

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

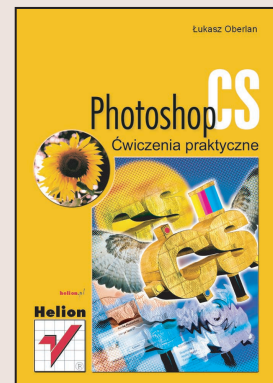
Adobe Photoshop CS. Ćwiczenia praktyczne

Tytuł: Photoshop CS. Ćwiczenia praktyczne

Autor: Łukasz Oberlan

ISBN: 83-7361-447-8

Format: B5, stron: 124



Nie ma na świecie nikogo, kto zajmowałby się grafiką komputerową i nie znał, albo chociaż nie słyszał o programie Adobe Photoshop. Jeśli na co dzień zajmujesz się retuszowaniem zdjęć, tworzeniem kolekcji obrazów, czy też projektowaniem stron internetowych, to wiesz na pewno, jaką potęgą dysponujesz, gdy masz za sobą Photoshopa.

A co z tymi, którzy jeszcze nic nie wiedzą o Photoshopie? Co z tymi, którzy z zazdrością spoglądają na prace innych grafików zastanawiając się przy tym, jak wiele wiedzy i wysiłku potrzeba do tworzenia podobnych dzieł komputerowej sztuki? Dla nich właśnie przeznaczona jest niniejsza książka, „Adobe Photoshop CS. Ćwiczenia praktyczne”. Publikacja ta omawia podstawowe aspekty pracy z najnowszą wersją programu Photoshop ilustrując zastosowanie tego narzędzia prostymi, ale praktycznymi przykładami.

Dzięki tej książce nauczysz się, jak:

- przygotować obraz do druku,
- tworzyć grafikę dla stron WWW,
- korygować kolorystykę, jasność i kontrast,
- poprawić jakość starej i zniszczonej fotografii,
- tworzyć selekcje i wykorzystywać warstwy.



Spis treści

Przedmowa	5
Rozdział 1. Rozpoczęcie pracy z programem	7
Interfejs	7
Posługiwanie się poszczególnymi elementami interfejsu programu	8
Palety	12
Ułatwianie sobie życia: przeglądarka plików	19
Rozdział 2. Podstawy edycji obrazu	23
Teoria obrazu	23
Przygotowanie do edycji — kadrowanie i zmiana wymiarów obrazka	24
Zmiana wymiarów na potrzeby druku	24
Kadrowanie obrazu	27
Prostowanie skrzywionego obrazu	29
Zmiana systemu barwnego obrazu	31
Zapisywanie plików w różnych formatach	32
Rozdział 3. Korekcja kolorów i retusz obrazów	33
Podstawy korekcji kolorów, jasności i kontrastu	33
Polecenie Variations (Wariacje)	34
Polecenie Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie)	38
Polecenia Levels (Poziomy) oraz Curves (Krzywe)	42
Polecenie Threshold (Próg)	46
Retuszowanie zdjęć	47
Ułatwianie sobie życia: automatyczna korekcja kolorów i kontrastu	51
Rozdział 4. Selekcje	53
Narzędzia zaznaczenia	53
Rectangular Marquee (Zaznaczenie prostokątne), Elliptical Marquee (Zaznaczenie eliptyczne)	54
Lasso	55
Magic Wand (Róźdzka)	57
Pen (Pióro)	59

