

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

Po prostu Photoshop 7/7 CE

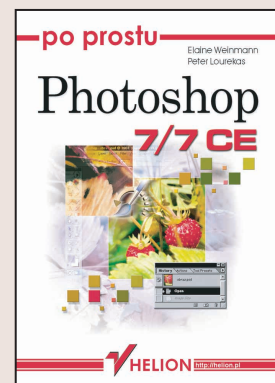
Autorzy: Elaine Weinmann, Peter Lourekas

Tłumaczenie: Tomasz Miszkiewicz (na podstawie
tłumaczenia Zbigniewa Szalbota i Łukasza Oberlana)

ISBN: 83-7197-924-X

Tytuł oryginału: [Photoshop 7 Visual Quickstart Guide](#)

Format: B5, stron: 568



Photoshop firmy Adobe to obecnie światowy standard, program numer jeden w dziedzinie obróbki obrazów rastrowych. Trudno wyobrazić sobie studio DTP, studio graficzne, czy pracę współczesnego fotografa bez Photoshopa. Wiele osób, które chciałyby go poznać, przeraża mnogość palet, menu, funkcji i opcji. Czy naprawdę Photoshop jest aż tak niedostępny? Nie i nie potrzebujesz lat studiów, aby się nim sprawnie posługiwać. Możesz rozpocząć od razu, pod warunkiem, że obok monitora położysz tę książkę.

„Po prostu Photoshop 7/7 CE” to nie tyle kolejny podręcznik do najpopularniejszego programu graficznego na rynku, co kompletne i rzetelne kompendium wiedzy dla tych, którzy pragną szybko i bezboleśnie rozpocząć przygodę z najnowszym wydaniem Photoshopa. Książka jest przeznaczona dla początkujących użytkowników. Jej zadaniem jest przekazać wiedzę za pomocą jak najmniejszej ilości tekstu — „Jeden obraz wart jest tysiąca słów”.

Poznasz:

- Interfejs Photoshopa, menu, palety
- Kolor w Photoshopie, modele CMYK i RGB, profile kolorów
- Pracę z plikami, import i eksport ilustracji
- Sposoby tworzenia i wykorzystania selekcji
- Łączenie i nakładanie obrazów
- Pracę z warstwami
- Korzystanie z palety Historia, cofanie zmian
- Korekcję jasności i kontrastu obrazu
- Wybieranie i korekcję kolorów
- Malowanie przy pomocy narzędzi Photoshopa, tworzenie gradientów

Książka „Po prostu Photoshop 7/7 CE” napisana została przez uznanych specjalistów i autorów wielu książek z dziedziny grafiki komputerowej i DTP. Elaine Weinmann i Peter Lourekas napisali podręczniki do innych programów graficznych (Illustrator, QuarkXPress, LiveMotion, Painter). Książki tych autorów zostały przetłumaczone na 12 języków i rozeszły się w ponad 1.2 milionowym nakładzie na całym świecie.

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl



Spis treści

Rozdział 1.	Podstawy	23
	Korzystanie z paska narzędziowego	23
	Pasek narzędziowy	24
	Pasek opcji	27
	Ekran programu: Mac OS X	28
	Ekran programu: Windows	29
	Główne menu poleceń	30
	Palety	32
	Zastosowanie palet	32
	Paleta Color (Kolor)	34
	Paleta Swatches (Próbki)	35
	Paleta Styles (Style)	36
	Paleta Navigator (Nawigator)	36
	Paleta Info (Info)	37
	Paleta Layers (Warstwy)	38
	Paleta Channels (Kanały)	39
	Paleta Paths (Ścieżki)	40
	Paleta History (Historia)	41
	Paleta Actions (Zadania)	41
	Paleta Character (Typografia)	42
	Paleta Paragraph (Akapit)	42
	Paleta Tool Presets (Ustawienia narzędzia)	43
	Paleta Brushes (Pędzle)	44
	Minisłowniczek	45
	Kilka pożytecznych porad	47
Rozdział 2.	Kolor w Photoshopie	49
	Podstawy	49
	Piksele	49
	RGB a CMYK	49
	Kanały	50
	Tryby kolorów	51
	Tryby mieszania kolorów	54

Zarządzanie kolorami	59
Kalibracja	60
Wybieranie predefiniowanych ustawień systemu zarządzania kolorami	64
Wybieranie własnej przestrzeni roboczej	65
Określanie sposobu działania systemu zarządzania kolorami.....	67
Ustawienie opcji konwersji kolorów	68
Zmiana lub usunięcie profilu kolorów dokumentu.....	70
Konwersja profilu kolorów dokumentu.....	71
Sprawdzenie kolorów	71

Rozdział 3. **Zaczynamy pracę** **73**

Uruchamianie programu (Windows)	73
Uruchamianie programu (Mac OS).....	73
Skąd brać obrazy?	74
Skanowanie	74
Podstawowe informacje o skanowaniu	75
Tryb 16 bitów na kanał	76
Skanowanie w programie Photoshop.....	77
Określanie odpowiedniej rozdzielczości dla skanowanego lub istniejącego obrazu...	78
Korzystanie z paska stanu	80
Objętość pliku	80
Tworzenie nowego dokumentu	81
Otwieranie dokumentu w programie Photoshop.....	82
Otwieranie palety File Browser (Przeglądarka plików).....	83
Elementy palety File Browser (Przeglądarka plików).....	83
Wyświetlanie plików w palecie File Browser (Przeglądarka plików).....	84
Otwieranie plików.....	85
Wybieranie metody sortowania miniatur	85
Klasyfikacja obrazków.....	85
Zmiana nazwy pliku.....	86
Kasowanie pliku.....	86
Tworzenie nowego katalogu	86
Obracanie miniaturki.....	86
Otwieranie plików z poziomu Eksploratora Windows	87
Otwieranie plików z poziomu Findera (Mac OS).....	87
Miniaturki.....	87
Otwieranie plików Kodak Photo CD	88

Otwieranie pliku w formacie EPS, PDF lub Ilustratora w postaci nowego dokumentu.....	90
Wklejanie obiektów	91
Importowanie pliku EPS, PDF lub Ilustratora do istniejącego dokumentu w Photoshopie.....	92
Zapisywanie plików.....	93
Zapisywanie nowego obrazu.....	93
Zapisywanie warstw, kształtów wektorowych i efektów	94
Zapisywanie istniejącego obrazu	94
Przywracanie ostatniej zachowanej wersji pliku	94
Zapisywanie nowej wersji pliku	95
Nawigacja.....	96
Zmiana skali podglądu obrazu za pomocą palety Navigator (Nawigator)	96
Zmiana skali podglądu obrazu za pomocą narzędzia Zoom (Lupka).....	97
Przesuwanie powiększonego obrazu w obrębie okna dokumentu	98
Zmiana sposobu wyświetlania okna obrazu	98
Wyświetlanie jednego obrazu w dwóch oknach.....	99
Zmiana koloru obszaru roboczego	99
Kończenie pracy	100
Zamykanie obrazu.....	100
Kończenie pracy z programem Photoshop	100
Rozdział 4. Poruszanie się w oknie widokowym	101
Zmiana rozmiarów i rozdzielczości.....	101
Zmiana wymiarów obrazu przeznaczonego jedynie do wyświetlania na ekranie.....	101
Zmiana wymiarów obrazu na potrzeby druku	102
Zmiana rozdzielczości obrazu.....	103
Przeskalowanie obrazu do określonej szerokości lub wysokości.....	104
Automatyczne skalowanie obrazu	105
Stosowanie filtra Unsharp Mask (Wzmocnienie).....	106
Obszar roboczy.....	108
Zmiana wielkości obszaru roboczego	108
Kadrowanie obrazu za pomocą zaznaczenia	109
Określanie wymiarów i rozdzielczości dla kadrowanego obszaru	110
Powiększanie obszaru roboczego za pomocą narzędzia Crop (Kadrowanie).....	111
Kadrowanie obrazu za pomocą polecenia Crop (Kadruj).....	112
Kadrowanie obrazu za pomocą polecenia Trim (Przycięcie)	112
Odbicie lustrzane.....	113
Obracanie obrazu o 90 lub 180°	114
Obracanie obrazu o dowolny kąt	114

Rozdział 5.	Zaznaczanie	115
	Tworzenie selekcji	115
	Zaznaczanie całej warstwy	115
	Tworzenie prostokątnej lub eliptycznej selekcji	116
	Zaznaczanie nieregularnego obszaru	117
	Zaznaczanie nieregularnego obszaru za pomocą linii łamanej	117
	Zaznaczanie obszaru w oparciu o kolor (narzędzie Magic Wand (Różdżka))	118
	Selekcjonowanie za pomocą narzędzia Magnetic Lasso (Lasso magnetyczne)	120
	Opcje narzędzia Magnetic Lasso (Lasso magnetyczne)	121
	Zaznaczanie obszaru według barwy — polecenie Color Range (Zakres koloru)	122
	Selekcjonowanie obszaru o kształcie ramy	123
	Zawężanie krawędzi ramy	123
	Praca z obszarami selekcji	124
	Anulowanie selekcji	124
	Ponowne selekcjonowanie tego samego obszaru	124
	Usuwanie wyselekcjonowanego obszaru	124
	Przesunięcie ramki selekcji	125
	Zamiana wyselekcjonowanych i niewyselekcjonowanych obszarów	126
	Ukrywanie ramki selekcji	126
	Przekształcanie ramki selekcji	127
	Modyfikowanie ramki selekcji za pomocą poleceń menu	127
	Dodawanie obszarów do selekcji	128
	Odejmnowanie obszarów od istniejącej selekcji	128
	Tworzenie części wspólnej dwóch selekcji	128
	Efekt winiety	129
	Maskowanie kształtu za pomocą polecenia Extract (Wydziel)	130
Rozdział 6.	Łączenie i nakładanie obrazów	133
	Przemieszczanie	133
	Przemieszczanie obszaru selekcji	133
	Kopiowanie selekcji za pomocą techniki przeciągania (drag and drop)	134
	Wyrównanie jednej lub kilku warstw względem ramki selekcji	134
	Schowek	135
	Kopiowanie	136
	Kopiowanie i wklejanie selekcji	136
	Kopiowanie selekcji przez przeciągnięcie na inny dokument	137
	Wklejanie na obszar selekcji	138
	Wklejanie większego obrazu w mniejszy	139

Wyostrażanie i rozmywanie	140
Wyostrażanie lub rozmywanie krawędzi	140
Korzystanie z miarek i linii pomocniczych	141
Wyświetlanie lub ukrywanie miarek	141
Zmiana położenia punktu początkowego	141
Korzystanie z funkcji przyciągania	142
Ukrywanie i wyświetlanie siatki	142
Tworzenie linii pomocniczych	143
Umieszczanie linii pomocniczych w wybranym miejscu	143
Usuwanie linii pomocniczych	143
Stosowanie narzędzia Measure (Miarka)	144
Klonowanie	145
Klonowanie obszarów na tym samym obrazie	145
Zastosowanie narzędzia Pattern Stamp (Stempel wzorkiem)	147
Klonowanie pomiędzy różnymi obrazami	148
Korekcja za pomocą narzędzia Healing Brush (Pędzel korygujący)	149
Korzystanie z narzędzia Patch (Łatka)	151
Rozmywanie krawędzi selekcji	153
Usuwanie otoczki wokół obrazu	154
Wygładzanie krawędzi selekcji	154
Rozdział 7. Warstwy	155
Podstawy	155
Tworzenie nowej warstwy	156
Przekształcanie selekcji w warstwę	157
Kopiowanie warstwy w obrębie jednego obrazu	157
Ukrywanie i wyświetlanie warstw	158
Odbicie lustrzane warstwy	159
Usuwanie warstwy	159
Zmiana nazwy warstwy	159
Przekształcanie warstw	160
Przekształcanie warstw (skalowanie, obracanie, pochylenie, zniekształcanie, dodawanie perspektywy) za pomocą myszy	160
Swobodne przekształcanie	162
Przekształcanie warstwy przez wprowadzanie wartości numerycznych	163
Zarządzanie warstwami	164
Zmiana kolejności warstw	164
Konwersja tła na warstwę	165
Konwersja warstwy na tło	165
Przesuwanie warstwy	166

Tworzenie zestawu warstw	167
Blokowanie warstwy	167
Tworzenie nowej warstwy wypełniającej	168
Narzędzia i warstwy	169
Zachowanie przezroczystości warstwy	169
Użyj wszystkich warstw	170
Kopiowanie warstw	170
Zapisywanie kopii warstwy w oddzielnym pliku	170
Kopiowanie warstw przez ich przeciąganie na docelowy obraz (z palety Layers (Warstwy))	171
Kopiowanie warstwy do innego dokumentu przez jej przeciągnięcie	172
Kopiowanie i wklejanie jedynie widocznej części warstwy do innego dokumentu ..	173
Łączyć czy spłaszczać warstwy?	174
Łączenie dwóch warstw	174
Łączenie wielu warstw	175
Spłaszczanie warstw	176
 Rozdział 8. Historia	 177
Korzystanie z palety History (Historia)	177
Tryby: liniowy i nieliniowy	177
Usuwanie stanów z palety	178
Przywrócenie poprzedniego stanu historii	179
Powielanie stanu	179
Usuwanie stanu	179
Korzystanie ze zdjęć	180
Tworzenie zdjęcia na podstawie stanu historii	180
Zdjęcie jako najnowszy stan na liście	181
Usuwanie zdjęcia	181
Tworzenie nowego dokumentu na podstawie stanu historii lub zdjęcia	181
Przywracanie i usuwanie	182
Zastosowanie narzędzia History Brush (Pędzel historii)	182
Wypełnienie selekcji lub warstwy stanem z palety History (Historia)	183
Korzystanie z narzędzia Art History Brush (Pędzel stylowy)	184
Usuwanie pikseli na podstawie stanu historii	186
 Rozdział 9. Dopasowywanie obrazu	 187
Podstawy dopasowywania obrazu	187
Warstwy dopasowania	188
Tworzenie warstwy dopasowania	188
Edycja warstwy dopasowania	188

