

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Photoshop CS3 PL

Autor: Anna Owczarz-Dadan

ISBN: 83-246-1124-X

Format: 168x237, stron: 504



Naucz się wykorzystywać potęgę własnej kreatywności i moc obrazu!

- Na czym polega praca z obiektami inteligentnymi?
- W jaki sposób usuwać niedoskonałości obrazu?
- Jak uzyskać efekty specjalne?

Photoshop CS3 PL to najnowsza wersja programu do edycji grafiki rastrowej. Program ten został wyposażony w narzędzia jeszcze bardziej usprawniające pracę, m.in. w przeglądarkę plików Bridge (swoiste centrum dowodzenia obrazami) oraz technologię „obiektów inteligentnych”, pozwalającą na skalowanie, obracanie i zniekształcanie warstw. Ta sprawdzona i doceniana przez specjalistów aplikacja umożliwia tworzenie złożonych, profesjonalnych obrazów, a także realizację własnych oryginalnych i twórczych pomysłów.

Książka „Photoshop CS3 PL” zawiera wszystkie informacje niezbędne do tego, abyś – bez względu na poziom Twojego zaawansowania w dziedzinie obróbki plików graficznych – mógł w pełni korzystać z ogromnych możliwości Photoshopa. Dzięki temu podręcznikowi nauczysz się udoskonalać cyfrowe fotografie oraz malować i tworzyć obrazy. Poznasz sztuczki, które pozwolą Ci na modyfikację lub sporządzenie własnej końcówki pędzla, aby uzyskać efekt cyfrowych rzęs czy ust pomalowanych błyszczkiem. Dowiesz się, jak pracować na warstwach, na czym polega maskowanie i w jaki sposób korygować kontrast czy jasność obrazu. Krótko mówiąc, zyskasz wiedzę, jak stworzyć doskonałe technicznie i efektowne obrazy.

- Aplikacja Bridge
- Metadane
- Sortowanie i filtrowanie plików
- Malowanie w Photoshopie
- Powiększanie i zmniejszanie widoku w oknie obrazu
- Korekcja obrazu
- Praca na warstwach
- Maskowanie
- Modyfikowanie zdjęć
- Edycja obrazu poprzez zniekształcanie
- Obiekty inteligentne
- Filtry
- Efekty specjalne

**„Photoshop CS3 PL” – podręcznik, który sprawi,
że wykorzystasz cały swój twórczy potencjał!**

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



Spis treści

Rozdział 1. Zanim zaczniesz...	15
Uruchamianie programu	16
Nowy interfejs programu	16
Pasek menu	17
Pasek opcji	17
Obszar roboczy	17
Przybornik (paleta narzędzi)	17
Palety programu i panele dokowania	20
Ćwiczenie 1.1. Dokowanie palety w panelu	21
Ćwiczenie 1.2. Dokowanie grupy palet w wybranym miejscu okna programu	23
Otwieranie obrazów w Photoshopie	28
Otwieranie obrazów, które były wcześniej wyświetlane w oknie programu	32
Tworzenie nowego okna obrazu	32
Zapisywanie zmian wprowadzonych w oknie obrazu	34

Wybrane formaty wykorzystywane do zapisywania obrazu w Photoshopie	36
Skróty klawiszowe	37
Ćwiczenie 1.3. Tworzenie własnego skrótu klawiszowego	39
Zamykanie programu	42
 Rozdział 2. Bridge — centrum dowodzenia obrazami	 45
Uruchamianie aplikacji Bridge	46
Przestrzeń robocza	47
Wyszukiwanie obrazów	52
Zapisywanie wyników oraz kryteriów wyszukiwania w postaci kolekcji	53
Słowa kluczowe	55
Metadane — informacje o zdjęciu zapisane w pliku	58
Przeglądanie obrazów	59
Porządkowanie plików	61
Ocena plików i oznaczanie obrazów etykietami	61
Łączenie zdjęć w stos	64
Kopiowanie obrazów	67
Przenoszenie obrazów	67
Tworzenie nowego folderu	67
Usuwanie zdjęć i folderów	68
Obracanie miniatur i zdjęć	68
Zmiana nazwy obrazów	70
Sortowanie i filtrowanie plików	70
Porównywanie obrazów i podgląd	72
Pokaz slajdów	73
Wczytywanie zdjęć do Photoshopa	75
Wykorzystywanie przeglądarki do otwierania obrazów w aplikacjach innych niż Photoshop	75
Zamykanie programu Bridge	75

Rozdział 3. Zaznaczanie obrazu i jego fragmentów 77

Zaznaczanie całego obszaru obrazu	78
Anulowanie zaznaczenia	78
Odzyskiwanie usuniętego zaznaczenia	79
Zaznaczanie elementów o regularnych kształtach	79
Ćwiczenie 3.1. Zaznaczanie za pomocą narzędzi	
Zaznaczenie prostokątne oraz Zaznaczenie eliptyczne	81
Zaznaczanie elementów o nieregularnych kształtach	84
Lasso	84
Ćwiczenie 3.2. Zaznaczanie kształtu za pomocą narzędzia Lasso	85
Lasso magnetyczne	87
Ćwiczenie 3.3. Zaznaczanie za pomocą narzędzia Lasso magnetyczne	89
Zaznaczanie przez kliknięcie	91
Zaznaczanie przez pocieranie	94
Modyfikacja zaznaczenia — polecenie Popraw krawędź	96
Ćwiczenie 3.4. Modyfikacja zaznaczenia za pomocą polecenia Popraw krawędź	97
Odwracanie zaznaczenia	100
Kopiowanie i wklejanie	101
Przesunięcie	101

Rozdział 4. Malowanie w Photoshopie 103

Narzędzia Ołówek i Pędzel	104
Ołówek	104
Pędzel	105
Ćwiczenie 4.1. Wczytywanie nowego zestawu pędzli	108
Ćwiczenie 4.2. Modyfikacja końcówki Pędzla w celu utworzenia rzęs	114
Ćwiczenie 4.3. Tworzenie własnej końcówki Pędzla	120
Zmiana kolorów tła i narzędzia	122
Ćwiczenie 4.4. Zmiana koloru narzędzia	124
Paleta Próbki	124

Paleta Kolor	126
Zastępowanie kolorów	126
Ćwiczenie 4.5. Zamiana koloru wybranego elementu obrazu	127

Rozdział 5. Powiększanie i zmniejszanie widoku w oknie obrazu 131

Pole stopnia powiększenia	132
Ćwiczenie 5.1. Zmiana stopnia powiększenia widoku w oknie obrazu — pole stopnia powiększenia	133
Narzędzie Lupka	135
Ćwiczenie 5.2. Zmiana widoku w oknie obrazu za pomocą narzędzia Lupka	136
Paleta Nawigator	139
Ćwiczenie 5.3. Zmiana widoku w oknie obrazu za pomocą palety Nawigator	141
Sposób błyskawicznego powiększenia i zmniejszenia widoku	143
Narzędzie Rączka	143

Rozdział 6. Pozbywanie się niechcianych elementów z obrazu 145

Korekcja dużych powierzchni obrazu	146
Ćwiczenie 6.1. Usuwanie z obrazu „pomarańczowej skórki”	147
Korekcja efektu czerwonych oczu	151
Ćwiczenie 6.2. Usuwanie efektu czerwonych oczu	152
Usuwanie (lub dodawanie) elementów poprzez ich klonowanie	154
Ćwiczenie 6.3. Usuwanie fragmentu obrazu	157
Paleta Powiel źródło	160
Ćwiczenie 6.4. Wykorzystanie opcji palety Powiel źródło w celu powielenia obrazu pod określonym kątem i w zmienionej skali	164
Błyskawiczna korekcja małych skaz	168
Ćwiczenie 6.5. Usuwanie z obrazu niedoskonałości skóry (lub innej dowolnej skazy niewielkich rozmiarów)	169

Rozdział 7. Warstwy 171

Najważniejsze rodzaje warstw dostępne w programie	172
Układ warstw w paletce	173
Zamiana warstwy Tło w warstwę rastrową	174
Tworzenie nowej warstwy i nadawanie jej nazwy	175
Uaktywnianie warstwy i zmiana jej położenia w paletce Warstwy	177
Usuwanie warstwy	180
Łączenie i rozłączanie warstw	180
Kopiowanie warstw	183
Kopiowanie warstw w obrębie jednego dokumentu	183
Kopiowanie warstw z dokumentu do dokumentu	185
Scalanie warstw	186
Zagnieżdżone grupy warstw	187
Tworzenie grupy warstw	189
Przenoszenie wybranych warstw i grup do innych grup	191
Usuwanie grupy	193
Zmiana krycia warstwy	194
Ukrywanie warstwy	194
Blokowanie warstwy lub pikseli	195
Tryby mieszania warstw	197
Tryby mieszania warstw w praktyce	209
Warstwy dopasowania	211
Ćwiczenie 7.1. Poznawanie możliwości, jakie dają warstwy dopasowania	213

Rozdział 8. Maskowanie — coś, czego bezwzględnie musisz się nauczyć 217

Maska tradycyjna	218
Ćwiczenie 8.1. Tworzenie i stosowanie maski	220
Ćwiczenie 8.2. Wykorzystywanie maski gradientowej do tworzenia bardzo prostego kolażu	225

Szybka maska	230
Ćwiczenie 8.3. Wykorzystywanie trybu Szybka maska do utworzenia precyzyjnego zaznaczenia	230
Maska przycinająca	233
Ćwiczenie 8.4. Wykorzystanie maski przycinającej do stworzenia obrazu złożonego ze zdjęć stylizowanych na wykonane polaroidem	235
 Rozdział 9. Stempel ze wzorkiem — zamień fotografię w coś więcej	243
Uaktywnianie narzędzia i jego opcje	244
Ćwiczenie 9.1. Wybieranie wzorku	246
Ćwiczenie 9.2. Tworzenie własnego wzorku	247
Sposób działania narzędzia	248
Ćwiczenie 9.3. Zmiana fotografii w obraz namalowany pędzlem	248
Ćwiczenie 9.4. Wykorzystanie stempla do utworzenia kartki świątecznej	252
 Rozdział 10. Zmiana rozmiaru obrazu	255
Rozmiar obrazu	256
Zmiana rozmiaru obrazu na potrzeby druku	257
Ćwiczenie 10.1. Zmiana rozmiaru obrazu na potrzeby druku	257
Zmiana rozmiaru obrazu na potrzeby inne niż druk	261
Ćwiczenie 10.2. Zmiana rozmiarów obrazu, który ma być wyświetlany na ekranie monitora	261
 Rozdział 11. Powrót do przeszłości — czyli cofanie wykonanych czynności	263
Cofanie ostatnio wykonanej czynności — polecenie Cofnij	264
Cofanie dowolnej czynności wykonanej w oknie obrazu — paleta Historia	265