Modyfikacja zaznaczenia	61
Dodawanie, odejmowanie i iloczyn zaznaczeń	61
Przemieszczanie i przekształcanie zaznaczenia	64
Operacje wykonywane na ścieżkach	65
Ułatwianie sobie życia: tryb szybkiej maski	67
Kilka słów na temat masek	67
Praca w trybie szybkiej maski	68
Zastosowanie masek	74
Rozdział 5. Warstwy i kompozycje	77
Podstawowe operacje na warstwach	78
Właściwości warstw	84
Krycie	85
Tryb mieszania warstw	85
Blokowanie parametrów warstwy	86
Zestawy warstw	86
Łączenie warstw	87
Efekty warstw	88
Maski warstw	90
Pozostałe operacje wykonywane na warstwach	90
Wielowarstwowe kompozycje graficzne	91
Dodawanie cienia do płaskiego obrazu	92
Tworzenie przycisków na stronie WWW	97
Ułatwianie sobie życia: warstwy korekcyjne (dopasowania)	102
Dodatek A Przygotowanie obrazów na potrzeby publikacji elektronicznej i drukowanie	105
Wybór właściwego formatu	105
Format GIF	106
Format JPEG	108
Galeria zdjęć	111
Drukowanie obrazów	113
Stykówka	114
Dodatek B Skróty klawiaturowe	117
Próba szybkości — mysz	118
Próba szybkości — klawiatura	118
Kilka wskazówek	119
Narzędzia	119
Rozmiar pędzla	119
Narzędzie Move (Przesunięcie)	119
Wyświetlanie i ukrywanie palet	120
Zmiana wielkości podglądu	120
Menu kontekstowe	120
Kolor narzędzia i kolor tła	120
Wypełnianie	120
Warstwy	120
Polecenia Step Backward (Do tyłu) i Step Forward (Do przodu)	121
Polecenia menu Adjustments (Dopasuj)	121
Przycisk Reset (Wyzeruj)	121
O krok dalej: własne skróty klawiaturowe	121

Rozdział 2.

Podstawy edycji obrazu

Teoria obrazu

Skoro już omówiliśmy wygląd programu, czas zapoznać się z niezbędną teorią. Czy potrafisz powiedzieć, co kryje się pod pojęciem „obraz”? Z pewnością spotkałeś się z wieloma różnymi definicjami, jednak nie każda była prawdziwa. Spróbujmy to wyjaśnić.

Najczęściej w czasie pracy z programem Photoshop mamy do czynienia z tzw. *obrazem rastrowym*. Najogólniej rzecz biorąc, obraz widoczny na ekranie monitora składa się z pojedynczych, maleńkich punktów, zwanych *pikselami*. Każdy z pikseli może mieć odmienny kolor — współczesne systemy komputerowe (w tym prawdopodobnie także i Twój) pozwalają na korzystanie z palety liczącej ok. 16,7 milionów kolorów. Oznacza to, że pojedynczy piksel może mieć dowolny kolor ze wspomnianego zakresu. Piksele są zazwyczaj bardzo małe, dlatego oko ludzkie nie dostrzega każdego z nich, postrzegając je raczej jako jedną, większą całość. Zwykle układają się w większe grupy punktów o zbliżonych kolorach, co daje efekt płynnego przechodzenia jednego koloru w inny. Z tego powodu obrazy rastrowe, a więc zbudowane z pojedynczych pikseli, nazywane są również obrazami o *jednolitej ciągłości barw*.

W jaki sposób pozyskać obrazy odpowiednie do obróbki w Photoshopie? Istnieje wiele możliwości: skanowanie, fotografia cyfrowa, internet, zdjęcia na płytach CD-ROM (tzw. zdjęcia „royalty-free”). Można też samodzielnie narysować cokolwiek w programie do edycji grafiki wektorowej (na przykład we wspomnianym na początku poprzedniego rozdziału programie Adobe Illustrator bądź popularnym pakiecie CorelDRAW) i później przenieść taki obraz do Photoshopa, aby poddać go dalszej edycji.

Przygotowanie do edycji — kadrowanie i zmiana wymiarów obrazka

Korekcję obrazu zwykle rozpoczyna się od czynności najbardziej elementarnych — przede wszystkim kadrowania. Czasami zachodzi również potrzeba zmiany wymiarów obrazka po to, aby można było lepiej dopasować go do wielkości papieru, na którym zamierzamy drukować.

Zmiana wymiarów na potrzeby druku

Każdy obraz, zanim zostanie wydrukowany, powinien zostać odpowiednio do tego przygotowany. Chodzi tu przede wszystkim o ustalenie optymalnej rozdzielczości obrazka, która będzie dopasowana do charakterystyki urządzenia wyjściowego (czyli drukarki). Większość pasjonatów grafiki komputerowej zaopatruje się zazwyczaj w kolorowe drukarki atramentowe. Przyjmijmy zatem, że optymalną rozdzielczością obrazu przeznaczonego do wydrukowania na takim urządzeniu jest wartość rzędu 200 – 240 ppi („ppi” oznacza ilość „pikseli na cal”).