Wybieranie opcji nakładania warstwy dopasowania (lub każdej innej warstwy)...	189
Zmiana różnych poleceń w istniejącej warstwie dopasowania	190
Łączenie warstwy dopasowania z warstwą znajdującą się poniżej	190
Zastosowania warstw dopasowania	191
Polecenia dopasowania	192
Dopasowanie kontrastu obrazu za pomocą polecenia	
Auto Contrast (Auto-kontrast)	192
Wyrównanie rozkładu tonów	192
Odwracanie światła i cieni	193
Tworzenie warstwy o dużym kontraście.....	193
Posteryzacja.....	194
Modyfikacja kontrastu i jasności	195
Dopasowanie kontrastu i jasności za pomocą polecenia Levels (Poziomy).....	196
Tworzenie tła przez zmniejszanie kontrastu na warstwie.....	197
Rozjaśnianie lub przyciemnianie obrazu za pomocą narzędzi	
Dodge/Burn (Rozjaśnianie/Ściemnianie).....	198
Ograniczenie obszaru oddziaływania warstwy dopasowania za pomocą maski....	199
Konwersja warstwy na skalę szarości za pomocą polecenia	
Channel Mixer (Mieszanie kanałów).....	200
Rozdział 10. Wybór kolorów	201
Kolor narzędzia i kolor tła	201
Definiowanie koloru w oknie dialogowym Color Picker (Próbnik kolorów)	202
Wybieranie kolorów farby i tła z gotowych zestawów barw.....	203
Definiowanie koloru na palecie Color (Kolor)	204
Paleta Swatches (Próbki).....	205
Wybieranie kolorów z palety Swatches (Próbki).....	205
Dodawanie kolorów do palety Swatches (Próbki).....	205
Zmiana nazwy próbki.....	205
Usuwanie koloru z palety Swatches (Próbki)	205
Zapisanie zmian w palecie Swatches (Próbki).....	206
Wymiana i dodawanie biblioteki próbek	206
Wczytywanie biblioteki próbek	206
Pobieranie koloru z obrazu za pomocą kroplomierza.....	207
Kopiowanie kolorów w postaci wartości szesnastkowych	208
Rozdział 11. Edycja kolorów	209
Kilka podstawowych informacji	209
Wypełnianie selekcji lub warstwy kolorem, deseniem lub elementami graficznymi ..	211
Obrysowywanie krawędzi selekcji lub zawartości warstwy.....	213

Zmiana kolorystyki obrazu za pomocą okna dialogowego Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie)	214
Umieszczanie próbek na obszarze obrazu	216
Przesunięcie próbki koloru.....	217
Korzystanie z palety Info (Info) w trakcie pracy z narzędziem Color Sampler (Próbkowanie kolorów)	217
Usuwanie próbki kolorów	217
Wymienianie kolorów	218
Usuwanie koloru z warstwy lub tła.....	219
Zabarwianie obrazu lub korygowanie jego kolorystyki za pomocą polecenia Color Balance (Balans kolorów)	220
Zmiana zabarwienia obrazu za pomocą polecenia Variations (Wariacje).....	221
Miejscowe zwiększanie lub zmniejszanie nasycenia narzędziem Sponge (Gąbka) ...	222
Edycja obrazu za pomocą warstw wypełnionych kolorem neutralnym	223
Narzędzia Curves (Krzywe) i Levels (Poziomy).....	224
Modyfikowanie nasycenia poszczególnych kolorów za pomocą polecenia Levels (Poziomy)	224
Automatyczna korekta kolorów	225
Korekta kolorów lub wartości za pomocą polecenia Curves (Krzywe).....	226
Konwersja kolorowej warstwy na skalę szarości i wybiórcze przywrócenie oryginalnego koloru	228
Kanały koloru dodatkowego	229
Tworzenie kanału koloru dodatkowego	229
Malowanie na kanale koloru dodatkowego	230
Podstawowe informacje o kanałach koloru dodatkowego	230
Drukowanie kanałów zawierających kolory dodatkowe	231
Konwersja kanału alfa na kanał koloru dodatkowego	232

Rozdział 12. **Malowanie** **233**

Narzędzie Brush (Pędzel)	233
Sposób użycia narzędzia Brush (Pędzel)	233
Tymczasowa zmiana średnicy pędzla	234
Paleta Brushes (Pędzle)	235
Korzystanie z palety Brushes.....	235
Wybór opcji zmian	240
Zapisywanie ustawień pędzla w nowej bibliotece	242
Wczytywanie biblioteki końcówek	243
Przywracanie domyślnych końcówek.....	243

Modyfikowanie pędzli	244
Zapisanie ustawień pędzla	244
Zapisywanie ustawień narzędzi w bibliotece.....	244
Tworzenie nowego pędzla w oparciu o istniejący	245
Definiowanie końcówki pędzla na podstawie obrazu.....	245
Usuwanie końcówki pędzla	246
Inne narzędzia służące do malowania	247
Rozmazywanie kolorów.....	247
Wypełnianie obszaru obrazu przy użyciu narzędzia	
Paint Bucket (Wiadro z farbą)	248
Wymazywanie części warstwy	249
Korzystanie z narzędzia Background Eraser (Gumka tła).....	250
Korzystanie z narzędzia Magic Eraser (Magiczna gumka)	252
Automatyczne wymazywanie	253
Nadawanie zabarwienia obrazowi w skali szarości.....	254
Rozdział 13. Gradienty	255
Tworzenie gradientu przy użyciu warstwy wypełnienia	255
Tworzenie gradientu za pomocą narzędzia Gradient (Gradient)	257
Tworzenie lub edycja gradientu	258
Zapisywanie gradientów w oddzielnym pliku	260
Korzystanie z dodatkowych bibliotek gradientów	260
Przywracanie domyślnego zestawu gradientów	261
Zmiana krycia kolorów gradientu	261
Tworzenie wielokolorowego tła.....	262
Nalóżenie gradientu na warstwę za pomocą polecenia	
Gradient Map (Mapa gradientu)	263
Rozdział 14. Więcej o warstwach	265
Krycie warstwy	265
Zmiana krycia warstwy	265
Efekty warstw	266
Przypisywanie efektów warstwom.....	266
Usuwanie efektu warstwy	267
Tworzenie efektu cienia lub efektu cienia wewnętrznego	268
Przekształcanie cienia	269
Tworzenie cienia bez pomocy efektu.....	270
Tworzenie efektu blasku zewnętrznego lub wewnętrznego	270
Tworzenie efektu fazy i płaskorzeźby	272
Zmiana profilu konturu	274

Stosowanie efektu Satin (Satyna)	275
Stosowanie efektu Color Overlay (Nałożenie koloru)	276
Stosowanie efektu Gradient Overlay (Nałożenie gradientu)	276
Stosowanie efektu Pattern Overlay (Nałożenie wzorka)	277
Stosowanie efektu Stroke (Obrys)	278
Pozostałe polecenia efektów warstw	279
Mieszanie warstw	281
Tryby mieszania dla warstw	281
Stapianie ze sobą zawartości dwóch warstw	282
Wybieranie opcji przenikania warstwy	285
Stapianie zawartości zmodyfikowanej warstwy z warstwą oryginalną	287
Maski warstw	288
Wprowadzanie maski dla danej warstwy	288
Edycja maski	289
Przemieszczanie maski bez przesunięcia warstwy	290
Kopiowanie maski warstwy	290
Wybór opcji wyświetlania maski warstwy	290
Wypełnianie napisu dowolnymi elementami graficznymi za pomocą maski warstwy	291
Chwilowe wyłączanie maski	292
Usunięcie maski z jednoczesnym zatwierdzeniem lub anulowaniem wprowadzonych przez nią zmian	292
Grupy odcinania	293
Tworzenie grupy warstw	293
Usuwanie warstwy z grupy warstw	294
Rozgrupowanie całej grupy warstw	294
Łączenie warstw	295
Łączenie warstw (i przemieszczanie ich wszystkich naraz)	295
Wyrównanie dwóch lub więcej sprzężonych warstw	295
Wyrównanie krawędzi warstwy z selekcją	296
Równomierne rozmieszczanie zawartości trzech lub więcej sprzężonych warstw	296

Rozdział 15. **Maski** **297**

Kanały alfa	298
Zapisywanie selekcji jako kanału alfa z wykorzystaniem bieżących ustawień	298
Zapisywanie selekcji jako kanału z wybraniem odpowiednich opcji	298
Wyświetlanie kanału alfa	299
Wczytywanie selekcji do obrazu z wykorzystaniem bieżących opcji	299
Wczytywanie selekcji do obrazu z równoczesną zmianą opcji	299

Operacje zapisywania selekcji	300
Opcje wczytywania kanału alfa	300
Zmiana opcji kanału	301
Usuwanie kanału	301
Kopiowanie kanału	301
Edycja kanału jako maski	302
Szybka maska	303
Maskowanie warstwy w trybie Quick Mask (Szybka maska)	303
Edycja w trybie Quick Mask (Szybka maska)	304
Opcje wyświetlania szybkiej maski	304
Rozdział 16. Ścieżki i kształty	305
Tworzenie ścieżek	306
Konwersja selekcji na ścieżkę	306
Rysowanie ścieżki za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	307
Rysowanie ścieżki za pomocą narzędzia Freeform Pen (Pióro dowolne) z opcją Magnetic (Magnetyczne)	308
Paleta rozwijana Freeform Pen Options (Opcje pióra dowolnego)	309
Rysowanie ścieżki za pomocą narzędzia Freeform Pen (Pióro dowolne)	310
Praca ze ścieżkami	310
Przemieszczanie ścieżki	310
Wydłużanie istniejącej otwartej ścieżki	311
Przekształcanie całej ścieżki	311
Przekształcanie punktów na ścieżce	311
Kopiowanie ścieżki w ramach tego samego dokumentu	312
Kopiowanie ścieżki do innego dokumentu	312
Zapisywanie ścieżki roboczej	312
Wyświetlanie ścieżki	313
Ukrywanie ścieżki	313
Zaznaczanie węzłów na ścieżce	313
Zmiana kształtu ścieżki	314
Usuwanie ścieżek	315
Usuwanie zaznaczenia ścieżki	316
Konwersja zamkniętej ścieżki na selekcję	316
Przypisywanie obrysu do ścieżki	317
Wypełnianie ścieżki	318
Eksportowanie ścieżek do programu Illustrator lub FreeHand	319

Maski wektorowe	320
Tworzenie maski wektorowej	320
Łączenie ścieżek.....	321
Zmiana kształtu maski wektorowej.....	321
Przemieszczanie maski wektorowej.....	322
Powielanie maski wektorowej	322
Tymczasowe usuwanie efektów działania maski wektorowej	322
Odwracanie obszarów widocznych i maskowanych w masce wektorowej.....	323
Usuwanie maski wektorowej	323
Konwersja maski warstwy na maskę wektorową	324
Tworzenie warstwy dopasowania korzystającej z maski wektorowej.....	324
Tworzenie maski wektorowej na podstawie tekstu	324
Kształty.....	326
Tworzenie warstwy kształtu.....	326
Tworzenie ścieżki roboczej.....	328
Tworzenie geometrycznego, zrasteryzowanego obszaru.....	329
Ustawianie opcji geometrycznych narzędzia kształtu	330
Przemieszczanie maski wektorowej kształtu	330
Transformacja warstwy kształtu	331
Modyfikacja konturu istniejącej warstwy kształtu	331
Tymczasowe ukrywanie maski wektorowej lub warstwy kształtu	331
Wklejanie obiektu ścieżki z Illustratora do Photoshopa w postaci warstwy kształtu	332
Dodawanie i odejmowanie kształtów	332
Dodawanie nowego kształtu do próbnika kształtów.....	333
Zmiana wypełnienia warstwy kształtu.....	333
Rasteryzacja warstwy kształtu	334

Rozdział 17. **Tekst** **335**

Tworzenie tekstu	335
Różne typy tekstu.....	335
Tworzenie edytowalnej warstwy tekstowej	336
Edycja tekstu	338
Zaznaczanie liter w warstwie tekstowej	338
Skalowanie zaznaczonych fragmentów tekstu.....	339
Skalowanie tekstu w warstwie	339
Ustawianie odstępów między parą znaków (kerning)	340
Ustawianie odległości w grupie znaków (tracking).....	340
Ustawianie interlinii.....	341