Ćwiczenie 11.1. Przywracanie i usuwanie wybranych stanów obrazu	267
Malowanie wybranym stanem obrazu	
— Pędzel historii i jego możliwości	271
Ćwiczenie 11.2. Malowanie stanem obrazu w celu wygładzenia skóry	271
Rozdział 12. Kolor w obrazie	277
Korekcja poziomów jasności obrazu	278
Polecenie Poziomy i histogram	278
Ćwiczenie 12.1. Korekcja poziomów jasności w obrazie za pomocą polecenia Poziomy	283
Polecenie Auto-poziomy	286
Korekcja kontrastu i jasności obrazu	287
Ćwiczenie 12.2. Korekcja kontrastu i jasności w obrazie za pomocą polecenia Jasność/Kontrast	288
Korekcja nasycenia barw i zmiana koloru wybranego elementu obrazu	290
Korekcja wybranego zakresu barw	292
Ćwiczenie 12.3. Korekcja nasycenia kolorów obrazu za pomocą polecenia Barwa/Nasycenie	295
Zmiana koloru wybranego elementu obrazu	297
Ćwiczenie 12.4. Zmiana koloru wybranego elementu obrazu	298
Zapisywanie i wczytywanie ustawień korekcji barwy, jej jasności i nasycenia	302
Korekcja ekspozycji	302
Ćwiczenie 12.5. Korekcja ekspozycji za pomocą warstwy dopasowania polecenia Ekspozycja	303
Kolorowanie obrazów czarno-białych i zmiana charakterystyki barwnej zdjęcia (Balans kolorów)	306
Ćwiczenie 12.6. Usuwanie przebarwienia skanów	308
Ćwiczenie 12.7. Kolorowanie czarno-białej fotografii	310
Zamiana obrazu kolorowego w czarno-biały (nowe polecenie Czarno-biały)	316
Ćwiczenie 12.8. Zamiana obrazu kolorowego w czarno-biały za pomocą polecenia Czarno-biały i nadanie mu określonego zabarwienia	317

Nakładanie na obraz filtrów fotograficznych	319
Przywracanie szczegółów obrazu	322
Ćwiczenie 12.9. Odzyskiwanie szczegółów obrazu	325

Rozdział 13. Łączenie obrazów oraz ich dopasowywanie 331

Dopasowywanie kolorów między obrazami	332
Ćwiczenie 13.1. Dopasowanie koloru między dwoma obrazami	333
Ćwiczenie 13.2. Dopasowanie kolorów między dwiema warstwami tego samego obrazka	336
Miksowanie obrazów	337
Ćwiczenie 13.3. Łączenie dwóch fotografii, na których widoczna jest ta sama scena, w obraz idealny	338
Łączenie obrazów w panoramy i polecenie Auto-mieszanie warstw	342
Ćwiczenie 13.4. Łączenie zdjęć w panoramę pozbawioną „szwów”	343

Rozdział 14. Kadrowanie, prostowanie i przekształcanie obrazów 347

Przekształcanie obrazu	348
Ćwiczenie 14.1. Otwieranie zamkniętych drzwi poprzez modyfikowanie kształtu jednego z elementów obrazu za pomocą ramki transformacji	349
Kadrowanie obrazu	353
Kadrowanie obrazu za pomocą specjalnej ramki	353
Ćwiczenie 14.2. Kadrowanie obrazu w celu poprawienia jego kompozycji	355
Kadrowanie z jednoczesnym prostowaniem wielu zeskanowanych zdjęć	358
Ćwiczenie 14.3. Jednoczesne kadrowanie wielu zeskanowanych zdjęć	358
Kadrowanie obrazu z zachowaniem jego proporcji a polecenie Kadruj	360
Ćwiczenie 14.4. Kadrowanie obrazu w celu stworzenia efektu zoomu optycznego z zachowaniem proporcji zdjęcia	360

Obracanie obrazu	364
Prostowanie obrazu poprzez jego obracanie o dowolny kąt	364
Ćwiczenie 14.5. Prostowanie obrazu	366
Odbijanie obrazu	368
Zmiana rozmiaru obszaru roboczego	369

Rozdział 15. Edycja obrazu poprzez jego zniekształcanie 371

Wyginanie i retuszowanie obrazu za pomocą polecenia Wypaczenie	372
Ćwiczenie 15.1. Dopasowywanie kształtu jednej warstwy do drugiej — nakładanie etykiety na puszkę za pomocą jednego z predefiniowanych kształtów wypaczenia	374
Ćwiczenie 15.2. Prostowanie uszu (lub innej wybranej partii ciała) poprzez wyginanie obrazu	378
Korygowanie obrazu oraz tworzenie efektów specjalnych za pomocą filtra Skraplanie	381
Ćwiczenie 15.3. Wyszczuplanie wybranych partii ciała	386
Ćwiczenie 15.4. Zamiana grymasu w uśmiech	388
Ćwiczenie 15.5. Zamiana dziecka w stworka — możliwości narzędzi okna Skraplanie	390

Rozdział 16. Obiekty inteligentne 399

Zamiana obrazu w obiekt inteligentny	400
Zamiana obiektu inteligentnego w zwykłą warstwę	401
Powielanie obiektu inteligentnego	401
Skalowanie obrazu z użyciem obiektów inteligentnych	402
Ćwiczenie 16.1. Pomniejszanie rozmiaru obrazu, a następnie jego powiększanie bez utraty jakości	403
Zastępowanie obrazu znajdującego się na warstwie typu obiekt inteligentny innym obrazem	406

Ćwiczenie 16.2. Wykorzystanie możliwości, jakie daje obiekt inteligentny, do zastąpienia jednego obrazu drugim z zachowaniem proporcji pierwszego z nich	407
Edycja obrazów zamienionych w obiekty inteligentne	409

Rozdział 17. Filtry — korekcja obrazu i efekty specjalne 411

Wprowadzenie	412
Galeria filtrów	413
Korekcja obrazu	418
Wyostrażanie obrazu	418
Ćwiczenie 17.1. Wyostrażanie obrazu za pomocą polecenia Inteligentne wyostrażenie	418
Korekcja wad obiektywu	420
Ćwiczenie 17.2. Korekcja zdjęcia zniekształconego w wyniku odchylenia obiektywu	424
Dodawanie i usuwanie szumu	425
Efekty specjalne	429
Grupa pierwsza — Artystyczne (zamiana fotografii w obraz, zmysłowe usta)	429
Ćwiczenie 17.3. Efekt pełnych ust pomalowanych błyszczkiem	434
Grupa druga — Pociągnięcia pędzlem (efekty graficzne)	437
Grupa trzecia — Zniekształcenie (tworzenie kropli, dodawanie poświaty)	438
Ćwiczenie 17.4. Tworzenie kropli wody	439
Grupa czwarta — Rendering (chmury, światła pojazdu, strugi wody, delikatna tkanina)	443
Grupa piąta — Rozmycie (efekt małej głębi ostrości, mgła, wygładzanie skóry)	445
Ćwiczenie 17.5. Tworzenie efektu małej głębi ostrości za pomocą polecenia Rozmycie soczewkowe	446
Ćwiczenie 17.6. Tworzenie mgły za pomocą filtra Rozmycie gaussowskie	451
Grupa szósta — Szkic	453
Grupa siódma — Stylizacja	454
Ćwiczenie 17.7. Efekt obrazu wychodzącego ze sceny	456

Grupa ósma — Tekstura	458
Łagodzenie efektu uzyskanego za pomocą filtra	459
Punkt zbiegu — korekcja i efekty	459
Ćwiczenie 17.8. Usuwanie niepożądanego elementu z obrazu	462
Ćwiczenie 17.9. Efekt plakatu zawieszonego na budynku, czyli jak wkleić do obrazu inny obraz z zachowaniem perspektywy	465
Inteligentne filtry i ich wykorzystanie podczas tworzenia zoomingu	471
Ćwiczenie 17.10. Tworzenie cyfrowego zoomingu — możliwości inteligentnych filtrów	472
 Autorzy zdjęć	 479
 Skorowidz	 481

4.

Malowanie w Photoshopie

W tym rozdziale:

Narzędzia Ołówek i Pędzel

- * Ołówek * Pędzel
- * Wybieranie nowej końcówki pędzla
- * Paleta Pędzle * Pozostałe opcje Pędzla
- * Zapisywanie własnych ustawień wybranej końcówki
- * Tworzenie nowej końcówki Pędzla z dowolnego obrazu
- * Zmiana kolorów tła i narzędzia * Paleta Próbki * Paleta Kolor
- * Zastępowanie kolorów

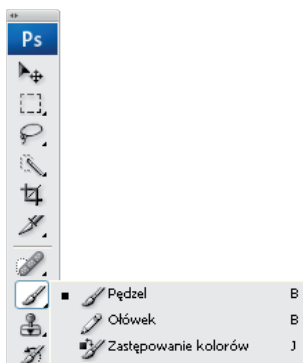
Ołówek (*Pencil*) oraz Pędzel (*Brush*) są w programie Photoshop narzędziami służącymi do rysowania i malowania. Bez nich trudno byłoby cokolwiek stworzyć w nowym oknie dokumentu. Jednak nie są one wykorzystywane jedynie do „malowania obrazków” — przydają się również podczas prac edycyjnych, którym poddawany jest obraz (np. malujemy nimi po masce w celu odkrycia lub zakrycia wybranych obszarów obrazu poddanych działaniu któregoś z poleceń). W rozdziale tym zapoznasz się z możliwościami obu narzędzi. Ponadto dowiesz się, w jaki sposób działa narzędzie *Zastępowanie kolorów* (*Color Replacement*) służące do kolorowania obrazów bez naruszania ich tekstury.