Jeśli skanujesz swoje obrazy, to możesz je od razu zsynchronizować (czyli zeskanować z odpowiednią rozdzielczością) z możliwościami Twojej drukarki. Sytuacja komplikuje się nieco wtedy, gdy obrazy źródłowe pochodzą z aparatu cyfrowego, bo w takim przypadku rejestrowane są one zazwyczaj z rozdzielczością 72 ppi. Taka rozdzielczość sprawia, że cyfrowe zdjęcia dobrze wyglądają na ekranie monitora (którego rozdzielczość zwykle wynosi 72 ppi, rzadziej 96 ppi), ale raczej kiepsko prezentują się po wydrukowaniu. Trzeba zatem koniecznie oszacować każdy obraz, zanim przystąpimy do jego edycji, a następnie — w razie potrzeby — zmienić rozdzielczość i — ewentualnie — wielkość. Poniższe ćwiczenie ilustruje ten proces.

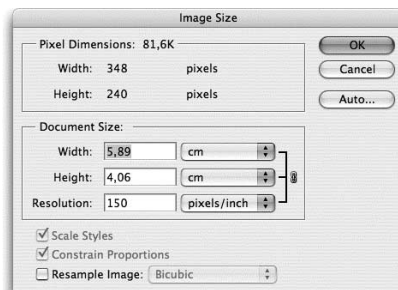
Ćwiczenie 2.1.

Zmiana wielkości obrazka

1. Otwórz obrazek przeznaczony do edycji za pomocą polecenia *File/Open* (*Plik/Otwórz*), a następnie wybierz *Image/Image Size* (*Obrazek/Wielkość obrazka*). Wykonanie tej czynności spowoduje wyświetlenie okna dialogowego o nazwie *Image Size* (*Wielkość obrazka*) — rysunek 2.1.

Rysunek 2.1.

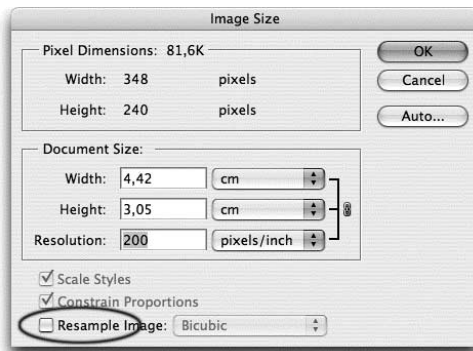
*Okno dialogowe
Image Size
(Wielkość obrazka)*



2. Przyjrzyj się uważnie informacjom wyświetlanym w oknie dialogowym *Image Size* (*Wielkość obrazka*). W górnej sekcji okna znajdują się pola tekstowe nazwane *Width* (*Szerokość*) oraz *Height* (*Wysokość*). Dzięki nim poznasz fizyczną wielkość Twojego obrazka (a raczej jego wymiary; domyślna jednostka to piksele). Nas jednak interesuje najbardziej środkowa sekcja okna, *Document Size* (*Rozmiar dokumentu*). Tutaj również znajdują się pola tekstowe *Width* (*Szerokość*) oraz *Height* (*Wysokość*), ale tym razem przedstawiają one przewidywaną wielkość obrazka **po wydrukowaniu**. Znajduje się tu również informacja o rozdzielczości (*Resolution*). Jak wynika z rysunku 2.1, przykładowy obrazek wykorzystany w tym ćwiczeniu zapisany został z rozdzielczością 72 ppi.
3. Zmień rozdzielczość obrazka i ustaw ją na wartość 200 ppi. W tym celu należy wpisać odpowiednią wartość w polu *Resolution* (*Rozdzielczość*). Wcześniej jednak wyłącz opcję *Resample Image* (*Ponownie próbuj obraz*). Jeśli tego nie uczynisz, to Photoshop zmieni rozdzielczość obrazu, zachowując jego wymiary osiągane w druku i powiększając wymiary w pikselach. Jest to efekt niepożądany, bowiem nie wpływa wcale na poprawę jakości obrazka, a jedynie na niepotrzebne powiększenie pliku — program po prostu wstawi dodatkowe piksele metodą interpolacji. W tym momencie okno dialogowe *Image Size* (*Wielkość obrazka*) powinno więc wyglądać, podobnie jak na rysunku 2.2.