Przesuwanie wybranych liter względem linii bazowej tekstu	342
Kontrolowanie tekstu za pomocą opcji palety Character (Typografia)	342
Zmiana orientacji tekstu	343
Formatowanie akapitu	344
Wyrównywanie i justowanie akapitu	344
Wstawianie wcięć akapitowych i ustawianie odstępów	345
Optymalizacja formatowania akapitu	346
Tekstowe efekty specjalne	347
Przekształcanie tekstu	347
Przekształcanie ramki tekstowej	347
Zniekształcanie tekstu w edytowalnej warstwie tekstowej	348
Przemieszczanie warstwy tekstowej	349
Rendering tekstu	349
Wygaszanie kontrastu obrazu znajdującego się za tekstem	350
Wygaszanie kontrastu tekstu	351
Wypełnianie tekstu obrazem za pomocą polecenia Paste Into (Wklej na)	352
Wypełnianie tekstu obrazem za pomocą grupy warstw	353
Tworzenie zanikających napisów	354
Wykorzystanie efektów warstwy na półprzezroczystym tekście	354
Obrysowywanie zawartości warstwy tekstowej	355
Tworzenie selekcji tekstu	355
Przemieszczanie selekcji tekstu	356
Tworzenie tekstu w kanale koloru dodatkowego	357
Edycja tekstu w kanale z kolorem dodatkowym	357
Tworzenie maski tekstu dla warstwy dopasowania	358
Przetwarzanie tekstu	359
Znajdowanie i zamiana fragmentu tekstu	359
Kontrola pisowni	360
Rozdział 18. Filtry	361
Filtry — wiadomości podstawowe	361
Sposoby stosowania filtrów	361
Korzystanie z okien dialogowych filtrów	362
Zmniejszanie intensywności działania filtrów	362
Ograniczanie obszaru działania filtra	363
Unikaj komputerowej perfekcji	364
Co jeszcze warto wiedzieć?	364
Mapowanie tekstury za pomocą filtra	364

Rezultaty zastosowania filtrów dostępnych w Photoshopie	365
Filtry z grupy Artistic (Artystyczne).....	365
Filtry z grupy Artistic (Artystyczne).....	366
Filtry z grupy Blur (Rozmycie).....	367
Filtry z grupy Brush Strokes (Pociągnięcie pędzla)	368
Filtry z grupy Distort (Zniekształć)	369
Filtry z grupy Distort (Zniekształć)	370
Filtry z grupy Noise (Szum).....	370
Filtry z grupy Pixelate (Piksłowanie)	371
Filtry z grupy Render (Rendering).....	372
Filtry z grupy Sketch (Szkic)	373
Filtry z grupy Sketch (Szkic)	374
Filtry z grupy Stylize (Stylizacja)	375
Filtry z grupy Stylize (Stylizacja)	376
Filtry z grupy Texture (Tekstura).....	376
Kilka ćwiczeń z filtrami	377
Tworzenie postrzępionych krawędzi obrazu	377
Droga na skróty	377
Nalóżenie tekstury za pomocą maski warstwy	378
Przekształcanie zdjęć w malowidła lub rysunki	379
Akwarela własnej roboty	379
Stosowanie filtra Mosaic (Mozaika) z wykorzystaniem rosnących wartości	380
Tworzenie efektu ruchu w wybranej części obrazu	381
Oświetlanie obrazu.....	382
Filtr Pattern Maker (Tworzenie wzorka)	385
Generowanie wzorku	385
Przemieszczanie się między elementami	388
Usuwanie elementu	388
Zapis elementu jako ustawienie wzorku	388
 Rozdział 19. Narzędzie Liquify (Skraplanie)	 389
Zniekształcanie obrazu poleceniem Liquify (Skraplanie)	389
Wyświetlanie siatki za pomocą opcji w sekcji View Options (Opcje widoku)...	392
Usuwanie wszystkich zniekształceń z obrazu.....	393
Przywracanie wszystkich „rozsmrożonych” obszarów do ich pierwotnego stanu...	393
Przywracanie poszczególnych części „niezamrożonego” obszaru do stanu początkowego	393
Rozszerzanie zniekształceń na „niezamrożone” obszary	394

Rozdział 20. Zadania	395
Akcje	396
Tworzenie nowego zestawu zadań.....	396
Rejestrowanie zadania.....	396
Dołączanie polecenia zatrzymania zadania	397
Wprowadzanie elementu menu do zadania.....	398
Umieszczanie ścieżki w zadaniu.....	399
Chwilowe wyłączanie i ponowne włączanie operacji wykonywanych w ramach danego zadania	400
Wykonanie zadania na dowolnym obrazie	400
Wykonanie zadania na grupie obrazów	401
Wybieranie opcji nazywania grupy plików	402
Tworzenie miniaplikacji na podstawie zadania	403
Dodawanie polecenia (lub poleceń) do dowolnego zadania.....	404
Usuwanie polecenia z zadania	404
Uaktywnianie lub wyłączanie pauzy.....	405
Zmiana kolejności poleceń.....	405
Ponowne nagranie całego zadania z wykorzystaniem innych ustawień w oknach dialogowych poleceń	406
Ponowne nagranie wybranego polecenia w zadaniu	406
Kopiowanie zadania	406
Usuwanie całego zadania	406
Zapisywanie zestawu zadań do pliku.....	407
Wczytanie dodatkowego zestawu z zadaniami na paletę Actions (Zadania)	407
Zamiana bieżącego zestawu zadań na inny zestaw.....	407
Uruchamianie zadania wewnątrz innego zadania.....	408
Inne polecenia z menu Automate (Automatyzuj)	409
Zastosowanie warunkowej zmiany trybu kolorów	409
Tworzenie przeglądu wszystkich obrazów w katalogu	410
Zmiana szerokości i (lub) wysokości obrazu.....	411
Konwersja wielostronicowego pliku PDF na własny format Photoshopa.....	412
Tworzenie pakietu obrazków	413
Tworzenie sieciowej galerii obrazów	414
Rozdział 21. Preferencje	417
Przywracanie domyślnych ustawień	417
Preferencje Memory & Image Cache (Pamięć i cache obrazów).....	417
Preferencje General (Ogólne)	418
Preferencje File Handling (Obsługa plików)	420

Preferencje Display & Cursors (Wyświetlanie i kursory)	421
Preferencje Transparency & Gamut (Przezroczystość i przestrzeń kolorów)	422
Preferencje Units and Rulers (Jednostki i miarki)	423
Preferencje Guides, Grid & Slices (Linie i siatki...)	424
Preferencje Plug-ins and Scratch Disk (Plug-ins i dyski magazynujące)	425
Korzystanie z okna Preset Manager (Zarządzanie ustawieniami)	426
Zerowanie lub zastępowanie ustawienia	427
Zapisywanie ustawień w nowej bibliotece	427
Zapisywanie nowych ustawień w nowej bibliotece	428

Rozdział 22. **Druk** **429**

Drukowanie w Photoshopie	429
Rozmiar papieru i jego położenie	430
Druk za pomocą polecenia Print (Drukuj)	431
Drukowanie za pomocą polecenia	
Print with Preview (Drukowanie z podglądem)	432
Drukowanie z wykorzystaniem zarządzania kolorami	434
Tworzenie zalewek	438
Przygotowanie pliku do druku na drukarce sublimacyjnej lub w naświetlarce	439
Przygotowanie i eksportowanie pliku do innej aplikacji	440
Z Photoshopa do QuarkXPressa	440
Z Photoshopa do InDesign	440
Z Photoshopa do After Effects	440
Z Photoshopa do Illustratora	441
Z Photoshopa do CorelDRAW 11 (dotyczy również wersji 9 i 10)	442
Zapisywanie obrazu w formacie EPS	443
Zapisywanie obrazu w formacie DCS 2.0	445
Zapisywanie obrazu w formacie TIFF	446
Zapisywanie obrazu w trybie RGB do formatu pliku BMP lub PICT	447
Druk w systemie dwutonowym	448
Tworzenie bichromii	448
Drukowanie obrazu w skali szarości z wykorzystaniem farby Pantone	449
Podstawy reprodukcji kolorów	450
Dobór ustawień CMYK	450
Zapisywanie własnych ustawień kolorów CMYK	451
Ustawienia podglądu wydruku próbnego	452
Korygowanie niedrukowalnych kolorów	453
Korekcja kolorów — kilka podstawowych porad	454

Rozdział 23. Sieć i ImageReady	455
Podstawy	455
Rozmiar obrazu	457
Kompresja	458
GIF	459
Głębina kolorów	460
JPEG	460
Formaty PNG-8 oraz PNG-24	461
Dithering	462
Wyglądanie (Anti-aliasing)	463
Paleta narzędziowa programu ImageReady	464
Optymalizacja obrazu w formacie GIF lub PNG-8	465
Tworzenie palety głównej dla optymalizowanych obrazów w programie ImageReady	468
Korzystanie z palety głównej w różnych obrazach	469
Selektywne optymalizowanie obrazu	469
Opcje podglądu obrazu w ImageReady	470
Jump To (Przejdź do)	470
Szybka optymalizacja	471
Zapis ustawień do ponownego wykorzystania	471
Optymalizacja obrazu w formacie JPEG lub PNG-24	472
Konwersja obszarów jednolitych barw na kolory bezpieczne dla sieci	474
Podgląd obrazu poddanego ditheringowi w oknie przeglądarki	475
Kontrolowanie efektu ditheringu	475
Podgląd obrazu w systemach Windows i Mac OS	476
Zmiana współczynnika korekcji gamma optymalizowanego obrazu	476
Podgląd optymalizowanego pliku w oknie przeglądarki internetowej	477
Zapisywanie pliku w ImageReady	478
Zapisywanie zoptymalizowanego pliku w ImageReady	478
Aktualizacja istniejącego pliku HTML	479
Zmiana nazwy okna przeglądarki i dołączanie informacji o prawach autorskich	480
Wprowadzanie tekstu w ImageReady	481
Kilka dobrych rad	481
Dzielenie obrazów na fragmenty	483
Dzielenie obrazu na części (odcięcia) za pomocą poleceń	483
Ręczne dzielenie obrazu	484
Tworzenie odcień w warstwie	485

Konwersja odcięcia wygenerowanego automatycznie lub odcięcia w warstwie na odciecie użytkownika	485
Usuwanie odcieć	485
Zmiana wymiarów odcieć użytkownika	486
Wyodrębnianie w obrazie kilku hiperłączy	487
Zmiana kolejności ułożenia odcieć obrazu	488
Wyrównywanie odcieć użytkownika wzdłuż określonej krawędzi	488
Wyrównywanie odcieć użytkownika wzdłuż wybranej osi	489
Tworzenie mapy obrazu na podstawie warstwy	489
Tworzenie mapy obrazu za pomocą narzędzi	490
Konwersja mapy obrazu w warstwie na mapę generowaną za pomocą narzędzia ...	491
Wyświetlanie i ukrywanie map obrazu	491
Selekcjonowanie mapy obrazu	492
Usuwanie mapy obrazu	492
Wyrównywanie map obrazu utworzonych za pomocą narzędzia wzdłuż określonej krawędzi	492
Wyrównywanie map obrazu utworzonych za pomocą narzędzia wzdłuż wybranej osi	492
Optymalizacja pojedynczego odcięcia	493
Kopiowanie ustawień optymalizacji między odcieczami obrazu	493
Łączenie odcieć	494
Rozłączanie odcieć	494
Dołączanie znaczników Alt do pojedynczego odcięcia lub całego obrazu	495
Elementy rollover	496
Tworzenie elementu rollover w odcieczu obrazu	496
Tworzenie elementu rollover za pomocą efektu warstwy	499
Utworzenie elementu rollover z bieżącej warstwy	500
Wykorzystanie polecenia Match (Uzgodnij) w celu zastosowania atrybutów bieżącej warstwy	500
Zastosowanie przycisków polecenia Unify (Ujednolicić) do wykorzystania zmian aktywnej warstwy	501
Podgląd elementu rollover w programie ImageReady	502
Podgląd elementu rollover w oknie przeglądarki internetowej	502
Tworzenie elementu rollover drugiego typu	503
Tworzenie przycisku na stronę WWW	504
Animacje GIF	505
Animacja przemieszczania elementu warstwy obrazu	506
Pojawianie się i znikanie elementów graficznych obrazu	508
Usuwanie klatek z animacji	508

Ustawianie opcji odtwarzania	508
Podgląd animacji.....	509
Tworzenie animacji wahadłowej	510
Edycja animacji	511
Cofanie animacji do pierwszej klatki.....	511
Dołączanie innej animacji do istniejącej animacji.....	512
Wyzwalanie animacji za pomocą elementu rollover	513
Tworzenie animacji zniekształcania tekstu.....	514
Usuwanie lub reedycja efektu zniekształcenia tekstu	515
Zapisywanie animacji GIF	515
Optymalizacja animacji.....	516
„Odcхудzanie” animacji	516
Efekty warstwy	517
Stosowanie efektów warstwy w ImageReady.....	517
Usuwanie efektu warstwy	518
Inne cechy warstw w ImageReady.....	518
Przypisywanie stylu do warstwy.....	519
Zachowywanie efektu warstwy pod postacią stylu.....	520
Pokrywanie tła płytkami	521
Tworzenie tła dla pliku HTML	521
Wyświetlanie obrazu w formie powielanego tła.....	522
Dołączanie tła obrazu w postaci pliku HTML	523
Usuwanie tła obrazu w postaci pliku HTML lub wypełnienia jednolitym kolorem	523
Polecenie Save for Web (Zapisz dla Web) w Photoshopie.....	524
Dodatek A Skróty klawiaturowe	525
Skorowidz	543