Narzędzia Ołówek i Pędzel

Aby uaktywnić narzędzie Ołówek (*Pencil*) lub Pędzel (*Brush*), kliknij jego ikonę w Przyborniku (rysunek 4.1).

Rysunek 4.1.

Przybornik — narzędzia Ołówek (*Pencil*) oraz Pędzel (*Brush*)



wskazówka



Narzędzia Ołówek (*Pencil*) lub Pędzel (*Brush*) możesz uaktywnić również przy użyciu skrótu klawiszowego — naciskając klawisz **B** lub **Shift+B**¹.

Ołówek

Ołówek (*Pencil*) jest narzędziem, które rysuje linie o ostrych krawędziach. W automatycznym ustawieniu grubość linii wynosi 1 piksel. Możesz to jednak zmienić, klikając na pasku opcji przycisk strzałki i przesuwając suwak *Główna średnica* (*Master Diameter*) (rysunek 4.2).

¹ Jeśli ten skrót nie zadziała, użyj skrótu **Ctrl+K** i upewnij się, że w otwartym oknie dialogowym zaznaczona została opcja *Użyj klawisza Shift do przełączania narzędzi* (*Use Shift Key for Tool Switch*).

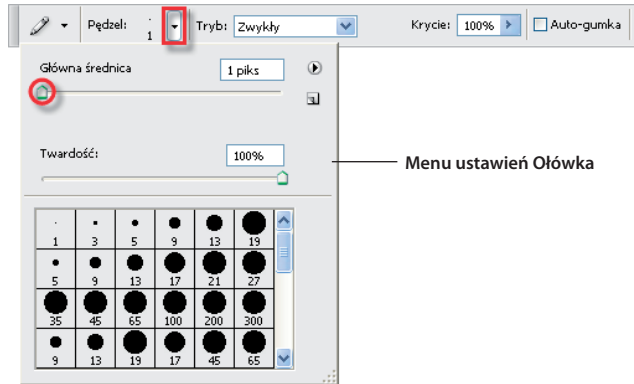
Jeśli pasek opcji nie jest widoczny, upewnij się, czy została włączona opcja *Opcje (Options)* w menu *Okno (Window)*.

wskazówka



Rysunek 4.2.

Pasek opcji oraz menu ustawień narzędzia *Ołówek (Pencil)*



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

wskazówka



Aby rysować *Ołówkiem*, wystarczy go wybrać w *Przyborniku*, a następnie — wciskając lewy przycisk myszy — przesunąć kursorem w dowolnym kierunku.

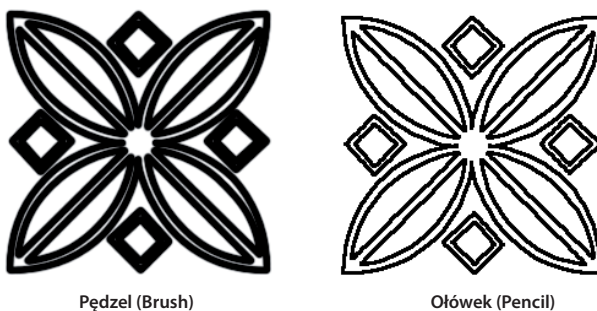
Poza zmianą grubości linii, które powstają podczas rysowania *Ołówkiem*, można ustawić stopień ich przezroczystości. Zrobisz to za pomocą opcji *Krycie (Opacity)* znajdującej się na pasku opcji narzędzia. Możesz określić jej wartość, korzystając z zakresu od 0 do 100%. 100% oznacza pełną widoczność linii. W miarę zmniejszania stopnia krycia zmniejsza się widoczność linii. Aby zmienić krycie, wystarczy kliknąć strzałkę znajdującą się obok pola tekstowego i za pomocą wywołanego suwaka ustawić nowe krycie.

Pędzel

Narzędzie *Pędzel (Brush)* pozwala uzyskać efekt łagodnych krawędzi — w przeciwieństwie do narzędzia *Ołówek (Pencil)* (rysunek 4.3).

Rysunek 4.3.

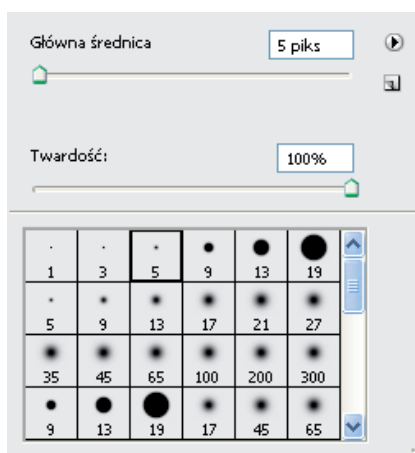
Rysunek utworzony za pomocą narzędzi Pędzel (Brush) i Ołówek (Pencil). W pierwszym przypadku krawędzie są łagodne, zmiękczone; w drugim — ostre



Program Photoshop umożliwia zmianę końcówek omawianego narzędzia — ich liczba i różnorodność jest imponująca. Są one umieszczone w zestawach. Aby je zmieniać, musisz skorzystać z menu ustawień *Pędzla* (rysunek 4.4).

Rysunek 4.4.

Menu ustawień Pędzla

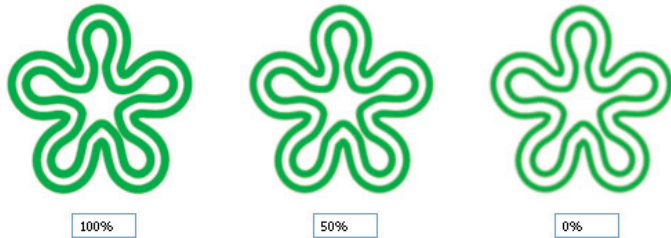
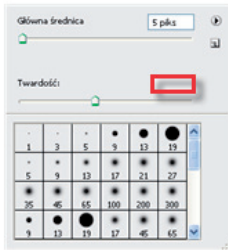


Najszybszym sposobem na uzyskanie dostępu do tej palety jest kliknięcie prawym przyciskiem myszy obszaru otwartego okna dokumentu. Możesz także, tak jak w przypadku *Ołówka*, skorzystać z paska *opcji* narzędzia *Pędzel* (*Brush*) (rysunek 4.5). Wystarczy kliknąć strzałkę znajdującą się po prawej stronie pola *Pędzel* (*Brush*). Menu ustawień *Pędzla* na pierwszy rzut oka wygląda tak samo jak menu ustawień *Ołówka*. Rzeczywiście tak jest, jednak w tym przypadku będziesz korzystać z pozostałych funkcji, jakie zostały w niej ukryte. Zauważyłeś zapewne, że w menu dostępne są dwie podstawowe opcje: *Główna średnica* (*Master Diameter*) — za pomocą suwaka możesz regulować średnicę *Pędzla* — oraz *Twardość* (*Hardness*), która pozwala określić jego twardość (stopień wygładzenia śladu, jaki pozostawia) (rysunek 4.6).



Rysunek 4.5.

Pasek opcji narzędzia Pędzel (Brush) i ikona umożliwiająca dostęp do menu jego ustawień



Rysunek 4.6.

Wpływ zmiany wartości parametru Twardość (Hardness) na stopień zmiękczenia śladu pozostawianego przez Pędzel (Brush)

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

wskazówka



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

wskazówka



W dolnej części menu widoczne są końcówki pochodzące z aktywnego w danej chwili zestawu końcówek Pędzla. Jeśli nie znajdujesz wśród nich takiej, która będzie odpowiadała Twoim potrzebom, możesz wybrać nowy zestaw zawierający inne końcówki.

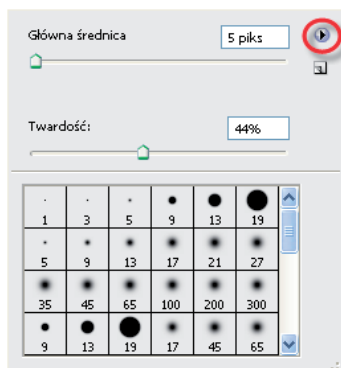
Ćwiczenie 4.1.

Wczytywanie nowego zestawu pędzli

1. Uaktywnij narzędzie *Pędzel* (Brush) (.
2. Kliknij na pasku opcji strzałkę znajdującą się po prawej stronie przycisku *Pędzel* (Brush), aby rozwinąć menu ustawień narzędzia.
3. Przyjrzyj się, jak wyglądają dostępne końcówki. Za chwilę zostaną zmienione. Kliknij strzałkę znajdującą się w prawym górnym rogu menu (rysunek 4.7).

Rysunek 4.7.

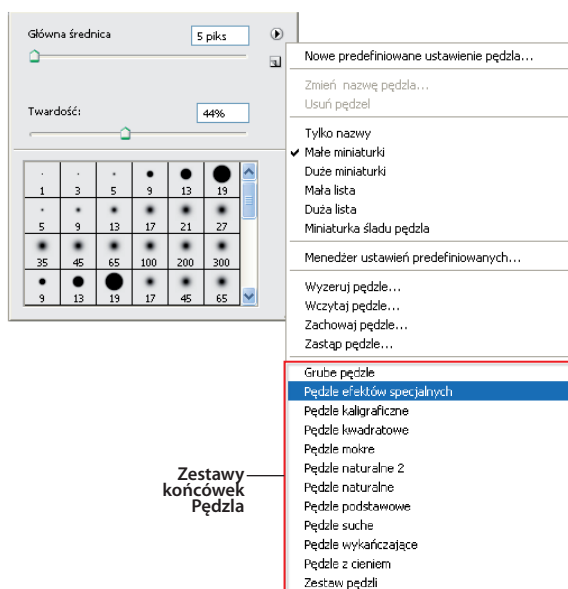
Kliknij strzałkę znajdującą się w prawym górnym rogu palety pędzli, aby uzyskać dostęp do listy umożliwiającej zmianę zestawu pędzli



4. Na rozwiniętej liście kliknij nazwę wybranego zestawu pędzli, np. *Pędzle efektów specjalnych* (Special Effect Brushes) (rysunek 4.8).

Rysunek 4.8.