Rysunek 2.2.

Zmieniając rozdzielczość obrazu, wyłącz opcję *Resample Image* (*Ponownie próbuj obraz*)



4. Zauważ, że po wyłączeniu opcji *Resample Image* (*Ponownie próbuj obraz*) i podaniu nowej wartości określającej rozdzielczość wygląd okna *Image Size* (*Wielkość obrazka*) nieco się zmienił. Nie mamy już możliwości zmiany fizycznych rozmiarów obrazka w pikselach.

Zmieniły się natomiast wskazania pól *Width* (*Szerokość*) oraz *Height* (*Wysokość*) w sekcji *Document Size* (*Rozmiar dokumentu*) okna dialogowego. Wynika z nich, że nasz obrazek będzie na wydruku znacznie mniejszy niż przedtem. Zatem zwiększenie rozdzielczości obrazu bez ponownego próbkowania (wyłączona opcja *Resample Image* (*Ponownie próbuj obraz*)) sprawia, że wszystkie piksele tworzące obraz zostają niejako „ściśnięte”, gęściej upakowane. Nie zmienia się natomiast ich faktyczna ilość. I to jest właśnie rezultat, który zamierzaliśmy osiągnąć.

5. Kliknij przycisk *OK*, aby potwierdzić wprowadzone ustawienia i zamknąć okno dialogowe *Image Size* (*Wielkość obrazka*).

Pamiętaj o tym, że jeśli zechcesz powiększyć wymiary obrazka po wydrukowaniu, to będziesz musiał albo zmniejszyć jego rozdzielczość, albo dokonać ponownego próbkowania obrazu. Oto „przepis” na tę drugą metodę.

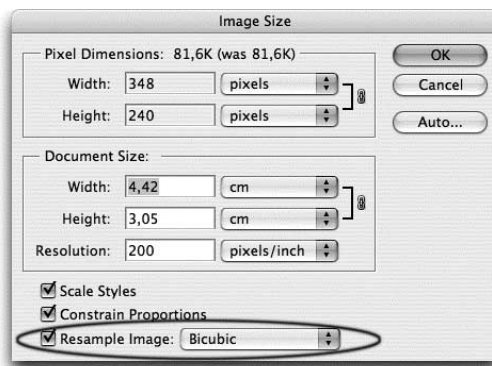
Ćwiczenie 2.2.

Powiększanie obrazka

1. Wywołaj okno *Image Size* (*Wielkość obrazka*), wybierając polecenie *Image/Image Size* (*Obrazek/Wielkość obrazka*).
2. Zaznacz opcję *Resample Image* (*Ponownie próbuj obraz*), a z widniejącej obok listy rozwijanej wybierz opcję *Bicubic* (*Dwusześcienna*) — metodę ponownego próbkowania dającą najbardziej zadowalające rezultaty. Zwróć także uwagę na to, aby z prawej strony pól *Width* (*Szerokość*) i *Height* (*Wysokość*) widoczna była ikona łańcucha. Dzięki temu zmiana wymiarów nie spowoduje zmiany pierwotnych proporcji obrazka (rysunek 2.3).

Rysunek 2.3.

Zmiana wielkości obrazu metodą ponownego próbkowania



3. Wprowadź nowe wartości w polach tekstowych *Width* (*Szerokość*) i *Height* (*Wysokość*) (sekcja *Document Size* (*Rozmiar dokumentu*)), które oznaczać będą pożądaną wielkość obrazu po wydruku (rysunek 2.3).
4. Kliknij przycisk *OK*, aby potwierdzić wprowadzone ustawienia i zamknąć okno dialogowe *Image Size* (*Wielkość obrazka*).