W tym rozdziale

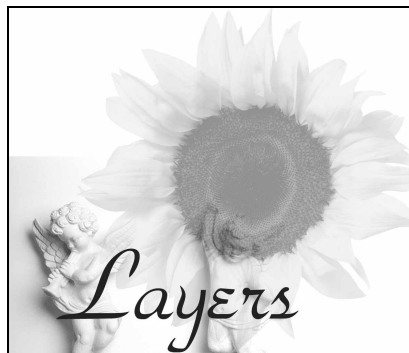
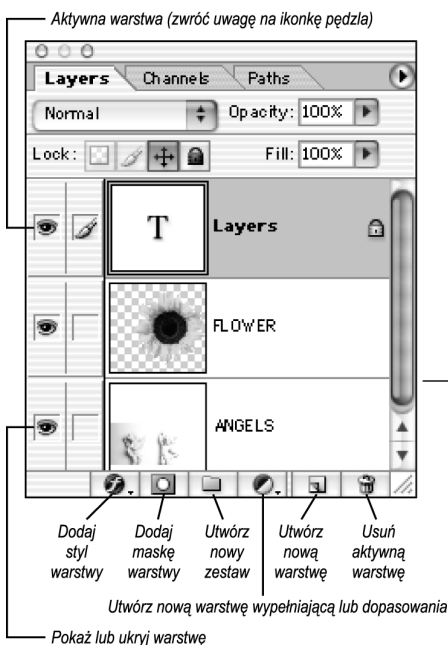
Tworzenie nowej warstwy
Przekształcanie selekcji w warstwę
Powielanie warstwy
Ukrywanie i wyświetlanie warstw
Odbicie lustrzane warstw
Usuwanie warstwy
Zmiana nazwy warstwy
Przekształcanie warstwy
Zmiana kolejności warstw
Konwersja tła na warstwę
Konwersja warstwy na tło
Przesuwanie warstw
Tworzenie zestawu warstw
Blokowanie warstwy
Tworzenie nowej warstwy wypełniającej
Blokowanie przezroczystości
Kopiowanie warstwy do oddzielnego pliku
Łączenie i spłaszczanie warstw
(Więcej o warstwach znajdziesz w rozdziale 14.)

Warstwy podobne są do folii — nieprzezroczyste tam, gdzie znajdują się piksele, i przezroczyste w miejscu, gdzie piksele nie występują. Każdej warstwie można przypisać inne krycie lub tryb mieszania kolorów, co pozwala kontrolować sposób nakładania jej na warstwy znajdujące się niżej. Można także zmieniać kolejność, w jakiej warstwy są ułożone w obrazie. Oprócz tego każdej warstwie można przypisać maskę warstwy. Tylko jedna warstwa może być poddawana edycji. Możesz dzięki temu w prosty sposób chronić obszary obrazu, których nie chcesz w tym momencie zmieniać.

Podstawy

Jeśli w oknie dialogowym *New (Nowy dokument)* w sekcji *Contents (Wypełnienie)* wybierzesz opcję *White (Białe)* lub *Background (Kolor tła)*, na palecie *Layers (Warstwy)* pojawi się specjalna warstwa o nazwie *Background (Tło)*, która nie jest traktowana przez program tak jak inne warstwy. Wybranie trzeciej opcji, *Transparent (Przezroczyste)*, sprawi, że na palecie, pojawi się zwykła warstwa. Można w każdej chwili utworzyć dowolną liczbę warstw.

Na palecie *Layers (Warstwy)* widnieje lista wszystkich warstw ułożonych po kolei — od tej na samej górze aż po najniższą warstwę tła. Warstwa, której nazwa jest podświetlona w danej chwili na palecie, jest warstwą bieżącą (aktywną). Tylko tę warstwę można edytować. Aby uaktywnić warstwę, wystarczy kliknąć jej nazwę na palecie. Nazwa warstwy bieżącej jest zawsze wyświetlana na liście tytułowej okna dokumentu.



Jeśli nauczyłeś się już wklejać selekcję lub wpisywać tekst, wiesz już, że obie operacje powodują automatyczne utworzenie nowej warstwy. W rozdziale 9. omówimy specjalny rodzaj warstwy, zwany warstwą dopasowania, którą wykorzystuje się do modyfikowania kolorystyki warstw leżących poniżej. W tym rozdziale nauczysz się podstaw pracy z warstwami.

Uważaj: Jeśli zapiszesz obraz w innym formacie pliku niż Photoshop (.psd) lub nowy format TIFF (.tif), wszystkie warstwy zostaną połączone, a wszystkie obszary przezroczyste staną się białe. Również przy zmianie trybu obrazu (np. z RGB na CMYK) pamiętaj o kliknięciu przycisku *Don't Flatten (Nie spłaszczaj)* lub *Don't Merge (Nie łącz)* jeśli chcesz zachować istniejący układ warstw.

Obraz może zawierać tyle warstw, na ile pozwala pamięć RAM oraz wolne miejsce na dysku twardym. Po skończeniu edycji możesz połączyć warstwy lub spłaszczyć cały obraz, aby zredukować wielkość pliku na dysku **1**.

Tworzenie nowej warstwy

1. Jeśli chcesz utworzyć warstwę ze 100% kryciem oraz z trybem mieszania *Normal (Zwykły)*, kliknij przycisk *Create New Layer (Utwórz warstwę)* i pomiń pozostałe czynności.

lub

Jeśli chcesz dopasować parametry nowej warstwy już podczas jej tworzenia, wybierz polecenie *New Layer (Nowa warstwa)* z menu palety *Layers (Warstwy)*. Możesz również przytrzymać klawisz *Alt/Option* i kliknąć przycisk *Create New Layer (Utwórz warstwę)*. Następnie wykonaj poniższe czynności.

2. Wykonaj jedną lub kilka z opisanych niżej operacji.

W polu *Name (Nazwa)* wpisz nazwę nowej warstwy **2**.

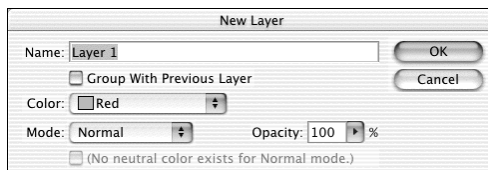
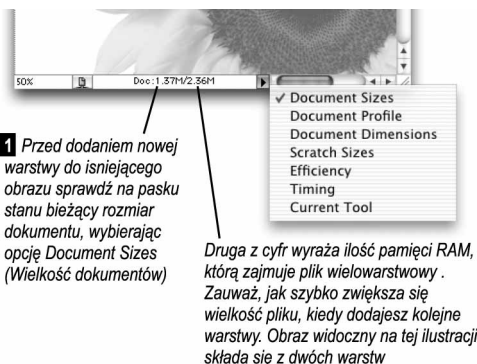
Włącz opcję *Group With Previous Layer (Grupuj z poprzednią warstwą)*, aby nowa warstwa stała się częścią grupy odcinania (patrz strona 293).

Wybierz kolor tła dla ikon warstwy na palecie *Layers (Warstwy)* (zobacz wskazówkę).

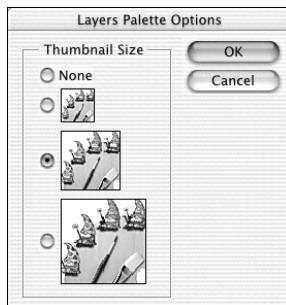
Wybierz inny stopień krycia lub tryb mieszania kolorów (każdy z tych parametrów może być później zmieniony).

Rozpoznawanie warstwy

Aby ułatwić sobie identyfikację poszczególnych warstw, można kliknąć prawym przyciskiem myszy (kliknąć przytrzymując klawisz *Ctrl*) ikonę oka, a następnie z menu kontekstowego wybrać kolor tła dla ikon warstwy na palecie *Layers (Warstwy)*.



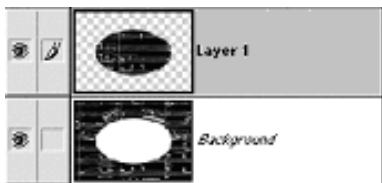
- 2 Wprowadź nazwę warstwy i wybierz dla niej odpowiednie opcje



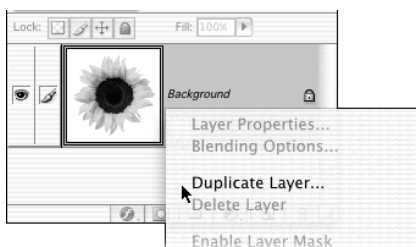
- 3 Wybierz inny rozmiar miniatury lub w ogóle wyłącz podgląd obrazów na palecie *Layers (Warstwy)* (opcja *None (Brak)*) w oknie dialogowym *Layers Palette Options (Opcje palety Warstwy)*



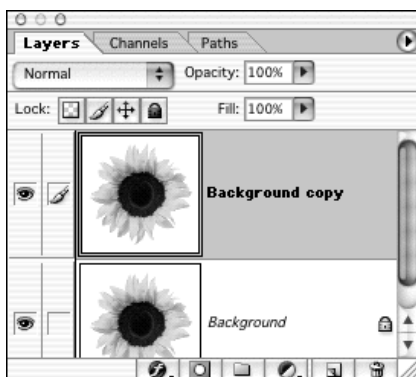
1 Na miniaturce wyświetlonej przy nazwie warstwy widać oryginalne tło



2 Po wybraniu polecenia *Layer Via Cut* (Warstwa przez wycinanie) selekcja zostaje wycięta z obszaru tła i umieszczona na własnej warstwie



3 Kliknij prawym klawiszem myszy (przytrzymaj klawisz *Ctrl* i kliknij) wybraną pozycję na palecie warstw, następnie z menu kontekstowego wybierz polecenie *Duplicate Layer* (Powiel warstwę)



4 Powielona warstwa pojawi się na palecie

3. Kliknij *OK*. Nowa warstwa zostanie umieszczona nad poprzednio aktywną warstwą.

- ✓ Aby przyspieszyć pracę komputera, szczególnie gdy pracujesz nad dużym obrazem, wybierz polecenie *Palette Options* (Opcje palety) z menu palety *Layers* (Warstwy), następnie wybierz najmniejszy rozmiar miniatury warstwy wyświetlanej w paletce *Layers* (Warstwy) (3 na poprzedniej stronie).

Przekształcanie selekcji w warstwę

1. Utórz selekcję.

2. Aby umieścić kopię wyselekcjonowanych pikseli na nowej warstwie, pozostawiając oryginalną warstwę bez zmian, wybierz polecenie *Layer Via Copy* (Warstwa przez kopiowanie) z menu kontekstowego otwieranego po kliknięciu obszaru selekcji prawym przyciskiem myszy (kliknięciu z przytrzymaniem klawisza *Ctrl*). Możesz też użyć skrótu klawiszowego *Ctrl+J/Cmd+J*.

lub

aby umieścić wyselekcjonowane piksele na nowej warstwie, usuwając je jednocześnie z oryginalnej, wybierz *Layer Via Cut* (Warstwa przez wycinanie) (*Ctrl+Shift+J/Cmd+Shift+J*) z menu kontekstowego otwieranego po kliknięciu obszaru selekcji prawym przyciskiem myszy (kliknięciu z przytrzymaniem klawisza *Ctrl*).

3. Opcjonalnie: kliknij ikonę wyświetlania oryginalnej warstwy (oko), aby czasowo ją ukryć.

Kopiowanie warstwy w obrębie jednego obrazu

Aby utworzyć nową warstwę z domyślną nazwą, przeciągnij nazwę warstwy, którą chcesz skopiować, na przycisk *Create new layer* (Utwórz warstwę) znajdujący się w dolnej części palety *Layers* (Warstwy). Skopiowana warstwa zostanie umieszczona nad oryginalną warstwą i będzie aktywna

lub

aby w trakcie tworzenia kopii nadać jej nazwę, kliknij prawym przyciskiem myszy (kliknij z wciśniętym klawiszem *Ctrl*) nazwę warstwy, którą zamierzasz skopiować i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Duplicate Layer* (Powiel warstwę). Inna metoda polega na naciśnięciu klawisza *Alt/Option* w trakcie przeciągania warstwy na ikonę *Create new layer* (Utwórz warstwę). Nadaj kopii nazwę i kliknij *OK* 3 – 4.

Możesz tymczasowo ukryć warstwy, których nie poddajesz edycji, jeśli Ci przeszkadzają lub zbyttno obciążają zasoby systemowe komputera.

Uwaga: Jeśli zamierzasz drukować obraz pamiętaj, że drukowane są jedynie widoczne warstwy. Podobnie jest w przypadku łączenia warstw — łączyć można jedynie widoczne warstwy (więcej o łączeniu i spłaszczaniu warstw dowiesz się w dalszej części tego rozdziału). Zwróć na to szczególną uwagę przy używaniu polecenia *Flatten Image (Spłaszcz obrazek)* — w wyniku jego działania warstwy niewidoczne są usuwane.