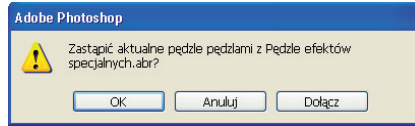
Lista, na której zaznaczone zostały nazwy zestawów pędzli dostępnych w programie Photoshop CS3



5. Pojawiło się okno z pytaniem (rysunek 4.9), czy program ma zastąpić aktualne końcówki Pędzla tymi z zestawu Pędzle efektów specjalnych (*Special Effect Brushes*). Kliknij OK, aby zatwierdzić.

Rysunek 4.9.

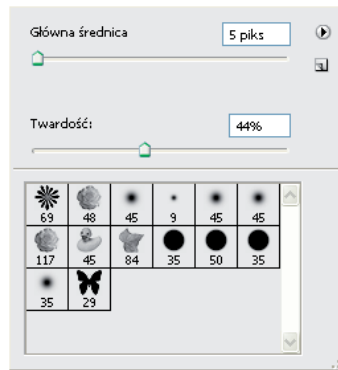
Okno komunikatu programu Photoshop CS3



Spójrz teraz na paletę pędzli. Dostępne w niej końcówki uległy zmianie (rysunek 4.10).

Rysunek 4.10.

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



Ćw. 4.1.

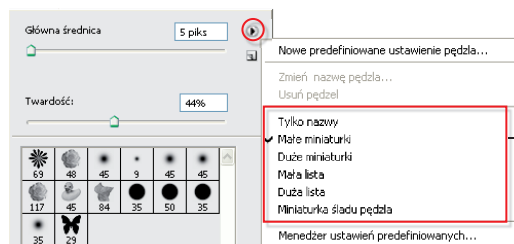
Photoshop daje możliwość zmiany sposobu wyświetlania miniatur końcówek w menu ustawień Pędzla. Aby to zrobić, kliknij strzałkę w prawym górnym rogu menu i wybierz z listy sposób wyświetlania (rysunek 4.11). Oto przykłady (rysunek 4.12).

wskazówka

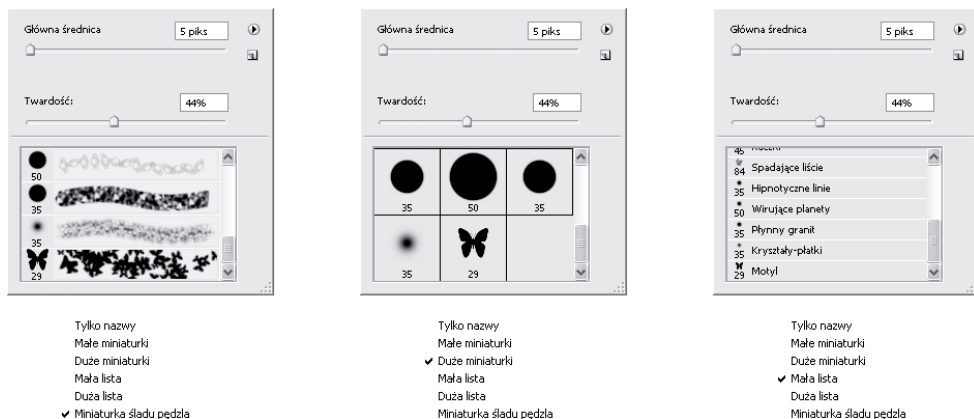


Rysunek 4.11.

Aby zmienić sposób wyświetlania miniatur końcówek, w menu ustawień Pędzla kliknij strzałkę w prawym górnym rogu menu i wybierz jedną z zaznaczonych na liście opcji



Sposoby wyświetlania końcówek Pędzla



Rysunek 4.12.

Przykłady sposobów wyświetlania końcówek Pędzla w menu ustawień

Wybieranie nowej końcówki pędzla

Aby wybrać nową końcówkę pędzla, kliknij jej miniaturkę w menu ustawień (rysunek 4.13). Obok pola *Pędzel (Brush)* na pasku opcji widoczna jest ikona nowo wybranej, aktywnej końcówki pędzla (Rysunek 4.14).

Rysunek 4.13.

Aby wybrać nową końcówkę Pędzla, kliknij jej miniaturkę w menu ustawień



Rysunek 4.14.

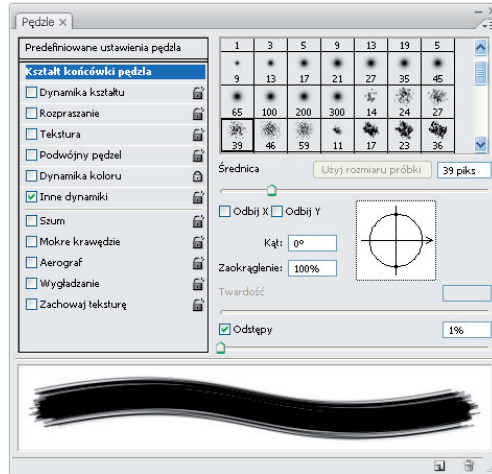
Pasek opcji narzędzia Pędzel (Brush) — obok pola Pędzel (Brush) widoczna jest ikona aktualnie wybranej końcówki

Paleta Pędzle

Narzędzie *Pędzel* (*Brush*) daje znaczenie więcej możliwości w pracy z obrazem niż *Ołówek* (*Pencil*). Dzieje się tak dzięki dodatkowym opcjom znajdującym się w paletce *Pędzle* (*Brushes*) (rysunek 4.15), która zostaje wywołana po naciśnięciu klawisza *F5*.

Rysunek 4.15.

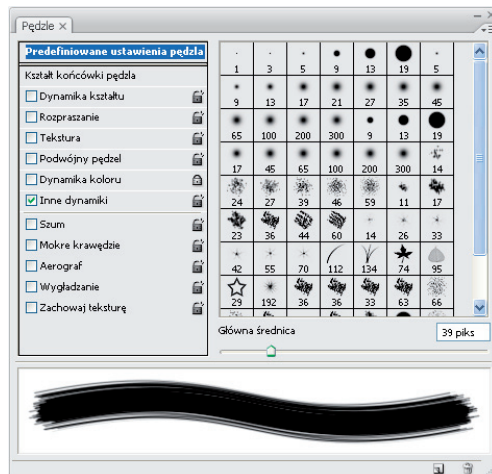
Paleta Pędzle (Brushes)



Po otwarciu palety i kliknięciu opcji *Predefiniowane ustawienia pędzla* (*Brush Presets*), po prawej stronie znajdziesz dokładnie te same końcówki, które ustawiałeś w menu ustawień *Pędzla*. Dostępne są tutaj także poznany już suwak *Master Diameter* (*Główna średnica*) i pole podglądu wybranej końcówki. To w nim będziesz mógł obserwować efekt zmian wartości parametru *Master Diameter* (*Główna średnica*) (rysunek 4.16).

Rysunek 4.16.

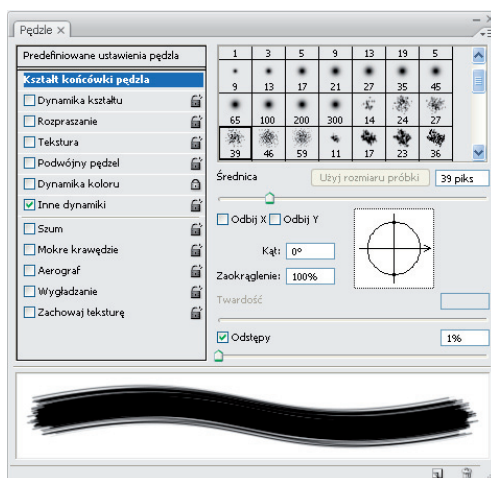
Wygląd palety Pędzle (Brushes), w chwili gdy aktywny jest panel Predefiniowane ustawienia pędzla (Brush Presets)



Klikając opcję *Kształt końcówki pędzla* (*Brush Tip Shape*), przechodzisz do panelu, który umożliwia modyfikowanie wybranej wcześniej końcówki. Zauważ, że wygląd palety *Pędzle* (*Brushes*) uległ zmianie (rysunek 4.17). Możesz teraz zmienić średnicę, twardość, odstęp czy kąt nachylenia końcówki.

Rysunek 4.17.

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

**wskazówka**

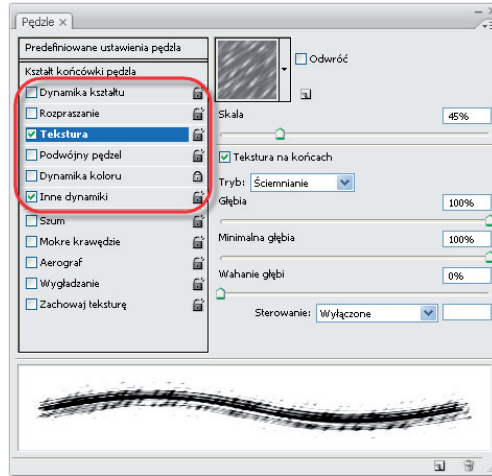
Aby sprawnie pracować z końcówkami, wybieraj ich grupę w menu ustawień *Pędzla*; jeśli wybranej końcówki nie zamierzasz poddawać innym zmianom niż zmiana średnicy lub stopnia twardości — pozostań przy menu ustawień pędzli. Jeśli zaś na bazie uaktywnionej grupy końcówek chcesz utworzyć swoją własną końcówkę lub wybraną poddać działaniu bardziej wyszukanych opcji, przejdź do palety *Pędzle* (*Brushes*) i w niej dokonaj modyfikacji.

Opcja *Średnica* (*Diameter*) służy do określania szerokości wybranej końcówki. Wszystkie końcówki *Pędzla* (w przeciwieństwie do *Ołówka*) są wygładzane. Aby jeszcze bardziej zmiękczyć krawędzie końcówki, użyj parametru *Twardość* (*Hardness*). Ustaw wartość na mniej niż 100%. *Odstępy* (*Spacing*) to parametr, od którego zależy wielkość odstępu między jednym a drugim nałożeniem śladu *Pędzla*. Kolejny parametr, *Kąt* (*Angle*), określa kąt nachylenia końcówki i pozwala ją obracać. Jest to jednak widoczne tylko wtedy, gdy końcówka jest elipsą.