Czasem nie wystarczy wczytanie obrazka do programu Photoshop. Aby efektywnie wykorzystać zaawansowane narzędzia programu w procesie edycji, obraz powinien być odpowiednio przygotowany. Zwykle owe czynności ograniczają się do wyprostowania krzywo zeskanowanego obrazu, kadrowania, wyboru sposobu rozbarwiania obrazu czy formatu zapisu. Innym razem należy przeprowadzić zaawansowaną korekcję kolorów, aby nadać obrazkowi pożądaną wygląd, odpowiedni do wydrukowania na przykład na drukarce atramentowej lub laserowej. W tej części rozdziału znajdziesz opis takich właśnie, najbardziej podstawowych operacji edycyjnych. Zaczniemy od kadrowania.

Kadrowanie obrazu

Kadrowanie obrazu to inaczej przycinanie go od krawędzi. Stosuje się je zazwyczaj po to, aby pozbyć obraz zbędnego obramowania w postaci poszarpanych krawędzi lub ograniczyć go do treści, która nas interesuje. W programie Photoshop czynność kadrowania jest bardzo prosta. Opis znajdziesz w ćwiczeniu 2.3.

Ćwiczenie 2.3.

Kadrowanie obrazka

1. Otwórz plik z obrazem przeznaczonym do kadrowania (może to być na przykład — i najlepiej — niedokładnie zeskanowana ilustracja lub zdjęcie).
2. Kiedy wybrany obraz się pojawi, naciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+R* (*⌘+R*). W oknie dokumentu zostaną wyświetlone miarki, dzięki którym można będzie precyzyjnie określić obszar kadrowania obrazu (inaczej: narysować nowe krawędzie obrazu). Jeśli miarki były już wcześniej obecne w oknie dokumentu, wybranie tego polecenia spowoduje ukrycie miarek.



Obecność miarek w oknie dokumentu nie zawsze jest potrzebna; możesz łatwo i szybko wyświetlać je lub ukrywać za pomocą wspomnianego skrótu klawiaturowego *Ctrl+R* (*⌘+R*).

3. Teraz za pomocą miarek ustalimy obszar kadrowania obrazu. W tym celu kliknij myszą w obrębie miarki poziomej i — nie puszczając przycisku — przeciągnij w dół okna dokumentu. Zauważ, że dopóki trzymasz wciśnięty przycisk myszy, pod kursorem widoczna jest linia, nazywana linią pomocniczą. Linie pomocnicze są bardzo użyteczne, ułatwiają bowiem precyzyjne określanie obszarów zaznaczenia obrazu. Przesuwając mysz, ustaw linię pomocniczą na takiej wysokości, na której nie są już widoczne zbędne fragmenty obrazu przy jego górnej krawędzi. Następnie puść przycisk myszy — linia pomocnicza przybierze kolor niebieski (rysunek 2.4).

Rysunek 2.4.

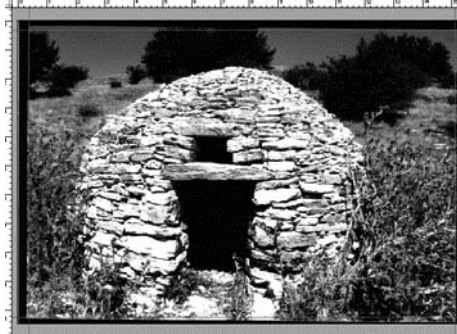
Wyznaczanie położenia linii pomocniczej poziomej



4. Powtórz czynność z punktu 3., umieszczając w oknie dokumentu kolejną poziomą linię pomocniczą, tym razem wyznaczającą przyszłą dolną krawędź obrazu.
5. Aby umieścić na obrazku linie pomocnicze pionowe, utwórz każdą z nich w ten sam sposób, korzystając z miarki pionowej. Po umieszczeniu w oknie dokumentu czterech linii pomocniczych Twój obraz powinien wyglądać, podobnie jak na rysunku 2.5.

Rysunek 2.5.

Okno dokumentu
po umieszczeniu
na obrazie linii
pomocniczych



Jeśli uznasz, że umiejscowienie danej linii pomocniczej w oknie dokumentu nie odpowiada Twoim zamierzeniom, możesz przesunąć ją w nowe miejsce. W tym celu posłuż się narzędziem *Move* (*Przesunięcie*), którego ikonę znajdziesz na pasku narzędziowym. Wybierz to narzędzie, ustaw kursor myszy nad linią pomocniczą (zmieni wtedy kształt na taki sam, jaki miał podczas tworzenia tych linii), a następnie naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy. Przeciągnij myszą w miejsce, w którym ma znaleźć się linia pomocnicza, i zwolnij przycisk myszy.