Ukrywanie i wyświetlanie warstw

Kliknij ikonę widoczności warstwy (*oko*) na palecie *Layers (Warstwy)*, jeśli chcesz ukryć daną warstwę **1** – **3**. Kliknięcie pustego miejsca w kolumnie, w której pojawia się ikona widoczności warstwy, sprawia, że warstwa zostaje wyświetlona

lub

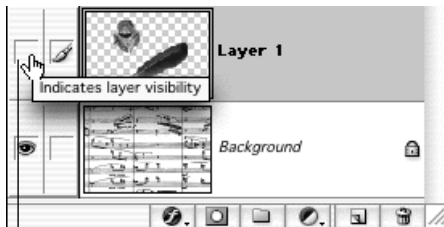
kliknij w obszarze kolumny z ikoną widoczności warstwy i przeciągnij kursorem w górę lub w dół, aby ukryć lub odkryć wiele warstw jednocześnie,

lub

przytrzymaj klawisz *Alt/Option* i kliknij ikonę widoczności warstwy, aby ukryć wszystkie warstwy z wyjątkiem tej, którą kliknąłeś; powtórzenie tej czynności powoduje wyświetlenie wszystkich warstw,

lub

kliknij prawym przyciskiem myszy (kliknij przytrzymując klawisz *Ctrl*) kolumnę ze ikoną widoczności warstw i z podręcznego menu wybierz polecenie *Show/Hide all other layers (Pokaż/Ukryj wszystkie inne warstwy)* **4**.



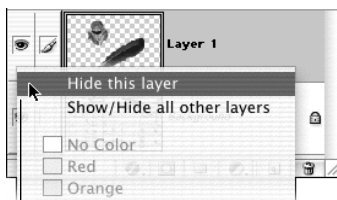
1 Kliknij ikonę widoczności warstwy, aby ukryć daną warstwę. Ponowne kliknięcie spowoduje jej wyświetlenie



2 Warstwa Layer 1 została ukryta



3 Warstwa Layer 1 po ponownym wyświetleniu



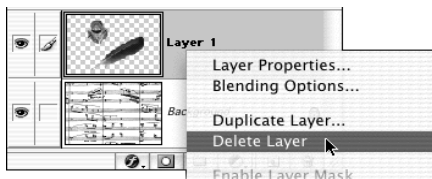
4 Odpowiednie polecenie możesz wybrać z menu kontekstowego



1 Obraz oryginalny



2 Warstwa Layer 1 po odbiciu poziomym



3 Usuwanie warstwy Layer 1 za pomocą menu kontekstowego



4 Obraz po usunięciu warstwy Layer 1

Odbicie lustrzane warstwy

1. Na palecie *Layers* (*Warstwy*) uaktywnij warstwę, której chcesz zrobić lustrzane odbicie. Każda warstwa, która sprzężona jest z warstwą aktywną, również zostanie odbita.
2. Z menu *Edit/Transform* (*Edycja/Przekształć*) wybierz *Flip Horizontal* (*Odbij poziomo*) **1** – **2** lub *Flip Vertical* (*Odbij pionowo*).

Usuwanie warstwy

Na palecie *Layers* (*Warstwy*) kliknij nazwę warstwy, którą zamierzasz usunąć. Następnie kliknij ikonę kosza i potwierdź usunięcie warstwy. Możesz także przytrzymać klawisz *Alt/Option* i kliknąć ikonę kosza — nie będziesz wówczas musiał potwierdzać usunięcia warstwy

lub

kliknij prawym przyciskiem myszy (kliknij przytrzymując klawisz *Ctrl*) nazwę warstwy, którą zamierzasz usunąć, a następnie z menu kontekstowego wybierz *Delete Layer* (*Usuń warstwę*) **3** – **4**.

- ✓ Rozmyśliłeś się? Nie ma problemu. Z menu *Edit* (*Edycja*) wybierz polecenie *Undo* (*Cofnij*) lub kliknij poprzedni stan na palecie *History* (*Historia*).

Zmiana nazwy warstwy ^{7.0!}

1. Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy na palecie *Layers* (*Warstwy*).
 2. Wpisz nową nazwę.
 3. Potwierdź ją za pomocą klawisza *Enter/Return*.
- ✓ Powyższą metodę można zastosować również w celu zmiany nazwy zestawu warstw.

Przekształcanie warstw

Przekształcanie warstw (skalowanie, obracanie, pochylanie, zniekształcanie, dodawanie perspektywy) za pomocą myszy

1. Uaktywnij warstwę, którą chcesz przekształcić, klikając jej nazwę na palecie *Layers* (Warstwy). Wszystkie warstwy z nią sprzężone również ulegną temu przekształceniu. Nie można poddać przekształceniu obrazu w trybie *16 bits/channel* (16 bitów na kanał).

Opcjonalnie: utwórz selekcję aby ograniczyć wielkość przekształcanego obszaru.

2. Z menu *Edit/Transform* (Edycja/Przekształć) wybierz polecenie *Scale* (Skaluj), *Rotate* (Obróć), *Skew* (Pochyl), *Distort* (Zniekształć), *Perspective* (Perspektywa). Pojawi się ramka przekształcenia umożliwiającą dokonanie odpowiednich zmian.
3. *Opcjonalnie:* aby dokonać transformacji warstwy lub zaznaczenia względem punktu innego niż środek, przesun ich punkt odniesienia **1**. Punkt ten może zostać przeniesiony poza ramkę transformacji.

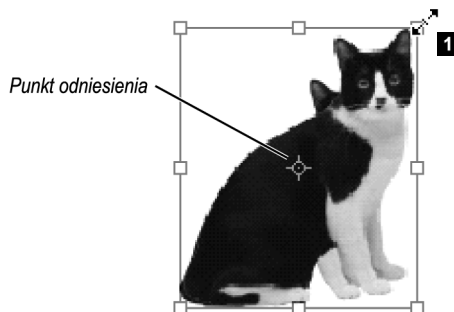
4. *Uwaga:* jeśli chcesz zastosować kilka przekształceń na raz, aby zaoszczędzić na czasie i zachować jakość obrazu, po czynnościach z tego punktu, wybierz z menu inne polecenia, które zastosuj przekształcając obraz, a dopiero po uzyskaniu właściwego kształtu zaakceptuj je wszystkie jednocześnie (punkt 5.).

Aby przeskalować zawartość warstwy, wybierz *Scale* (Skaluj), chwyć za jeden z narożnych uchwytów ramki i przeciągnij na potrzebną odległość **1**.

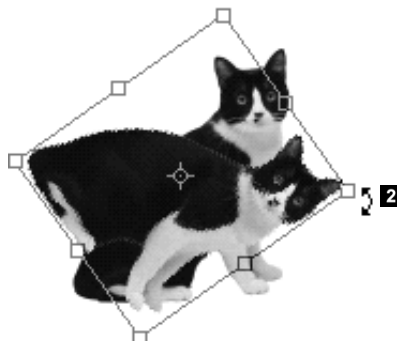
Aby przeskalować obraz tylko w poziomie lub w pionie, chwyć za boczny uchwyt ramki i przeciągnij. Przytrzymanie klawisza *Shift* w trakcie przeciągania narożnika ramki sprawia, że skalowany obraz zachowuje swoje proporcje. Przytrzymaj klawisz *Alt/Option*, aby skalować obraz względem punktu odniesienia.

Aby obrócić warstwę, wybierz *Rotate* (Obróć), umieść kursor poza ramką (kursor przybierze postać dwukierunkowej strzałki), a następnie przeciągnij ruchem okrężnym **2**. Przytrzymaj klawisz *Shift* w trakcie przeciągania, aby ograniczyć obrót do wielokrotności kąta 15°.

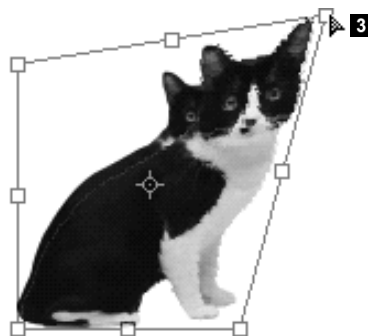
Aby pochylić warstwę, wybierz *Skew* (Pochyl), chwyć i przeciągnij uchwyt narożny, aby zmienić położenie tylko tego uchwytu, lub przeciągnij uchwyt boczny, by pochylić obraz wzdłuż tego boku. Przytrzymaj klawisz *Alt/Option*, aby pochylić obraz symetrycznie względem punktu odniesienia.



Skalowanie



Obracanie



Zniekształcanie

Informacje ogólne

Dla poleceń z podmenu *Transform (Przekształć)* możesz wybrać metodę ponownego próbkowania. Opcje te znajdziesz w menu *Edit (Photoshop w Mac OS X)/Preferences/General (Edycja/Photoshop w Mac OS X)/Preferencje/Ogólne* (*Ctrl+K/Cmd+K*). Metoda dwusześcienna (*Bicubic*) — najwolniejsza z metod — powoduje najmniejsze obniżenie jakości obrazu.

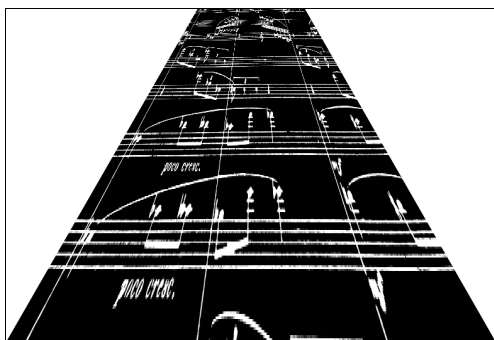
Wybierz polecenie *Again (Jeszcze raz)* z menu *Edit/Transform (Edycja/Przekształć)*, aby powtórzyć ostatnie przekształcenie (*Ctrl+Shift+T/Cmd+Shift+T*).

Aby przekształcić kopię selekcji, przytrzymaj klawisz *Alt/Option* w trakcie wybierania polecenia lub wykorzystaj kombinację klawiszy *Ctrl+Alt+T/Cmd+Option+T*.

Tak samo jak warstwę możesz przekształcić kanał alfa, ramkę selekcji (patrz również strona 127), ścieżkę (patrz strona 311) lub maskę warstwy niesprzężoną z warstwą aktywną.



1 Obraz oryginalny



2 Obraz po zastosowaniu polecenia *Perspective (Perspektywa)*

Aby zniekształcić warstwę **3** na poprzedniej stronie), wybierz *Distort (Zniekształć)*. Przeciągnij uchwyt narożny albo uchwyt boczny ramki, by przemieścić dwa narożniki. Przytrzymaj klawisz *Alt/Option*, aby zniekształcić obraz symetrycznie względem punktu odniesienia. Efekty działania polecenia *Distort (Zniekształć)* są o wiele drastyczniejsze niż *Skew (Pochył)*.

Aby zniekształcić obraz perspektywicznie, wybierz *Perspective (Perspektywa)*. Chwyć i przeciągnij uchwyt narożny wzdłuż jednego z boków, aby utworzyć perspektywę z jednym punktem zbiegu wzdłuż tego boku **1** – **2**. Sąsiedni uchwyt narożny zostanie przesunięty w stronę punktu zbiegu. Możesz też przeciągnąć boczny uchwyt, aby pochylić obraz wzdłuż poziomej lub pionowej osi.

- 5.** Kliknij dwukrotnie wewnątrz ramki przekształcenia, aby zaakceptować wprowadzone przekształcenia lub kliknij ikonę  na pasku opcji. Możesz też wcisnąć klawisz *Enter/Return*. Aby anulować zaznaczenie, kliknij ikonę  (klawisz *Esc*).
- ✓ by cofnąć ostatnią zmianę, z menu *Edit (Edycja)* wybierz polecenie *Undo (Cofnij)*.
- ✓ Umieść kursor wewnątrz ramki, aby przesunąć przekształcany fragment obrazu.
- ✓ Wybierz narzędzie *Measure (Miarka)* (*Shift+I*), przeciągnij kursorem w oknie dokumentu, definiując kąt, a następnie (wciąż mając wybrane narzędzie *Measure (Miarka)*) wybierz z menu *Edit/Transform/Rotate (Edycja/Przekształć/Obróć)*. Warstwa zostanie automatycznie obrócona o zdefiniowany kąt.

Zapoznałeś się już z poszczególnymi poleceniami z podmenu *Transform* (*Przekształć*), lecz z pewnością spodoba Ci się polecenie *Free Transform* (*Swobodnie przekształć*), zwłaszcza jeśli chcesz zastosować kolejno kilka przekształceń. Dzięki poleceniu *Free Transform* (*Swobodnie przekształć*) uzyskasz wygodny dostęp do poszczególnych poleceń za pomocą skrótów klawiaturowych — nie musisz za każdym razem sięgać do menu po oddzielne polecenie. Co ważne, dane obrazu zostają poddane ponownemu próbkowaniu tylko raz — po zaakceptowaniu zmian.