Po lewej stronie palety widać nazwy kilku innych opcji. Aby uaktywnić jedną z nich, kliknij małe pole znajdujące się po lewej stronie jej nazwy. Aby dezaktywować ją, kliknij ponownie. Kliknięciem nazwy jednej z opcji zaznaczonych na rysunku 4.18 sprawisz, że wyświetlony zostanie panel zawierający dodatkowe opcje. Dzięki nim możesz dodać na tworzonym śladzie teksturę, malować dwiema końcówkami *Pędzla* jednocześnie, określić dynamikę kształtu, stopień rozproszenia i dynamikę koloru.

Rysunek 4.18.

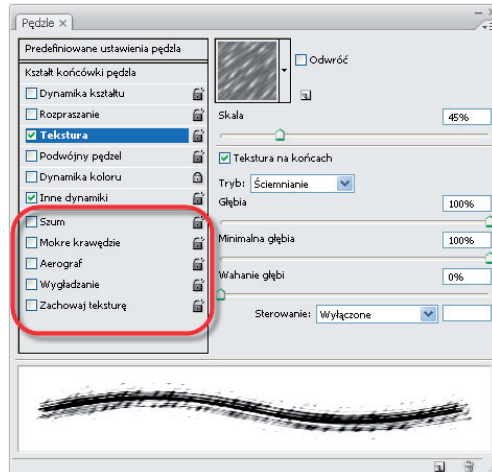
Paleta Pędzle (Brushes). Kliknięcie jednej z nazw zaznaczonych opcji spowoduje wyświetlenie panelu z dodatkowymi opcjami



W palecie dostępnych jest również pięć opcji, których kliknięcie wprowadzi nie wywoła panelu z dodatkowymi parametrami, ale poprzez ich zaznaczenie możemy dodać do tworzonego śladu szum, uzyskać efekt malowania akwarelami, aerografem czy po prostu go wygładzić. Mowa o opcjach zaznaczonych na rysunku 4.19.

Rysunek 4.19.

Paleta Pędzle (Brushes). Zaznaczenie jednej z opcji spowoduje dodanie szumu do śladu, efektu malowania akwarelami czy aerografem, wygładzenie śladu lub pozwoli utrzymać spójny wzór tekstury pomiędzy jednym a drugim pociągnięciem Pędzla (jeśli podczas malowania wykorzystujesz teksturę)



Pędzlem malujemy tak samo jak *Ołówkiem*: przytrzymując wciśnięty lewy przycisk myszy, przesuwasz ją w dowolnym kierunku, a kursor jednocześnie pozostawia ślad w oknie obrazu.

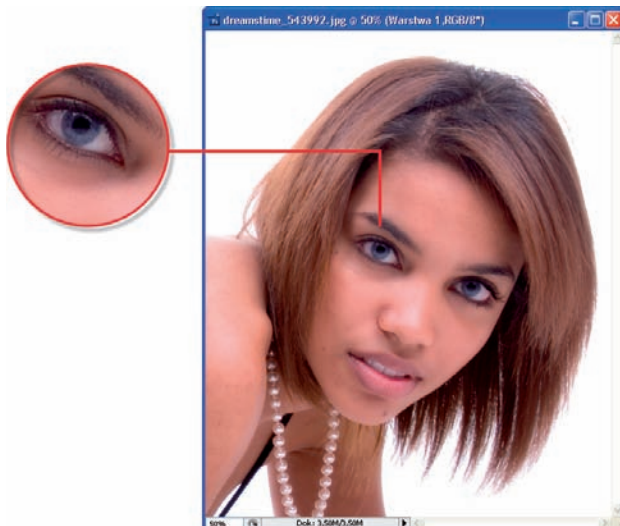
Ćwiczenie 4.2.

Modyfikacja końcówki Pędzla w celu utworzenia rzęs

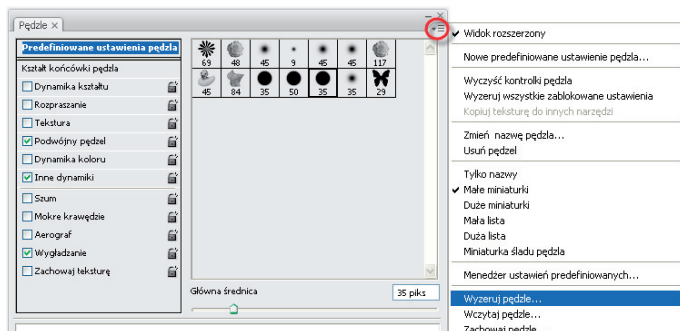
1. Otwórz zdjęcie, na którym chcesz utworzyć efekt przedłużonych i zagęszczonych rzęs (rysunek 4.20).

Rysunek 4.20.

Fotografia, na której za pomocą narzędzia Pędzel (Brush) skorygowany zostanie wygląd rzęs



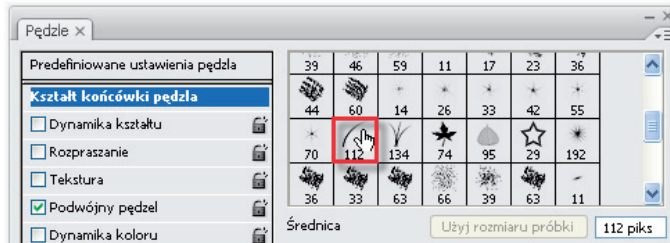
2. Uaktywnij narzędzie Pędzel (Brush).
3. W paletce Pędzle (Brushes) kliknij strzałkę, aby uzyskać dostęp do menu palety, a następnie na rozwiniętej liście wybierz opcję Wyzeruj pędzle (Reset Brushes). Dzięki temu w paletce przywrócone zostaną domyślnie końcówki pędzli (rysunek 4.21).



Rysunek 4.21.

Przywracanie domyślnego ustawienia końcówek pędzli w paletce Pędzle (Brushes)

4. Następnie kliknij opcję *Kształt końcówki pędzla* (*Brush Tip Shape*).
5. Ponieważ chcemy uzyskać efekt cyfrowych rzęs, skorzystamy z końcówki *Dune Grass*. Kliknij jej miniaturę (rysunek 4.22).



Rysunek 4.22.

Wybieramy końcówkę, za pomocą której stworzymy imitację rzęs. Nosi ona nazwę *Dune Grass*

Nazwa końcówki *Pędzla* stanie się widoczna, kiedy umieścisz kursor nad miniaturą.

wskazówka

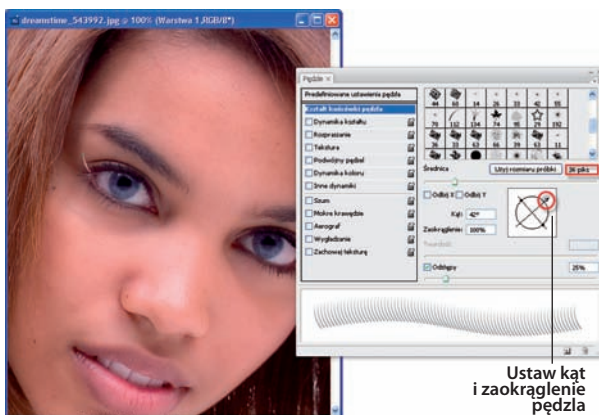


6. Upewnij się, że żadna z opcji znajdujących się po lewej stronie palety nie jest zaznaczona.
7. Ustaw długość rzęs za pomocą suwaka *Średnica* (*Diameter*).
8. Teraz w zależności od zdjęcia, jakim dysponujesz, musisz tak dostosować kąt nachylenia rzęs, aby wyglądały one jak najbardziej naturalnie. Zrobisz to za pomocą opcji *Kąt* (*Angle*) lub pola *Ustaw kąt i zaokrąglenie pędzla* (*Set the brush angle and roundness*). Tak naprawdę nie ma tutaj żadnej reguły. Umieść kursor nad strzałką i przesuwaj go w odpowiednim kierunku. Aby zmienić zaokrąglenie *Pędzla*, umieść kursor nad jedną z czarnych kropek na obręczy koła i przesuwaj go do środka lub na zewnątrz (rysunek 4.23).
9. Następnie za pomocą suwaka *Odstępy* (*Spacing*) ustaw odstęp pomiędzy śladami pozostawianymi przez *Pędzel*, czyli w omawianym przykładzie odstęp między jedną a drugą rzęsą. Im gęstsze mają być rzęsy, tym mniejszą wartość wybieramy.
10. Kliknij opcję *Dynamika kształtu* (*Shape Dynamics*). Za pomocą dostępnych w panelu opcji możesz ustalić sposób, w jaki będzie zmieniał się ślad pozostawiany przez *Pędzel* w trakcie kolejnych pociągnięć. Za pomocą suwaka *Wahanie rozmiaru* (*Size Jitter*) możesz określić dynamikę zmiany średnicy końcówki *Pędzla* podczas kolej-

nych pociągnięć. Dzięki temu rzęsy będą raz dłuższe, raz krótsze. Pozwoli to uzyskać bardziej naturalny efekt. Ja ustawiłam wartość około 20%. Pozostałe opcje ustaw tak jak na rysunku 4.24. Z pozostałych opcji panelu możemy bowiem skorzystać wówczas, gdy tworzymy rzęsy za pomocą tabletu.

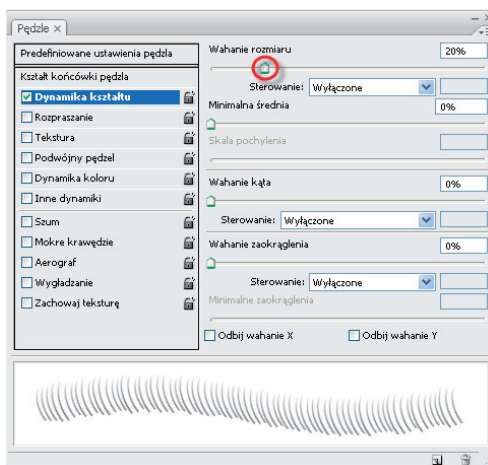
Rysunek 4.23.

Za pomocą opcji Kąt (Angle) oraz Zaokrąglenie (Roundness) ustawiamy kąt nachylenia oraz zaokrąglenie końcówki Pędzla. Możemy to zrobić także za pomocą diagramu umieszczonego na białym polu po prawej stronie wymienionych opcji. Parametr Średnica (Diameter) pozwala określić średnicę końcówki narzędzia — w tym przypadku długość tworzonych rzęs



Rysunek 4.24.