6. Skoro już umieściłeś w oknie dokumentu linie pomocnicze, będziesz mógł wyznaczyć obszar zaznaczenia, wzdłuż którego obraz zostanie wykadrowany. Aby utworzyć zaznaczenie prostokątne, kliknij ikonę narzędzia *Rectangular Marquee* (*Zaznaczenie prostokątne*) na pasku narzędziowym.
7. Wybrawszy narzędzie *Rectangular Marquee* (*Zaznaczenie prostokątne*), ustaw kursor myszy w lewym górnym punkcie zbiegu linii pomocniczych. Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy, a następnie przeciągnij kursor i ustaw go w prawym dolnym punkcie zbiegu linii pomocniczych. Zwolnij przycisk myszy, a wzdłuż obszaru wyznaczonego przez linie pomocnicze utworzone zostanie zaznaczenie prostokątne (rysunek 2.6).

Rysunek 2.6.

Zaznaczenie
prostokątne
utworzone wzdłuż
linii pomocniczych

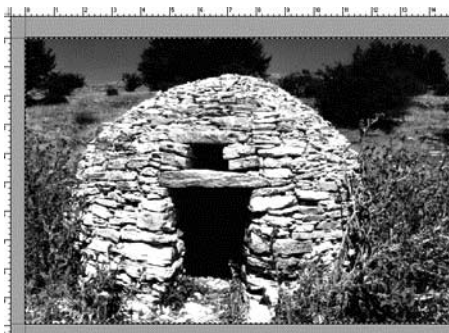


Krawędzie zaznaczenia często określane są mianem „maszerujących mrówek”, ponieważ mają wygląd przesuwających się wzdłuż ekranu przerywanych linii.

8. Upewnij się, że zaznaczony obszar obrazu ma pożądaną kształt. Jeśli odpowiada on Twoim wyobrażeniom o przyszłym wyglądzie kadrowanego obrazu, wybierz polecenie *Crop* (*Kadruj*) z menu *Image* (*Obrazek*). Obraz powinien teraz wyglądać, podobnie jak rysunek 2.7.

Rysunek 2.7.

Wygląd obrazu
po wykadrowaniu



Do kadrowania obrazu można również użyć narzędzia *Crop* (*Kadruj*). Jeśli je wybierzesz, a następnie klikniesz w obręb obrazu, to po chwili w oknie dokumentu pojawi się tzw. obwódca. Możesz dowolnie zmieniać jej kształt, uzyskując w ten sposób pożądany rozmiar i proporcje obszaru kadrowania. Zauważ, że krawędzie obwiedni są przyciągane do linii pomocniczych, podobnie jak krawędzie zaznaczenia. Jeśli będziesz zadowolony z uzyskanego kształtu obwiedni, naciśnij klawisz *Enter* (*Return*), a obraz zostanie wykadrowany. Naciśnięcie klawisza *Esc* spowoduje anulowanie operacji.

9. Aby usunąć niepotrzebne już zaznaczenie, wybierz polecenie *Deselect* (*Nic*) z menu *Select* (*Zaznacz*) lub po prostu naciśnij *Ctrl+D* (*⌘+D*). Aby usunąć z okna dokumentu linie pomocnicze, wybierz polecenie *Clear Guides* (*Usuń linie pomocnicze*) z menu *View* (*Widok*).
10. Zapisz wykadrowany obraz. W tym celu wybierz polecenie *Save As* (*Zapisz jako*) z menu *File* (*Plik*). Pojawi się okno dialogowe *Save As* (*Zapisz jako*). Określ nazwę pliku, miejsce, w którym powinien zostać zapisany, oraz format. Nie zmieniając pozostałych opcji, kliknij przycisk *Save* (*Zapisz*), aby ostatecznie zapisać plik.

Przy okazji wykonywania powyższego ćwiczenia zapoznałeś się z pojęciem „zaznaczania”. Zaznaczanie, inaczej wybieranie fragmentów obrazu, jest jednym z kluczowych elementów pracy z programem Photoshop. Przekonasz się o tym wkrótce, kiedy przejdziemy do omawiania bardziej zaawansowanych zagadnień.