Swobodne przekształcenie

1. Uaktywnij warstwę, którą chcesz przekształcić, klikając jej nazwę na palecie *Layers* (*Warstwy*). Wszystkie warstwy, które są sprzężone z warstwą aktywną, również ulegną przekształceniu. Nie można poddać przekształceniu obrazu w trybie *16 bits/channel* (*16 bitów na kanał*).

Opcjonalnie: utwórz zaznaczenie aby ograniczyć wielkość transformowanego obszaru.

2. Z menu *Edit* (*Edycja*) wybierz polecenie *Free Transform* (*Swobodnie przekształć*) (*Ctrl+T/Cmd+T*).

lub

wybierz narzędzie *Move* (*Przesunięcie*) i zaznacz opcję *Show Bounding Box* (*Pokaż obwiednię*) na pasku opcji.

Uwaga: opcja ta może mieć wpływ na działanie opcji *Auto Select Layer* (*Automatyczny wybór warstwy*) (patrz strona 166).

3. Wykonaj czynności opisane w punkcie 4. na poprzedniej stronie z uwzględnieniem poniższych wyjątków.

Aby uzyskać pochylenie (*Skew*), przytrzymaj klawisze *Ctrl+Shift/Cmd+Shift* i pociągnij za uchwyt ramki.

Aby uzyskać zniekształcenie (*Distort*), przytrzymaj klawisz *Ctrl/Cmd* i pociągnij za uchwyt ramki.

Aby uzyskać efekt perspektywy, należy wcisnąć kombinację klawiszy *Ctrl+Alt+Shift/Cmd+Option+Shift* i pociągnąć za narożny uchwyt ramki.

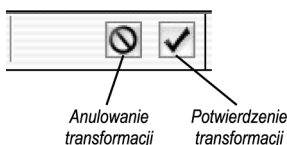
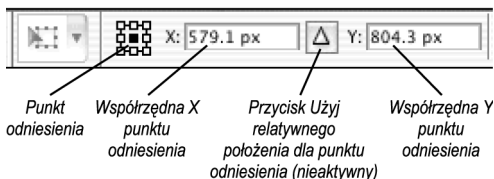
Przekształcenie będzie odbywać się względem punktu odniesienia, którego położenie określone jest na pasku opcji (patrz punkt 3 na następnej stronie).

Co nam pozostało?

Jeśli przekształcisz warstwę (lub selekcję na warstwie), pusta przestrzeń, która pozostanie po nadaniu przekształcenia, będzie przezroczysta. Jeśli przekształcenie odbywa się na tle (*Background*), prześwit zostanie wypełniony kolorem tła.

4. Aby zaakceptować wprowadzone zmiany, kliknij dwukrotnie wewnątrz ramki przekształcenia lub kliknij ikonę  na pasku opcji (*Enter/Return*). Aby anulować transformację, kliknij ikonę  (*Esc*). Musisz zatwierdzić lub anulować zmiany, zanim powrócisz do normalnego trybu edycji.
- ✓ W trakcie przeprowadzania przekształceń paleta *Info* (*Info*) pokazuje aktualną szerokość (*W*), wysokość (*H*), kąt obrotu (*A*) i pochylenie w poziomie (*H*) lub w pionie (*V*) przekształcanego obrazu.

1 Poszczególne części paska opcji po wybraniu polecenia *Free Transform* (Swobodnie przekształć):



Poniższe instrukcje przeznaczone są dla tych, którzy zamiast posługiwać się myszką, chcą przekształcić warstwę wpisując wartości z klawiatury. Pola do wprowadzania poszczególnych wartości wyświetlane są na pasku opcji po każdym uaktywnieniu funkcji transformacji.

Przekształcanie warstwy przez wprowadzanie wartości numerycznych

1. Na palecie *Layers* (Warstwy) uaktywnij warstwę, którą chcesz przekształcić. Wszystkie warstwy z nią sprzężone również ulegną przekształceniu.
2. Z menu *Edit* (Edycja) wybierz polecenie *Free Transform* (Swobodnie przekształć) (*Ctrl+T/Cmd+T*).
3. Na pasku opcji wybierz położenie punktu odniesienia względem ramki transformacji, klikając jeden z małych kwadracików ikony punktu odniesienia **1** lub

w oknie dokumentu przeciągnij punkt odniesienia w odpowiednie miejsce,

lub

kliknij przycisk *Use relative positioning for reference point* (Użyj relatywnego położenia dla punktu odniesienia) , aby ustawić wartości pól X i Y na 0; jeśli tego nie zrobisz, wprowadzone wartości określać będą nowe położenie przekształcanego fragmentu względem lewego górnego rogu obrazu (kliknij ikonę ponownie, aby wyłączyć tę opcję); aby zmienić jednostki, kliknij prawym przyciskiem myszy (kliknij z przytrzymaniem klawisza *Ctrl*) każdą z wartości i wybierz z listy odpowiednią jednostkę.

4. Wykonaj dowolne z poniższych czynności.

Aby przesunąć warstwę, wpisz odpowiednie wartości w polach X oraz Y.

Aby przeskalować warstwę, wpisz odpowiednie wartości w polach W (szerokość) i (lub) H (wysokość). Wybierz z listy odpowiednią jednostkę miary. Kliknij przycisk *Maintain Aspect Ratio* (Zachowaj stosunek kątów), aby zachować proporcje obrazu.

Aby obrócić warstwę, wpisz odpowiednią wartość dla kąta obrotu.

Aby pochylić warstwę, wpisz wartość wyrażoną w stopniach, określając wielkość pochylenia w polach H (pochylenie w poziomie) i (lub) V (pochylenie w pionie) w polu *Skew* (Pochylenie).

5. Aby zaakceptować wprowadzone zmiany, kliknij dwukrotnie wewnątrz ramki przekształcenia lub kliknij ikonę  na pasku opcji (klawisz *Enter/Return*). Aby anulować transformację, kliknij ikonę  (klawisz *Esc*).

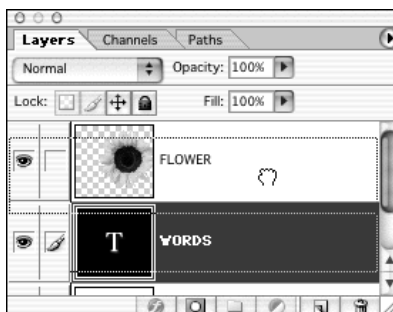
Zarządzanie warstwami

Zmiana kolejności warstw

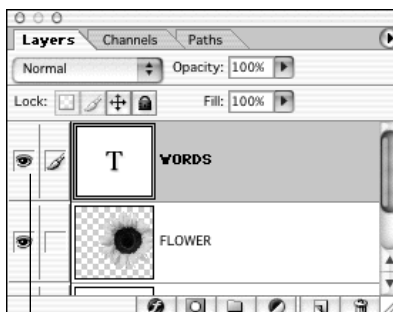
1. Na palecie *Layers* (*Warstwy*) kliknij nazwę warstwy, której pozycję na liście chcesz zmienić.
 2. Przeciągnij nazwę warstwy w górę lub w dół na palecie i zwolnij przycisk myszy, w chwili gdy ciemna, pozioma linia pojawi się w miejscu, gdzie warstwa ma się znaleźć **1 – 4**.
- ✓ Położenie aktywnej warstwy na palecie *Layers* (*Warstwy*) można również zmienić za pomocą poleceń: *Bring To Front* (*Przesuń na wierzch*), *Bring Forward* (*Przesuń do przodu*), *Send Backward* (*Przesuń do tyłu*), *Send To Back* (*Przesuń na spód*) z menu *Layer/Arrange* (*Warstwy/Ułóż*). Żadna warstwa nie może znaleźć się poniżej warstwy tła.
 - ✓ Aby przesunąć tło w górę na liście, należy je najpierw przekonwertować na warstwę (patrz strona 165).



1 Obraz oryginalny



2 Przeciąganie warstwy *WORDS* w górę



3 Teraz warstwa *WORDS* znajduje się nad warstwą *FLOWER*

Skróty służące do zmiany kolejności warstw (Windows/Mac OS)

Bring To Front (*Przesuń na wierzch*)

— *Ctrl+Shift+]*/*Cmd+Shift+]*

Bring Forward (*Przesuń do przodu*)

— *Ctrl+]*/*Cmd+]*

Send Backward (*Przesuń do tyłu*)

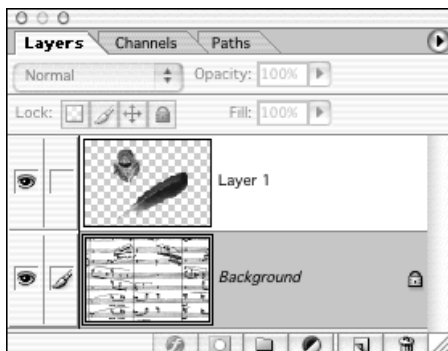
— *Ctrl+[*/*Cmd+[*

Send To Back (*Przesuń pod spód*)

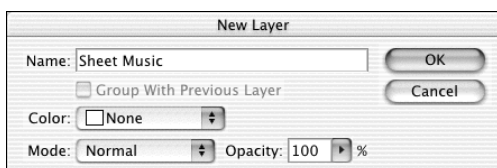
— *Ctrl+Shift+[*/*Cmd+Shift+[*



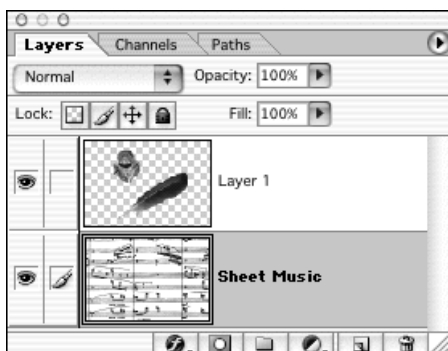
4 Właśnie tak to wygląda



1 Kliknij dwukrotnie tło



2 Nazwij warstwę



3 Tło jest teraz warstwą

Podstawowe czynności, które można stosować na warstwach — zmiana kolejności ich ułożenia w stosie, zmiana trybu mieszania lub krycia oraz tworzenie masek warstwy — nie są dostępne dla warstwy *Background* (Tło), chyba że najpierw zostanie ona przekonwertowana na zwykłą warstwę.

Konwersja tła na warstwę

Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy *Background* (Tło), która znajduje się na palecie *Layers* (Warstwy) **1**. W oknie *New Layer* (Nowa warstwa) wpisz nową nazwę warstwy w polu *Name* (Nazwa) **2**, wybierz również tryb mieszania kolorów z listy *Mode* (Tryb) oraz wpisz wartość określającą krycie warstwy w polu *Opacity* (Krycie); kliknij *OK* **3**

lub

naciśnij klawisz *Alt/Option* i kliknij dwukrotnie tło (*Background*) na palecie *Layers* (Warstwy) w celu ominięcia okna dialogowego *New Layer* (Nowa warstwa).

Jeśli chcesz utworzyć tło dla obrazu, który go nie posiada, możesz przekonwertować istniejącą warstwę na tło.

Konwersja warstwy na tło

1. Zaznacz warstwę.
2. Wybierz z menu polecenie *Layer/New/Background From Layer* (Warstwa/Nowa/Tło z warstwy). Na samym dole palety *Layers* (Warstwy) pojawi się nowa warstwa tła.

Przesuwanie więcej niż jednej warstwy jednocześnie zostało omówione na stronie 295.

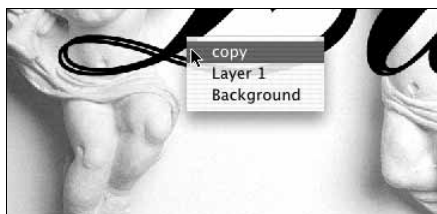
Przesuwanie warstwy

1. Na palecie *Layers (Warstwy)* kliknij nazwę warstwy, którą zamierzasz przesunąć.
 2. Wybierz narzędzie *Move (Przesunięcie)* (V) lub przytrzymaj klawisz *Ctrl/Cmd* jeśli korzystasz aktualnie z innego narzędzia i chcesz włączyć narzędzie *Move (Przesunięcie)* tylko chwilowo.
 3. Kliknij i przeciągnij myszką w pożądanym kierunku. Przemieszczona zostanie cała warstwa **2** – **3**.
- ✓ Naciśnij strzałkę na klawiaturze, aby przesunąć aktywną warstwę o jeden piksel ekranu. Przytrzymując dodatkowo klawisz *Shift*, zwiększysz skok do 10 pikseli ekranu jednocześnie. Nie używaj strzałki z klawiszem *Alt/Option*, bo ten skrót służy do powielania.
 - ✓ Jeśli piksele zostaną przesunięte poza krawędź obrazu, nie martw się — zostaną zapisane razem z obrazem. Będziesz mógł je potem „wsunąć” na obraz z powrotem.
 - ✓ Jeśli zaznaczona została opcja *Auto Select Layer (Automatyczny wybór warstwy)* (pasek opcji), możesz szybko zaznaczyć warstwę, klikając dowolne widoczne piksele tej warstwy narzędziem *Move (Przesunięcie)*. Nie będziesz jednak mógł tym sposobem wybrać warstwy, której krycie ustawiono poniżej 50%.
 - ✓ Aby uzyskać szybszy podgląd obrazów w wysokiej rozdzielczości podczas pracy z narzędziem *Move (Przesunięcie)*, wybierz *Edit/Preferences/Display & Cursors (Edycja/Preferencje/Wyświetlanie i kursory)*, a następnie zaznacz opcję *Pixel Doubling (Użyj podwajania pikseli)*. Spowoduje to, że w trakcie przeciągania piksele będą przyjmowały rozdzielczość dwukrotnie mniejszą niż normalnie.