Suwak Wahanie rozmiaru (Size Jitter) dostępny w panelu Dynamika kształtu (Shape Dynamics) pozwala określić dynamikę zmiany średnicy końcówki podczas kolejnych pociągnięć



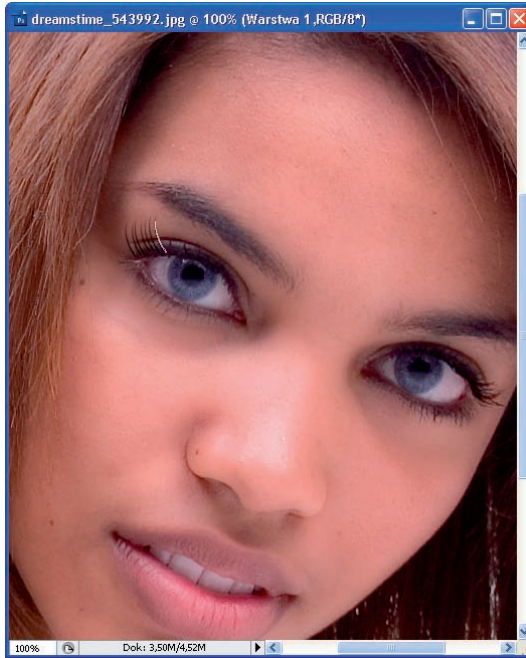
11. Zaznacz opcję *Wygładzanie (Smoothing)*.

Końcówka pędzla została przygotowana, a więc nie wahaj się jej użyć.

12. Wybierz jedno z oczu i kliknij przy krawędzi górnej powieki lub przesun wzdłuż niej kursorem. W ten sposób stworzysz pierwsze rzęsy. Rób to do momentu, w którym kąt nachylenia rzęs będzie odpowiedni (rysunek 4.25).

Rysunek 4.25.

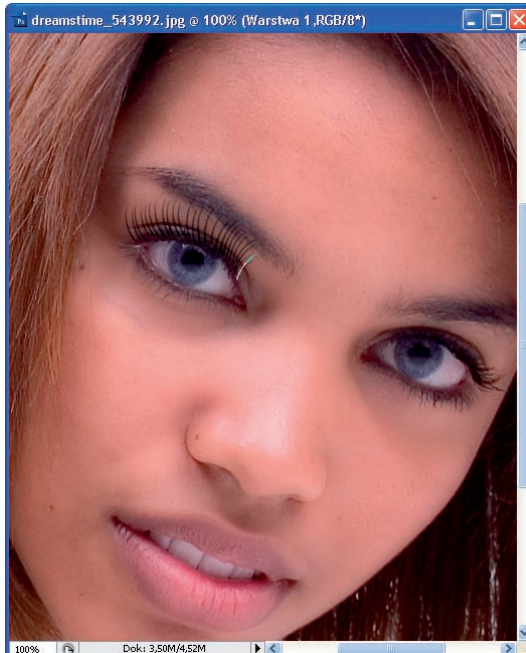
Tworzenie pierwszych rzęs. Przesuwamy kursorem do momentu, w którym kąt nachylenia końcówki będzie odpowiadał kątowi, pod jakim powinny być nachylone kolejno tworzone rzęsy



13. Dopasuj kąt nachylenia i dokończ tworzenie rzęs (rysunek 4.26).

Rysunek 4.26.

Jeśli zachodzi taka potrzeba, zmieniamy kąt nachylenia końcówki Pędzla i kontynuujemy tworzenie rzęs



wskazówka

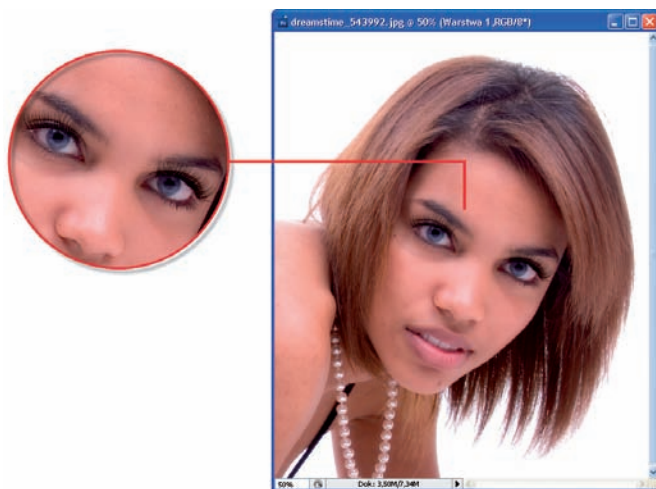


Rzęsy będą miały taki kolor, jaki ustawiony jest w Przyborniku jako kolor narzędzia. Jeśli chcesz, aby miały kolor czarny, naciśnij po prostu klawisz D.

Ćwiczenie miało na celu jedynie pokazanie Ci w jaki sposób można utworzyć końcówkę za pomocą, której można utworzyć efekt cyfrowych rzęs. Aby ten efekt był realistyczny, należy wykonać kilka dodatkowych czynności. Jedną z nich polega na dopasowaniu kształtu rzęs do powieki. Możesz to zrobić za pomocą polecenia *Przekształcenie swobodne* (*Free Transform*), o którym będzie mowa w dalszej części książki. Ponadto możesz wpływać na stopień widoczności rzęs, zmieniając stopień krycia śladu pozostawianego przez narzędzie *Pędzel* (*Brush*). Zrobisz to w polu *Krycie* (*Opacity*), znajdującym się na pasku opcji. A oto, jak wyglądałby końcowy efekt ćwiczenia po zastosowaniu na obrazie wszystkich niezbędnych czynności (rysunek 4.27).

Rysunek 4.27.

Wygląd rzęs został skorygowany

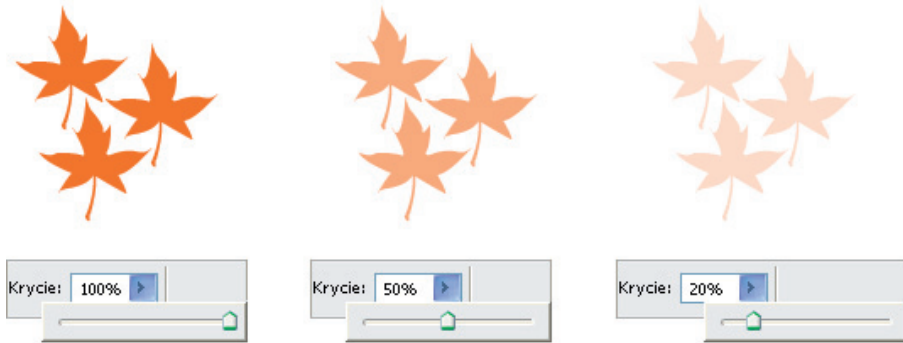


ćw. 4.2

Pozostałe opcje Pędzla

Na pasku opcji narzędzia *Pędzel* (*Brush*) dostępna jest również opcja *Krycie* (*Opacity*). Pozwala ona określić stopień krycia śladu pozostawianego przez narzędzie w oknie obrazu (rysunek 4.28). Wystarczy kliknąć strzałkę znajdującą się po jej prawej stronie. Uzyskasz wówczas dostęp do suwaka, który umożliwi Ci ustawienie wartości z zakresu od 1 do 100%, przy czym 100% oznacza, że nanoszona

farba całkowicie (w 100%) zakrywa powierzchnię, na którą jest nakładana (rysunek 4.29). Ustawienia mniejsze niż 100% pozwalają złagodzić działanie narzędzia. Jest to wykorzystywane w wielu technikach edycji obrazów cyfrowych².



Rysunek 4.28.

Wpływ zmiany wartości opcji Krycie (Opacity) na stopień krycia śladu pozostawianego przez narzędzie Pędzel (Brush)



Rysunek 4.29.

Pasek opcji narzędzia Pędzel (Brush). Aby zmienić krycie śladu, zmniejsz wartość opcji Krycie (Opacity)

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

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

wskazówka



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

wskazówka



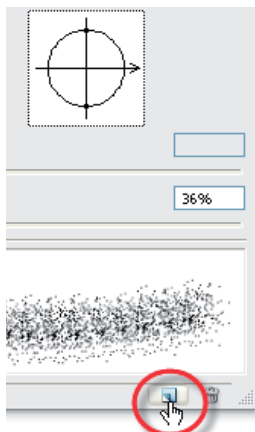
Jeśli chcesz pozbyć się wybranych końcówek pędzli z aktywnego zestawu, naciśnij klawisz **Alt** i kliknij miniaturę końcówki. Gotowe!

Zapisywanie własnych ustawień wybranej końcówki

Jeśli dostosowałeś ustawienia wybranej końcówki *Pędzla* do swoich potrzeb, możesz zapisać ją pod nową nazwą i wykorzystać w przyszłości. W tym celu kliknij przycisk *Utwórz nowy pędzel* (*Create new brush*) w dolnej części palety *Pędzle* (*Brushes*) (rysunek 4.30) i w otwartym oknie nadaj końcówce nazwę. Kliknij **OK**. Miniaturę końcówki znajdziesz m.in. w menu ustawień *Pędzla*.

Rysunek 4.30.

Fragment palety *Pędzle* (*Brushes*). Kliknij przycisk *Utwórz nowy pędzel* (*Create new brush*), aby zapisać utworzoną końcówkę



Tworzenie nowej końcówki Pędzla z dowolnego obrazu

Program Photoshop pozwala użytkownikowi tworzyć końcówki narzędzia *Pędzel* (*Brush*) z dowolnego zdjęcia, obrazu lub jego fragmentu. Możesz to zrobić za pomocą polecenia *Zdefiniuj pędzel* (*Define Brush Preset*).

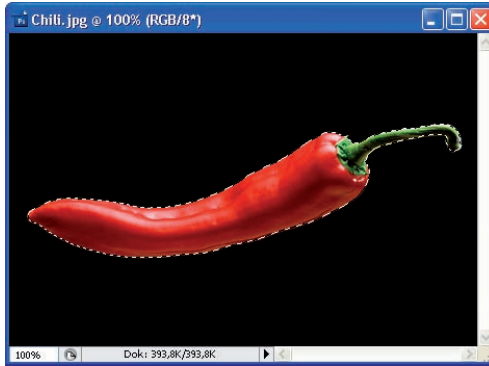
Ćwiczenie 4.3.