Prostowanie skrzywionego obrazu

Niekiedy samo kadrowanie obrazu nie wystarcza. Zdarza się, że zeskanowany obraz pojawia się w oknie dokumentu programu Photoshop jako przekrzywiony. Co zrobić w takiej sytuacji? Prześledź poniższe ćwiczenie.

Ćwiczenie 2.4.

Prostowanie skrzywionego obrazu

1. Otwórz plik z obrazem, który został nieprawidłowo zeskanowany.
2. Na pasku narzędziowym kliknij ikonę narzędzia *Eyedropper* (*Kroplomierz*). Jeśli przytrzymasz wciśnięty lewy przycisk myszy (lub klikniesz ją prawym przyciskiem), zobaczysz listę ukrytych narzędzi dostępnych pod ikoną narzędzia *Eyedropper*

(*Kropłomierz*), jak na rysunku 2.8. Nas interesuje narzędzie *Measure* (*Miarka*) — nie puszczając przycisku myszy, wskaż ikonę tego narzędzia. Dopiero teraz zwolnij przycisk.

Rysunek 2.8.

Narzędzia ukryte
dostępne w grupie
narzędzia Eyedropper
(*Kropłomierz*)



3. Mając wybrane narzędzie *Measure* (*Miarka*), ustaw kursor myszy nad lewym górnym rogiem zeskanowanej fotografii. Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy, a następnie przeciągnij myszą wzdłuż lewej krawędzi fotografii do lewego dolnego rogu obrazka. Dopiero teraz zwolnij przycisk myszy. Długość i kąt narysowanej linii możesz zmieniać, klikając i przesuwając jeden z jej końców (rysunek 2.9).

Rysunek 2.9.

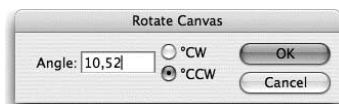
Punkty kontrolne
linii narysowanej
narzędziem
Measure (*Miarka*),
określającej pion



4. Po narysowaniu za pomocą narzędzia *Measure* (*Miarka*) linii wyznaczającej pion wybierz polecenie *Image/Rotate Canvas/Arbitrary* (*Obrazek/Obróć obszar roboczy/Swobodnie*). Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Rotate Canvas* (*Obróć obszar roboczy*) — rysunek 2.10. Zauważ, że program Photoshop automatycznie wstawił tu kąt i kierunek obrotu ilustracji na podstawie wyznaczonego przed chwilą pionu. Kliknij przycisk *OK*, a ilustracja zostanie obrócona.

Rysunek 2.10.

Okno dialogowe
Rotate Canvas
(*Obróć obszar roboczy*)



5. Aby zakończyć naprawianie błędnie zeskanowanej ilustracji (rysunek 2.11), należy jeszcze obraz wykadrować. Posłuż się w tym celu jedną z dwu metod kadrowania opisanych w poprzednim ćwiczeniu. Na koniec zapisz plik.

Zmiana wielkości, kadrowanie i prostowanie obrazu to wstępne czynności, mające na celu przygotowanie go do dalszej obróbki. W zależności jednak od zamierzonego miejsca publikacji obrazu może zająć potrzeba zmiany sposobu rozbarwiania obrazu oraz formatu zapisu pliku. Wykonamy teraz kilka ćwiczeń dotyczących wspomnianych czynności.

Rysunek 2.11.

*Końcowy efekt
obrócenia obrazu
za pomocą narzędzia
Measure (Miarka)
oraz polecenia
Rotate Canvas
(Obróć obszar
roboczy)*



Zmiana systemu barwnego obrazu

Zazwyczaj obrazy, z którymi pracujemy w programie Photoshop, wyświetlane są w trybie RGB (patrz poprzedni rozdział) lub CMYK. RGB jest odpowiedni do prezentacji obrazów na ekranie monitora, ale zupełnie nie nadaje się do przygotowania ich na potrzeby druku. W procesie drukowania używa się bowiem (najczęściej) rozbarwień CMYK. Przed przeniesieniem ilustracji na przykład do programu przeznaczonego do składu publikacji (takiej jak Adobe PageMaker bądź Adobe InDesign), powinieneś wykonać konwersję obrazu na ten system barwny. O ile zmiana trybu wyświetlania kolorów z i do trybu Lab może być wykonana na dowolnym etapie edycji (nie wpływa na informację o kolorach poszczególnych pikseli), o tyle konwersja na kolory CMYK powinna być ostatnim etapem w procesie przygotowania obrazka na potrzeby druku. Zobaczmy teraz, jak to się robi.

