne, 213, 214
 - punkty narożne, 214
 - segmenty, 213, 214
 - stosowanie, 212
 - Ścieżka robocza, 214
 - ścieżki krzywoliniowe, 213
 - tworzenie, 212, 213
 - układanie tekstu wzdłuż ścieżki, 197
 - usuwanie zaznaczenia ścieżki, 223
 - węzły końcowe, 211
 - Work Path, 214
 - wstawianie gładkiego punktu kontrolnego, 215
 - wstawianie punktu kontrolnego, 215
 - zamknięte, 211, 214
 - zaokrąglanie krzywej, 216
 - zapisywanie, 214
 - zaznaczanie punktów kontrolnych, 214
 - zmiana gładkiego punktu kontrolnego na narożny, 216

- Ścieżki, 198, 214, 221
- światła, 316, 328
- Światło 3D, 320
- Światło nieskończone 2, 320
- światło punktowe, 329
- Światło wypełnienia, 141

T

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

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

tworzenie

- obrazy HDR, 149
- panorama, 289
- plasterki, 348, 353
- plasterki bazujące na warstwach, 352
- pocztówka 3D, 333
- przyciski nawigacyjne, 350
- stos obrazów, 167
- szybka maska, 178
- ścieżki, 212, 213
- ścieżki krzywoliniowe, 213
- tekst, 119
- trójwymiarowy tekst, 332
- warstwy, 117
- warstwy metodą przeciągania, 118

Type 1, 192

Typografia, 119, 198, 203, 266

U

Uaktualnienia, 49

ujednoczenie schematu kolorów
w kilku obrazach, 283

układ graficzny okładki, 192

układanie tekstu wzdłuż ścieżki, 197

ukrywanie ramki zaznaczenia, 84

Ulubione, 34

Ułóż, 113

Ułóż dokumenty, 109, 220, 372

umieszczanie zaimportowanej
grafiki, 245

Umieść, 245

Umieść PDF, 228, 245, 248

Undo, 38, 39, 216

Unsharp Mask, 71, 72, 285, 287

Amount, 71

Radius, 71

Threshold, 71

Updates, 49

uruchamianie programu Adobe

Photoshop, 14, 22

Uruchom program Bridge, 25, 79, 134

Uruchom program Mini Bridge, 34

usługi CS Live, 19

Ustaw kolor pierwszego planu, 36

ustawianie właściwości narzędzia, 35

ustawienia domyślne programu, 14

Ustawienia kolorów, 368

Ustawienia koloru, 15

Ustawienia koloru dla przygotowania
do druku w Ameryce Północnej
2, 368

Ustawienia koloru dla przygotowania
do druku w Europie 2, 368

Ustawienia predefiniowane pędzla, 305
ustawienia próby, 369

ustawienia renderowania, 336

Ustawienia renderowania 3D, 339

ustawienia zarządzania kolorem, 368

Usuń adnotację, 205

Usuń ukryte warstwy, 232

Usuń zaznaczenie, 30, 70, 80, 84, 93,
126, 248, 273

Usuń zaznaczenie warstw, 119, 204

usuwanie

efekt czerwonych oczu, 136

plamy, 69

skazy, 152

zaznaczenie, 30, 94

zaznaczenie ścieżki, 223

Utwórz maskę przycinającą, 196

Utwórz nową kompozycję warstw,
128, 252

Utwórz nową operację, 286

Utwórz nowe światło, 329

Utwórz nowy zestaw, 286

Utwórz stos obrazów, 167

Utwórz ścieżkę roboczą

z zaznaczenia, 218

Utwórz warstwę, 117, 334

Utwórz zaznaczenie, 218, 219

uwydatnianie półtonów, 142

Uwzględnianie zawartości, 70

V

Vanishing Point, 241, 245, 246, 249

Create Plane, 241

Edit Plane, 242

edycja płaszczyzny, 242

tworzenie płaszczyzny, 241

Vector Mask, 178

Vertical Type, 204

Vibrance, 141, 167

View, 45

View Extras, 263

View Gallery, 362

View Slideshow, 362

W

Wand, 88

Tolerance, 88

Warp Text, 200

warping, 200

Warstwa kształtu, 222

Warstwa przez kopiowanie, 219

Warstwa z nowym efektem, 271

Warstwa z tła, 108

warstwy, 106, 238

aktualizacja efektu, 125

Background, 99, 107, 108

dodawanie elementów, 117

efekty, 123, 125

grupy warstw, 254

kompozycje warstw, 128, 252

kopiowanie, 88, 109

krycie, 114

maski, 174

miniatury, 107

nakładanie gradientu, 120

nazwy, 109

obiekty inteligentne, 228

obrać, 116

obramowanie, 111, 125

plasterki, 352

powielanie warstw, 114

przycinanie kształtem, 239

scalanie, 255

scalanie grup, 255

spłaszczanie obrazu, 127, 240, 255

stemplowanie, 256

stos, 112

style warstw, 122

Tło, 99, 106, 108

transformacje, 116

tryby mieszania, 114

tworzenie, 117

tworzenie metodą przeciągania, 118

wyrównanie, 129, 167

wyświetlanie warstw, 110

zarządzanie, 107, 253

zmiana kolejności, 112

zmiana krycia, 114

zmiana nazwy, 109

zmiana rozmiaru, 116

Warstwy, 32, 38, 42, 99, 107, 129, 255

warstwy 3D, 322, 323

animacja, 335

scalanie, 325

warstwy korekcyjne, 32, 250

Balans kolorów, 250

Color Balance, 250

Curves, 32

Krzywe, 32

Levels, 151

Poziomy, 151

warstwy kształtu, 223

wycinanie kształtów, 224

Wartość, 71

Wczytaj pędzel, 304

Wczytaj zaznaczenie, 276

Web Gallery, 360

wektory, 210

wewnętrzny format aparatu, 137

White Balance, 61, 139

Wiadro z farbą, 52

Widok, 45

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

Z

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

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

zmiana
 rozmiar warstwy, 116
 tryb kolorów, 72
 widok obrazu, 27
Zmiana kolejności warstw, 112
Zmieść na ekranie, 31, 85
Zmiękczenie, 324
zniekształcanie tekstu, 200
zniekształcenia, 163
 zniekształcenie beczkowe, 163
 zniekształcenie poduszkowe, 163
Zoom, 27, 53, 84
 skróty klawiszowe, 174
Zoom In, 27, 174
Zoom Out, 27, 174
Zoomify, 358
Zoomify Export, 359
zwijanie paneli, 43
Zwolnij ścieżkę docelową, 226



ADOBE® PHOTOSHOP® CS5/CS5 PL

OFICJALNY PODRĘCZNIK

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

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

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

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



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



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:

➔ <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

➔ <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

➔ <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

<http://helion.pl>

helion.pl
księgarnia
internetowa

Nr katalogowy: **5741**



Księgarnia internetowa:

<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

0 801 339900

0 601 339900

Cena 77,00 zł

ISBN 978-83-246-2905-3



Informatyka w najlepszym wydaniu