Tworzenie własnej końcówki Pędzla

1. Otwórz obraz (i jeśli chcesz, zaznacz jego fragment), który ma stać się końcówką *Pędzla* (rysunek 4.31).

Rysunek 4.31.

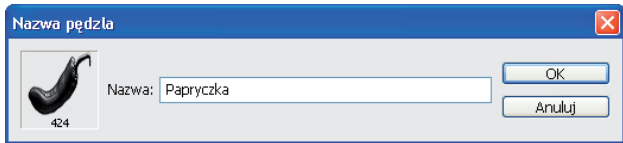
Fotografia, na której podstawie utworzona zostanie końcówka Pędzla



2. Wybierz polecenie *Edycja/Zdefiniuj predefiniowane ustawienie pędzla (Edit/Define Brush Preset)*.
3. Następnie w otwartym oknie dialogowym *Nazwa pędzla (Brush Name)*, w polu *Nazwa (Name)*, wprowadź nazwę nowej końcówki i kliknij *OK* (rysunek 4.32).

Rysunek 4.32.

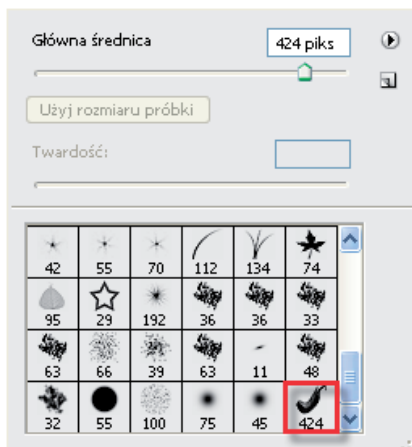
Okno dialogowe *Nazwa pędzla (Brush Name)*, za którego pomocą podczas tworzenia własnej końcówki narzędzia Pędzel (Brush) nadajesz jej nazwę



4. Końcówka ta stanie się widoczna na końcu listy pędzli w menu ustawień pędzli (rysunek 4.33). Domyślnie jej średnica wynosi tyle, ile wynosi najdłuższy wymiar obrazu (w pikselach), na podstawie którego została utworzona.

Rysunek 4.33.

Menu ustawień pędzli. Na końcu listy znajduje się ostatnio utworzona końcówka tego narzędzia



wskazówka



Jeśli chcesz utworzyć własną końcówkę Pędzla na podstawie istniejącego obrazu lub jego fragmentu, pamiętaj o tym, aby rozmiary obrazu nie wynosiły więcej niż 2500×2500 pikseli. W przeciwnym wypadku opcja *Zdefiniuj predefiniowane ustawienie pędzla (Define Brush Preset)* będzie niedostępna w menu *Edycja (Edit)*.

wskazówka

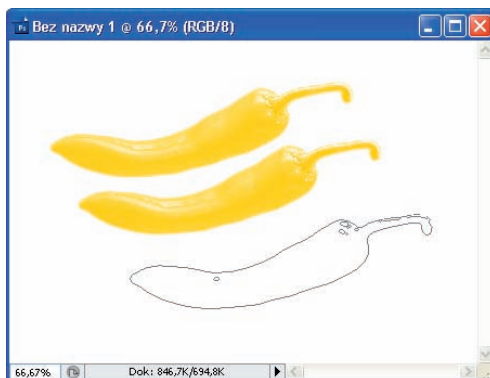


Jeśli chcesz usunąć utworzoną końcówkę z listy widocznej w paletce pędzli, wystarczy kliknąć jej nazwę prawym przyciskiem myszy, wybrać opcję *Usuń pędzel (Delete Brush)* i nacisnąć klawisz *Enter*.

5. Oto utworzona końcówka (rysunek 4.34).

Rysunek 4.34.

Ślad, jaki pozostawiła w oknie obrazu końcówka Pędzla utworzona z fragmentu fotografii



ćw. 4.3.

Zmiana kolorów tła i narzędzia

W Photoshopie istnieje możliwość zarówno zmiany koloru narzędzia, jak i tła, na którym powstaje obraz. Możesz to zrobić m.in. za pomocą okna dialogowego *Próbnik kolorów (Color Picker)*. Aby uzyskać do niego dostęp, należy kliknąć w Przyborniku jedną z ikon zmiany koloru (tła lub narzędzia, w zależności od tego, czego kolor chcesz zmienić) (rysunek 4.35).

Rysunek 4.35.

Ikony zmiany koloru narzędzia i tła

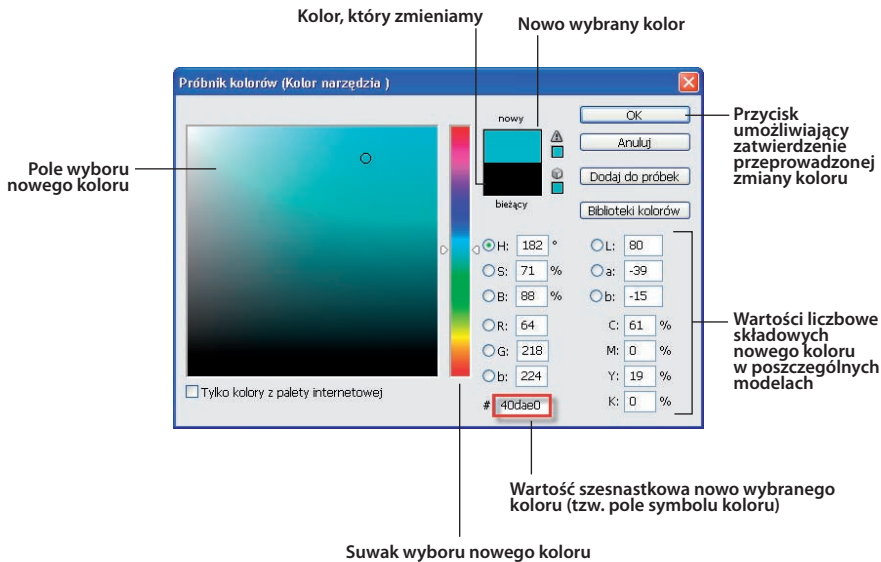
Ustaw kolor narzędzia

Ustaw kolor tła



Zauważ także, że ponad polami znajduje się strzałka z dwoma grotami. Jeśli ją klikniesz, kolor, który był ustawiony jako kolor tła, zamieni się miejscem z kolorem, który był ustawiony jako kolor narzędzia. Ten sam efekt uzyskasz, naciskając klawisz X.

W oknie *Próbnik kolorów* (*Color Picker*) — rysunek 4.36 — znajdują się pola i suwak, za pomocą których wybieramy nowy kolor.



Rysunek 4.36.

Okno dialogowe *Próbnik kolorów* (*Color Picker*) z wyszczególnionymi elementami składowymi

Ćwiczenie 4.4.

Zmiana koloru narzędzia

1. Kliknij w Przyborniku ikonę *Set foreground color* (*Ustaw kolor narzędzia*). Gdybyś chciał zmienić kolor tła, powinienes kliknąć ikonę *Set background color* (*Ustaw kolor tła*).
2. Otwarte zostało okno dialogowe *Próbnik kolorów* (*Kolor narzędzia*) (*Color Picker (Foreground color)*).
3. Przesuwając suwak, wybierz nowy kolor tła.
4. Ustaw kursor w polu wyboru nowego koloru, klikając lewym przyciskiem myszy wskaż odcień wybranego koloru. Jest to nowy kolor narzędzia.
5. Kolor ten stanie się widoczny w polu *Nowy* (*New*).
6. W polu # zostaje automatycznie wpisana wartość szesnastkowa danego koloru (potocznie nazywana **symbolem koloru**).
7. Jeśli akceptujesz dokonany wybór, kliknij OK.

Ćw. 4.4.

wskazówka



Jeśli zamierzasz utworzyć nowy dokument i zaznaczyć w nim opcję koloru tła (w celu osiągnięcia efektu automatycznego nadania przez program koloru tła takiego, jaki widnieje w polu koloru tła w Przyborniku), najpierw zmień kolor tła w Przyborniku, a następnie rozpocznij tworzenie nowego dokumentu.

wskazówka



Kolorami ustawionymi domyślnie w Przyborniku są czarny (dla narzędzia) i biały (dla tła). Jeśli chcesz szybko przywrócić te ustawienia, naciśnij klawisz D.

wskazówka



Jeśli chcesz zamienić miejscami kolory widniejące w Przyborniku w polach *Ustaw kolor narzędzia* (*Set foreground color*) oraz *Ustaw kolor tła* (*Set background color*), naciśnij klawisz X.

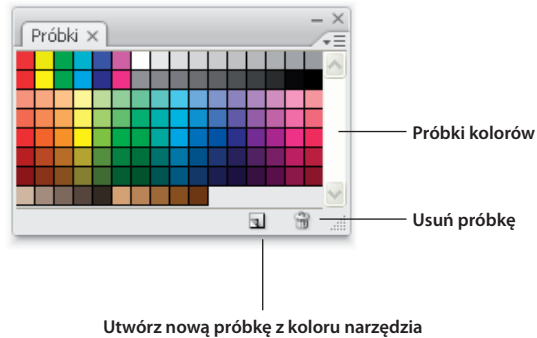
Paleta Próbki

Kolor narzędzia można określić również, klikając jedną z próbek znajdujących się w palecie *Próbki* (*Swatches*) (rysunek 4.37). Nowy kolor narzędzia pojawi się w odpowiednim polu w Przyborniku. Program daje także możliwość tworzenia

i dodawania do palety własnych próbek kolorów. Aby to zrobić, w oknie *Próbnik kolorów* (*Color Picker*) wybierz kolor i kliknij przycisk *Dodaj do próbek* (*Add To Swatches*). Kiedy otwarte zostanie okno dialogowe *Nazwa próbki koloru* (*Color Swatch Name*), nadaj próbce koloru nazwę i kliknij OK, aby zatwierdzić.

Rysunek 4.37.