Szybkie wybieranie warstwy

Po uaktywnieniu narzędzia *Move (Przesunięcie)* możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy (przytrzymaj klawisz *Ctrl* i kliknij) w oknie dokumentu i wybrać inną warstwę z menu kontekstowego **1**. W podręcznym menu pojawiają się tylko te warstwy, w których na obszarze pod kursorem znajdują się piksele.

Mając aktywne narzędzie *Move (Przesunięcie)*, wciśnij klawisz *Ctrl/Cmd* i kliknij wybrany obiekt w oknie dokumentu, aby szybko uaktywnić warstwę tego obiektu. (mając wybrane dowolne narzędzie, wciśnij *Cmd+Option+Ctrl* i kliknij obiekt).



1 Wybieranie warstwy z menu kontekstowego



2 Obraz oryginalny

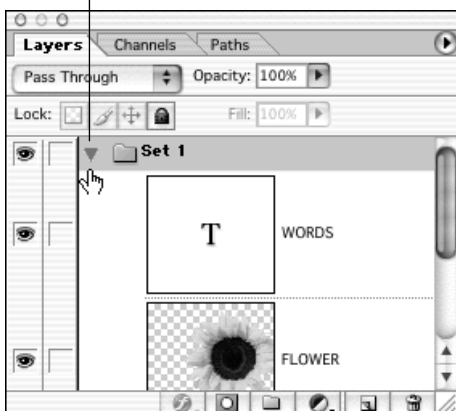


3 Obraz po przemieszczeniu warstwy tekstowej narzędziem *Move (Przesunięcie)*

Usuwanie warstwy z zestawu

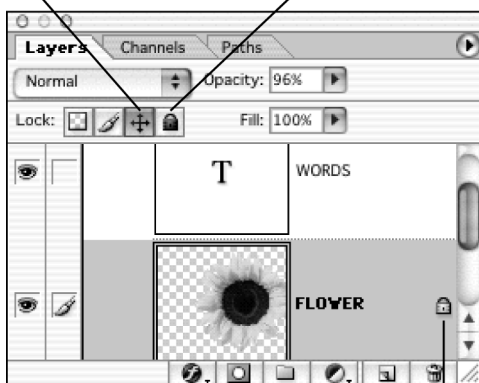
Aby usunąć warstwę z zestawu, przesunij jej nazwę nad nazwę zestawu bieżącego lub dowolnego innego bądź nad nazwę dowolnej warstwy.

- 1 Kliknij ikonę trójkąta, aby rozwinąć listę warstw wchodzących w skład zestawu



- 2 Warstwy WORDS oraz FLOWERS zostały przeciągnięte do zestawu warstw Set 1

- 3 Lock position (Zablokuj położenie) Lock all (Zablokuj wszystkie)



Ikona blokowania pojawia się obok nazwy warstwy

Zestawy warstw znakomicie pomagają organizować pracę z wielowarstwowymi obrazami. Po utworzeniu zestawu można wyświetlać na palecie *Layers* (Warstwy) tylko jego nazwę. Wystarczy kliknąć strzałkę przy nazwie zestawu, aby wyświetlić nazwy warstw wchodzących w jego skład **1**.

Kolejną korzyścią z posługiwania się zestawami warstw jest ograniczenie działania trybów mieszania warstw i warstw dopasowania tylko do zestawu warstw w którym się znajdują. Z wyjątkiem trybu mieszania kolorów *Pass Through* (Przejdźcie bezpośrednio) (domyślny tryb dla zestawu warstw), warstwy dopasowania i tryby mieszania przypisywane warstwom wchodzącym w skład zestawu wpływają jedynie na warstwy znajdujące się w tym zestawie. Przypisanie maski warstwy lub maski wektorowej zestawowi warstw wpływa na wszystkie znajdujące się w nim warstwy.

Tworzenie zestawu warstw

1. Kliknij przycisk *Create new set* (Utwórz nowy zestaw)  znajdujący się u dołu palety *Layers* (Warstwy). Ewentualnie wybierz z menu polecenie *Layer/New/Layer Set* (Warstwa/Nowa/Zestaw warstw), wprowadź nazwę w polu *Name* (Nazwa), wybierz kolor podświetlenia na liście *Color* (Kolor), tryb mieszania z listy *Mode* (Tryb) i krycie w polu *Opacity* (Krycie) dla nowego zestawu, po czym kliknij OK.
2. Na palecie *Layers* (Warstwy) przeciągnij każdą warstwę, którą chcesz dołączyć do zestawu, nad ikonę zestawu **2**.

Funkcja blokowania warstw pomaga zapobiegać niepożądanemu edycji.

Blokowanie warstw

1. Na palecie *Layers* (Warstwy) wybierz warstwę, którą chciałbyś zablokować.
 2. Kliknij ikonę *Lock position* (Zablokuj położenie), aby zablokować tylko pozycję warstwy **3**. Od tej pory warstwa nie może być przesuwana, choć wchodzące w jej skład piksele ciągle można poddawać edycji. Ewentualnie kliknij ikonę *Lock all* (Zablokuj wszystkie), aby zablokować warstwę całkowicie i uniemożliwić dokonywanie na niej jakichkolwiek czynności edycyjnych.
- ✓ Jak zablokować przezroczyste piksele lub piksele obrazu (dwa pierwsze pola wyboru), dowiesz się na stronie 169.

Warstwa wypełniająca działa identycznie jak warstwa dopasowania z jednym wyjątkiem: jest wypełniona kolorem, gradientem lub wzorkiem. Podobnie jak warstwa dopasowania, warstwa wypełniająca może być edytowana lub usuwana bez wpływu na inne warstwy (więcej o warstwach dopasowania na stronach od 188 do 197).

Tworzenie nowej warstwy wypełniającej

1. Na palecie *Layers* (Warstwy) uaktywnij warstwę, nad którą ma się pojawić nowa warstwa wypełniająca (kolejność warstw możesz zmienić później).
2. Z listy rozwijanej *Create new fill or adjustment layer* (Utwórz nową warstwę wypełnienia lub korekcyjną) u dołu palety *Layers* (Warstwy) wybierz *Solid Color* (Kolor kryjący), *Gradient* (Gradient) lub *Pattern* (Wzorek)

lub

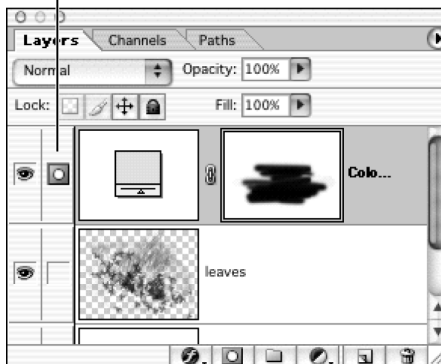
aby wybrać opcję warstwy w momencie jej tworzenia, wybierz z menu polecenie *Layer/New Fill/Solid Color* (Warstwa/Nowa warstwa wypełnienia/Kolor kryjący), *Gradient* (Gradient) lub *Pattern* (Wzorek), a następnie wykonaj jedną z czynności: wprowadź nazwę warstwy (pole *Name* (Nazwa)); wybierz kolor (pole *Color* (Kolor)) podświetlenia warstwy na palecie *Layers* (Warstwy); wybierz tryb mieszania (lista *Mode* (Tryb)) i stopień krycia (pole *Opacity* (Krycie)); kliknij opcję *Group With Previous Layer* (Grupuj z poprzednią warstwą), aby nowa warstwa stała się częścią grupy odcinania (patrz strona 293). Kliknij *OK*. Wszystkie te opcje mogą być zmienione później.

3. W przypadku wypełnienia typu *Solid Color* (Kolor kryjący) wybierz kolor z próbnika i kliknij *OK*.

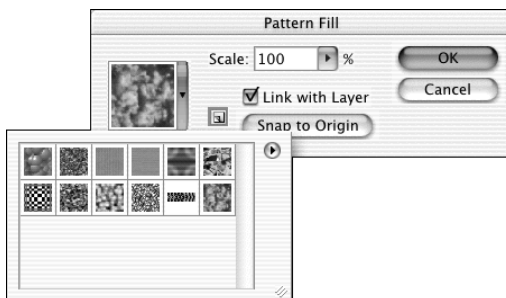
Dla wypełnienia typu *Gradient* (Gradient) wybierz odpowiedni gradient z próbnika oraz ustaw jego parametry: *Style* (Styl), *Angle* (Kąt) i *Scale* (Skala) (omówienie opcji *Reverse* (Odwrotnie), *Dither* (Dithering) i *Align with Layer* (Wyrównaj do warstwy) znajdziesz na stronie 256).

W przypadku wypełnienia typu *Pattern* (Wzorek) wybierz odpowiedni wzorek z próbnika i ustaw jego wielkość (1 – 1000%) 2. Możesz przesunąć wzorek w obrazie przeciągając myszą w oknie dokumentu.

Warstwa dopasowania z wypełnieniem typu *Solid Color* (Kolor kryjący)



- 1 Z listy rozwijanej wybierz *Solid Color* (Kolor kryjący), *Gradient* (Gradient) lub *Pattern* (Wzorek)

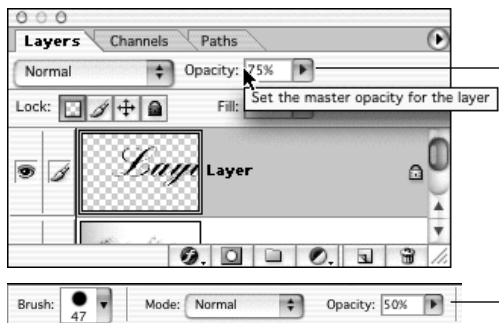


- 2 W oknie dialogowym *Pattern Fill* (Wypełnienie wzorkiem) możesz wybierać opcje wypełnienia wzorkiem

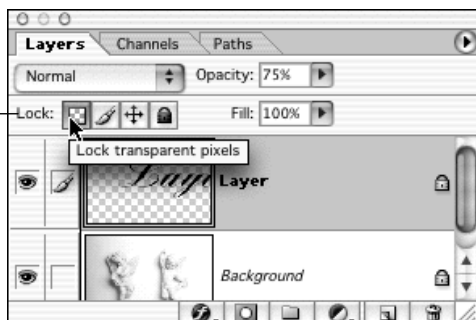
Opcjonalnie: wyłącz opcję *Link with Layer* (Połącz z warstwą), aby zachować ułożenie wzorku niezależnie od przesuwania warstwy; kliknij opcję *Snap to Origin* (Skocz do punktu początkowego), jeśli wzorek ma być układany od bieżącego punktu początkowego miarki (punktu, w którym przecinają się współrzędne 0 miarki pionowej i poziomej) — patrz strona 273; kliknij opcję *Create new preset* (Utwórz nowe ustawienie z bieżącego wzorka), aby zapisać nowe ustawienia w próbniku wzorków.

4. Kliknij *OK*.

✓ Tryb mieszania kolorów, krycie lub wypełnienie warstwy możesz ustawić za pomocą palety *Layers* (Warstwy).



1 Ta warstwa ma 75% krycie, a narzędzie Paintbrush (Pędzel) 50% krycie (pasek opcji). W rezultacie krycie farby naniesionej pędzlem będzie wynosiło 37,5%



2 Zmiana kolorystyki wyrenderowanej warstwy tekstowej przy włączonej opcji Lock transparent pixels (Zablokuj przezroczyste piksele)



3 Tutaj zmiana kolorystyki dotyczy tylko tekstu, a nie przezroczystych pikseli

Narzędzia i warstwy

Do edycji pikseli na bieżącej warstwie możesz zastosować dowolne narzędzie malarskie lub edycyjne. Pamiętaj jednak, że oprócz trybu mieszania oraz stopnia krycia określanego na pasku opcji dla każdego z narzędzi, na ostateczny efekt wpływa również tryb mieszania oraz stopień krycia bieżącej warstwy **1**.

Jeśli na przykład warstwa cechuje się 60% kryciem, narzędzie malarskie bądź edycyjne o kryciu równym 100% będzie działało w efekcie z maksymalnym kryciem równym 60% dla tej warstwy. Krycie będzie jeszcze mniejsze, jeśli krycie narzędzia będzie mniejsze od 100%.

Zachowanie przezroczystości warstwy

Po uaktywnieniu na palecie Layers (Warstwy) opcji *Lock transparent pixels* (Zablokuj przezroczyste piksele) wyłącznie nieprzezroczyste piksele mogą być poddawane edycji lub zmianie koloru **2** – **3**; puste obszary pozostaną przezroczyste. Wyłącz tę opcję, jeśli masz zamiar tworzyć widoczne piksele. Opcja ta może być uaktywniana lub wyłączana dla pojedynczych warstw.