Ćwiczenie 2.5.

Zmiana systemu barwnego RGB na CMYK

1. Otwórz obraz, w którym kolory wyświetlane są w trybie RGB (zapewne wszystkie obrazy pochodzące z internetu są obrazami RGB; możesz także posłużyć się jednym z plików pochodzących z oryginalnej płyty CD-ROM z programem Adobe Photoshop CS).
2. Po wyświetleniu obrazu w oknie dokumentu wybierz polecenie *Image/Mode/CMYK Color* (*Obrazek/Tryb/Kolor CMYK*). Spowoduje to wykonanie konwersji obrazu do systemu CMYK.
3. Wybierz ponownie polecenie *Image/Mode* (*Obrazek/Tryb*). Zauważ, że na liście trybów wyświetlania kolorów zaznaczona jest obecnie opcja *CMYK Color* (*Kolor CMYK*). Również na pasku tytułowym okna dokumentu widnieje teraz informacja, że obraz wyświetlany jest w trybie kolorów CMYK (rysunek 2.12).

Rysunek 2.12.

*Pasek tytułowy okna
dokumentu po dokonaniu
konwersji obrazu do trybu
kolorów CMYK*



Ćwiczenie 2.6.

Zmiana systemu barwnego RGB na Lab

1. Otwórz obraz, w którym kolory wyświetlane są w trybie RGB.
2. Po wyświetleniu obrazu w oknie dokumentu wybierz polecenie *Image/Mode/Lab Color* (*Obrazek/Tryb/Kolor Lab*). Spowoduje to wykonanie konwersji obrazu do systemu Lab.



System barwny Lab jest — w odróżnieniu od systemów RGB oraz CMYK — niezależny od emitującego obraz urządzenia. Kolory w systemie Lab określane są przez podanie wartości jasności piksela oraz wartości dodatkowych dwu zmiennych, oznaczających barwę. Systemu Lab używa się zazwyczaj do porównywania kolorów.

Zapisywanie plików w różnych formatach

Photoshop umożliwia zapisywanie plików w wielu różnych formatach, w zależności od zamierzonego miejsca publikacji obrazu. Jeśli chcesz poznać wszystkie formaty zapisu plików dostępne w Photoshopie, wykonaj poniższe ćwiczenie.

Ćwiczenie 2.7.

Wybór formatu zapisu pliku

1. Po uruchomieniu programu utwórz nowy pusty dokument, wybierając polecenie *New (Nowy)* z menu *File (Plik)* lub naciskając *Ctrl+N* (*⌘+N*). Pojawi się okno dialogowe *New Document (Nowy dokument)*, w którym możesz dokonać wstępnych ustawień dokumentu (takich jak nazwa, wielkość, rozdzielczość, system barwny i wypełnienie tła). Po określeniu początkowych ustawień dokumentu kliknij przycisk *OK*.
 2. Wybierz polecenie *Save As (Zapisz jako)* z menu *File (Plik)*. Pojawi się okno dialogowe *Save As (Zapisz jako)*. Kliknij listę rozwijaną *Format*, a zobaczysz zestaw dostępnych w programie Photoshop formatów zapisu plików. Pamiętaj, że dostępne w momencie zapisu pliku formaty uzależnione są od systemu barwnego obrazu — na przykład dla obrazów CMYK wybór jest bardziej ograniczony niż w przypadku obrazów RGB.
-

W rozdziale tym omówiliśmy wstępne przygotowanie obrazów do dalszej obróbki w programie Photoshop. Następnie zajmiemy się już bardziej zaawansowanymi czynnościami edycyjnymi, m.in. korekcją kolorów oraz stosowaniem podstawowych filtrów.