Paleta Próbk (Swatches)



Jeśli w Przyborniku znajduje się już wybrany przez Ciebie kolor narzędzia i chcesz szybko utworzyć z niego próbkę, która będzie dostępna w paletce *Próbki* (*Swatches*), wystarczy że klikniesz w paletce ikonę o nazwie *Utwórz nową próbkę z koloru narzędzia* (*Create new swatch of foreground color*). Aby usunąć z palety *Próbki* (*Swatches*) wybraną próbkę koloru, umieść nad nią kursor i, naciskając lewy klawisz myszy, przesun go nad ikonę *Usuń próbkę* (*Delete swatch*), znajdującą się w dolnej części palety.

Aby w programie szybko ustawić domyślne kolory narzędzia i tła, wystarczy nacisnąć klawisz D lub kliknąć w Przyborniku ikonę *Domyślne kolory narzędzia i tła* (*Default Foreground and Background Colors*).

wskazówka



Kolory narzędzia i tła można zamieniać miejscami w Przyborniku. W tym celu naciśnij klawisz X lub kliknij ikonę strzałki widoczną nad polami *Ustaw kolor narzędzia* (*Set foreground color*) i *Ustaw kolor tła* (*Set background color*).

wskazówka



Jednym ze sposobów na szybką zmianę koloru narzędzia jest użycie narzędzia *Kropplomierz* (*Eyedropper*). Wystarczy podczas malowania nacisnąć klawisz Alt i kliknąć obraz w miejscu, w którym znajduje się kolor, który ma stać się kolorem narzędzia. W ten sposób zostanie pobrana próbka koloru.

wskazówka

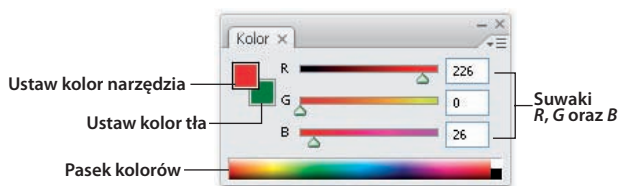


Paleta Kolor

Kolor narzędzia i tła możesz wybrać również za pomocą palety *Kolor* (*Color*). W tym celu najpierw klikamy w palecie odpowiednie pole: *Ustaw kolor narzędzia* (*Set foreground color*) lub *Ustaw kolor tła* (*Set background color*), a następnie za pomocą suwaków *R*, *G*, *B* tworzymy interesujący nas kolor. Jeśli nie chcemy korzystać z suwaków, możemy wskazać nowy kolor, klikając *Pasek kolorów* znajdujący się w dolnej części palety *Kolor* (*Color*) (rysunek 4.38).

Rysunek 4.38.

Paleta Kolor (*Color*)

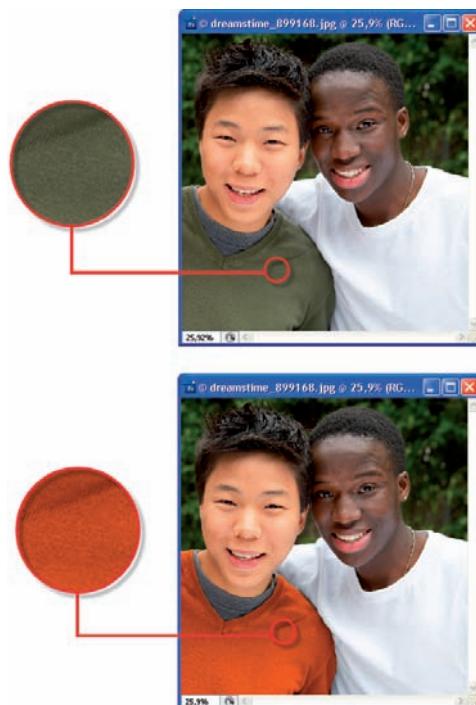


Zastępowanie kolorów

Narzędzie *Zastępowanie kolorów* (*Color Replacement*) pozwala zmieniać kolor elementów znajdujących się w oknie obrazu bez naruszania ich tekstury (rysunek 4.39).

Rysunek 4.39.

Obraz na górze to oryginał, obraz na dole przedstawia możliwości narzędzia Zastępowanie kolorów (*Color Replacement*). Wybrany element obrazu (bluza chłopca) został pomalowany na kolor pomarańczowy. Tekstura nie została naruszona



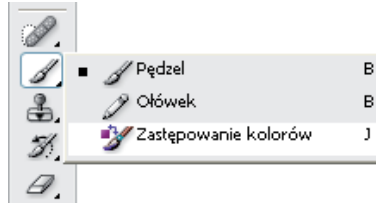
Narzędzie *Zastępowanie kolorów* (*Color Replacement*) możesz uaktywnić, stosując kombinację klawiszy *Shift+J* lub klikając w Przyborniku jego ikonę  (rysunek 4.40).

wskazówka



Rysunek 4.40.

Przybornik. Narzędzie Zastępowanie kolorów (*Color Replacement*)



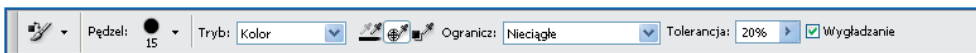
Posługiwanie się nim jest bardzo proste. Wystarczy je uaktywnić, zaznaczyć odpowiednie do naszych potrzeb opcje znajdujące się na pasku opcji, ustawić odpowiedni kolor narzędzia w Przyborniku (będzie to kolor, którym będziesz malować po obszarze obrazka) i z wciśniętym lewym przyciskiem myszy rozpocząć przesuwanie kursora po obrazie.

Ćwiczenie 4.5.

Zamiana koloru wybranego elementu obrazu

1. Uaktywnij narzędzie *Zastępowanie kolorów* (*Color Replacement*).
2. Ustaw jako kolor narzędzia ten kolor, którym chcesz pomalować wybrany obszar obrazu.

Zajmujemy się teraz ustawieniem poszczególnych parametrów znajdujących się na pasku opcji narzędzia (rysunek 4.41).



Rysunek 4.41.

Pasek opcji narzędzia Zastępowanie kolorów (*Color Replacement*)

3. W polu *Tryb* (*Mode*) pozostaw wartość *Kolor* (*Color*), ponieważ tylko wtedy przesuwanie po obrazie kursorem spowoduje nakładanie na powierzchnię obrazu nowego koloru. Ustawienie pozostałych wartości uniemożliwi Ci zapoznanie się z efektem

zmiany koloru bez naruszenia tekstury. Tak naprawdę pozostałe własności bardziej przeszkadzają, niż pomagają.

4. Wybierz metodę pobierania kolorów. Kliknij przycisk , aby nowo wybrany kolor był umieszczany w obszarze, w którym występuje kolor, jaki kliknąłeś kursorem, po raz pierwszy umieszczając go w oknie obrazu. Kliknij przycisk , aby próbki kolorów były pobierane przez cały czas przeciągania myszą. W związku z tym będziesz mógł zastąpić kolor całego obszaru obrazu wybranym przez siebie kolorem. Kliknij przycisk , jeśli chcesz kolorować tylko te obszary, które zawierają kolor ustawiony jako aktualny kolor tła.
5. *Ogranicz (Limits)* — zaznaczając opcję *Nieciągłe (Discontiguous)*, sprawisz, że za każdym razem, gdy pod kursorem znajdzie się próbkowany kolor, będzie on przez program zastępowany. Wybierz opcję *Ciągłe (Contiguous)*, aby zastąpić kolor całego obszaru, który aktualnie ma taką barwę jak kolor znajdujący się pod kursorem. Polega to na tym, że klikając w pewnym miejscu obszaru i naciskając lewy przycisk myszy, próbujesz kolor, który znajduje się pod kursorem. Jeśli nie zwolnisz przycisku myszy i będziesz przesuwać kursorem po obszarze obrazu, nowym kolorem będzie zastępowany ten obszar obrazu, który jest w kolorze pobranej próbki. Zaznaczenie opcji *Szukanie krawędzi (Find Edges)* wywoła ten sam efekt, który został opisany powyżej, z tą jednak różnicą, że zostaną zachowane i uwidatnione krawędzie obszaru, który aktualnie ma taką barwę jak kolor znajdujący się pod kursorem.
6. Za pomocą opcji *Tolerancja (Tolerance)* określ, jak dalece mogą różnić się od siebie poszczególne kolory, tak aby program uznawał je jeszcze za tę samą barwę. Im większa wartość, tym większy zakres kolorów będziesz mógł poddać zmianie.
7. Opcja *Wygładzanie (Anti-alias)*. Zaznaczenie jej pozwoli złagodzić krawędź przejścia między kolorem oryginalnym a zmienionym.
8. Ustal rozmiar końcówki narzędzia *Zastępowanie kolorów (Color Replacement)*. Robimy to tak samo jak w przypadku narzędzia *Pędzel (Brush)*. Możesz zatem zrobić to np. za pomocą klawiszy [i].
9. Kliknij w miejscu, gdzie znajduje się kolor, który chcesz zastąpić (rysunek 4.42).

Rysunek 4.42.

Wskazywanie koloru, który ma zostać zastąpiony



10. Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy przeciągnij kursorem po obszarze, którego kolor ma zostać zmieniony (rysunek 4.43 — na górze).
11. Oto efekt końcowy (rysunek 4.43 — na dole).

Rysunek 4.43.

Okno obrazu poddawane korekcie.
Zmiana koloru wybranego fragmentu
obrazu



wskazówka



Jeśli okaże się, że cały niepożądany kolor nie został do końca zastąpiony nowym kolorem, spróbuj zwiększyć wartość parametru *Tolerancja* (*Tolerance*).

wskazówka



Zastosowanie narzędzia *Zastępowanie kolorów* (*Color Replacement*) do białego koloru nie wywoła pożądanego efektu. Narzędzie nie daje możliwości zastępowania koloru białego innym. Nie przyniesie to oczekiwanego rezultatu także wtedy, gdy zechcesz zamalować obszar dowolnego koloru kolorem czarnym. Nie stanie się bowiem czarny, lecz będzie wyglądał jak obraz w skali szarości. Ma to jednak uzasadnienie — wspominałam wcześniej, że narzędzie *Zastępowanie kolorów* (*Color Replacement*) zastępuje kolor, pozostawiając niezmienną teksturę. Kolor czarny jest najciemniejszym spośród dostępnych, pokrywa więc każdy inny. Tekstura stałaby się więc niewidoczna.