Uwaga: opcja *Lock transparent pixels* (Zablokuj przezroczyste piksele) jest domyślnie włączona w przypadku warstw tekstowych i nie można jej wyłączyć. Można ją włączać i wyłączać jedynie w przypadku zrasteryzowanych warstw.

Jeśli używasz narzędzia Eraser (Gumka) z aktywną opcją *Lock transparent pixels* (Zablokuj przezroczyste piksele), widoczne piksele nie będą usuwane; tylko przyjmą bieżący kolor tła.

- ✓ Naciskaj klawisz /, aby włączyć bądź wyłączyć opcję *Lock transparent pixels* (Zablokuj przezroczyste piksele).

Photoshop umożliwia zmianę rozmiaru lub koloru szachownicy, która pokrywa przezroczyste obszary. Można również zupełnie wyłączyć desień przypominający szachownicę w oknie dialogowego *Transparency & Gamut* (Przestrzeń i przezroczystość) z menu *Edit/Preferences* (Edycja/Preferencje) (**Ctrl+K/Cmd+K**, następnie **Ctrl+4/Cmd+4**).

Użyj wszystkich warstw

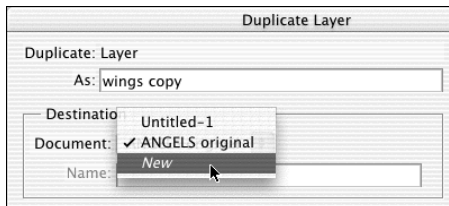
Po włączeniu opcji *Use All Layers* (*Wszystkie warstwy*) na pasku opcji narzędzia: *Blur* (*Rozmycie*), *Sharpen* (*Wyostczenie*), *Smudge* (*Smużenie*), *Paint Bucket* (*Wiadro z farbą*) i *Magic Wand* (*Różdżka*) pobierają piksele z widocznego obszaru, niezależnie od tego, na której warstwie się on znajduje, chociaż zmianie ulegną jedynie piksele z aktualnie aktywnej warstwy.

Kopiowanie warstw

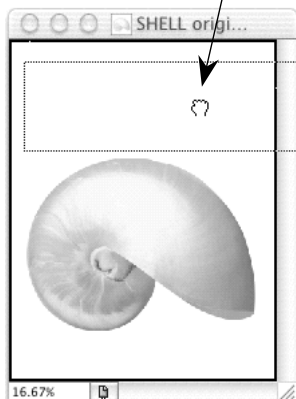
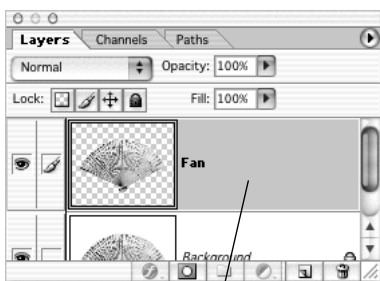
Zastosuj poniższą technikę zapisywania pojedynczych warstw jako nowego dokumentu lub też zapisywania ich w istniejącym, otwartym dokumencie. Dobrym pomysłem jest zrobienie tego przed wykonaniem czynności wymagającej spłaszczenia warstw, np. konwersją na tryb *Indexed Color* (*Kolory indeksowane*) (który nie pozwala na wiele warstw w dokumentach) lub zapisaniem dokumentu w innym formacie pliku niż własny format Photoshopa. Jest to konieczne, jeśli zależy Ci na zachowaniu jednej lub dwóch dodatkowych warstw dokumentu, który masz zamiar spłaszczyć.

Zapisywanie kopii warstwy w oddzielnym pliku

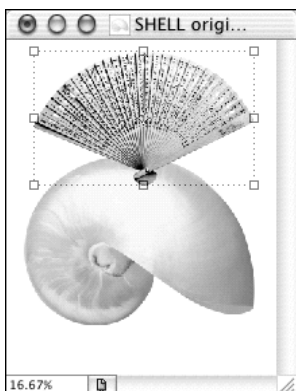
1. Uaktywnij warstwę, którą chcesz zapisać w postaci kopii.
2. Kliknij tę warstwę prawym przyciskiem myszy (kliknij z przytrzymaniem klawisza *Ctrl*) i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Duplicate Layer* (*Powiel warstwę*).
3. W sekcji *Destination* (*Cel*) wybierz z listy *Document* (*Dokument*) pozycję *New* (*Nowy*) **1**.
4. Wprowadź odpowiednią nazwę warstwy w nowym dokumencie w polu *As* (*Jako*).
5. W sekcji *Destination* (*Cel*), w polu *Name* (*Nazwa*) wpisz nazwę nowego pliku.
6. Kliknij *OK* i zapisz nowy dokument.



1 W oknie dialogowym *Duplicate Layer* (*Powiel warstwę*) wybierz nowy plik jako miejsce zapisania kopii warstwy



1 Wybierz warstwę, a następnie przeciągnij nazwę warstwy na okno docelowego dokumentu



2 Docelowy obraz po przeciągnięciu na niego nazwy warstwy Fan

Wybór metody kopiowania warstwy (lub sprzężonych warstw) do innego obrazu zależy od liczby warstw do kopiowania. Najszybszym sposobem kopiowania jednej warstwy na inny obraz jest przeciągnięcie nazwy kopiowanej warstwy z palety *Layers* (Warstwy) na docelowy obraz. Przy tej metodzie skopiowane zostaną również te obszary, które wychodzą poza granice obrazu. Aby skopiować kilka, sprzężonych z sobą warstw wykorzystaj metodę opisaną na następnej stronie, natomiast jeśli w trakcie przeciągania (kopiowania) warstwy chcesz ją dodatkowo wykadrować, użyj kolejnej metody opisaną dalej.

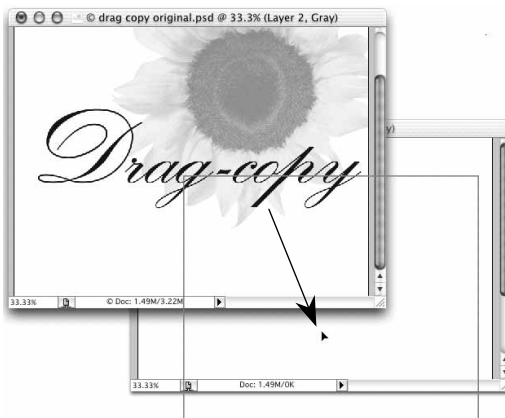
Kopiowanie warstw przez ich przeciąganie na docelowy obraz (z palety *Layers* (Warstwy))

1. Otwórz obraz zawierający warstwę, którą chcesz skopiować, oraz obraz, gdzie kopiowana warstwa ma się znaleźć (obraz docelowy). Upewnij się, że jeden z obrazów nie przysłania zupełnie drugiego.
2. Uaktywnij okno z obrazem zawierającym warstwę, która ma zostać skopiowana.
3. Kliknij nazwę odpowiedniej warstwy na paletce *Layers* (Warstwy) **1**. Dowolne narzędzie może być aktywne w tym momencie.
4. Przeciągnij warstwę z palety *Layers* (Warstwy) na okno docelowego dokumentu. Zwolnij przycisk myszy, w chwili gdy wokół okna docelowego dokumentu pojawi się ciemna ramka. Kopiowana warstwa znajdzie się nad poprzednio aktywną warstwą w obrazie docelowym **2**.
5. Przytrzymaj klawisz *Shift* w trakcie przeciągania, aby kopiowana warstwa znalazła się dokładnie na środku docelowego obrazu.

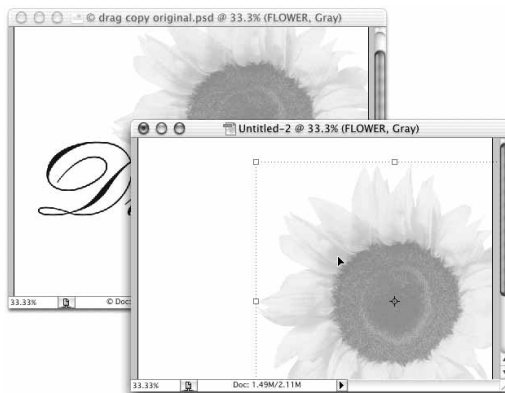
Oto jedna z kilku metod, którą można zastosować w celu skopiowania pojedynczej warstwy do innego obrazu. Jest to jedyna metoda, która sprawdza się również w przypadku kopiowania sprzężonych warstw.

Kopiowanie warstwy do innego dokumentu przez jej przeciągnięcie

1. Otwórz obraz zawierający warstwę, którą chcesz skopiować (obraz źródłowy), oraz obraz, na który warstwa ma być skopiowana (obraz docelowy).
 2. Na palecie *Layers* (*Warstwy*) kliknij nazwę warstwy, którą chcesz skopiować
lub
jeśli chcesz przenieść kilka warstw, połącz je (patrz strona 295).
 3. *Opcjonalnie:* kliknij w oknie obrazu docelowego, po czym wybierz warstwę, nad którą chcesz umieścić kopię.
 4. Kliknij ikonę narzędzia *Move* (*Przesunięcie*).
 5. Kliknij w obszarze obrazu źródłowego. Przeciągnij aktywną warstwę na okno dokumentu docelowego **1**. Nowa warstwa (i wszystkie warstwy z nią sprzężone) zostanie umieszczona w miejscu zwolnienia przycisku myszy **2**.
 6. *Opcjonalnie:* za pomocą narzędzia *Move* (*Przesunięcie*) zmień położenie obrazu w oknie docelowego obrazu.
 7. *Opcjonalnie:* zmień kolejność warstw w obrazie przez ich przeciągnięcie w górę lub w dół na palecie *Layers* (*Warstwy*).
- ✓ Aby skopiować warstwę dokładnie na środek innego dokumentu, zacznij przeciągać warstwę, wciśnij klawisz *Shift*, po czym kontynuuj przeciąganie.



1 Przeciągnij bieżącą warstwę z okna dokumentu źródłowego na okno dokumentu docelowego



2 Kopiowana warstwa pojawi się na obrazie docelowym

Kochanie, zmniejszyłem warstwę

Po kopiowaniu obrazów za pomocą przeciągania skopiowana warstwa może wyglądać nieco inaczej w nowym dokumencie, ponieważ zostanie przetworzona do rozdzielczości dokumentu docelowego. Jeśli rozdzielczość dokumentu docelowego jest wyższa od rozdzielczości dokumentu źródłowego, warstwa ulegnie zmniejszeniu w trakcie przeciągania bądź wklejania i na odwrót.

Jeśli rozdzielczość docelowego obrazu jest niższa od obrazu źródłowego, warstwa ulegnie powiększeniu w trakcie przeciągania lub wklejania. Jeśli wklejone lub upuszczone fragmenty obrazu wykraczają poza krawędzie aktywnego obszaru roboczego pliku docelowego, skorzystaj z narzędzia Move (Przesunięcie), aby przesunąć ukryte obszary do widocznej części. Ukryte piksele zostaną zachowane podczas zapisywania obrazu.

Metoda kopiowania i wklejania przy użyciu schowka systemowego przydaje się, zwłaszcza wtedy kiedy chcesz skopiować widoczną część obrazu. W ten sposób nie jest możliwe kopiowanie pikseli wychodzących poza krawędź warstwy.

Kopiowanie i wklejanie jedynie widocznej części warstwy do innego dokumentu

1. Na palecie *Layers* (Warstwy) uaktywnij warstwę, którą chcesz skopiować.
2. Z menu *Select* (Zaznacz) wybierz polecenie *All* (Wszystko) (*Ctrl+A/Cmd+A*). Obszary wychodzące poza obszar obrazu nie zostaną wyselekcjonowane.
3. Z menu *Edit* (Edycja) wybierz polecenie *Copy* (Kopiuj) (*Ctrl+C/Cmd+C*).
4. Kliknij pasek tytułowy docelowego obrazu.
5. Z menu *Select* (Zaznacz) wybierz polecenie *Paste* (Wklej) (*Ctrl+V/Cmd+V*). Photoshop tworzy osobną warstwę dla wklejonych pikseli. Jej pozycję na liście warstw można zmienić, tak jak w przypadku każdej innej warstwy.
6. Kliknij z powrotem w oknie oryginalnego obrazu, następnie z menu *Select* (Zaznacz) wybierz polecenie *Deselect* (Nic) (*Ctrl+D/Cmd+D*).

Łączyć czy spłaszczać warstwy?

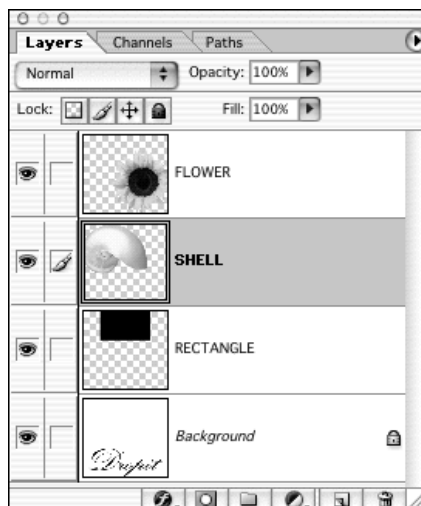
To smutne, ale jedynie własny format pliku Photoshopa (.psd), format Photoshop PDF (.pdf) oraz nowa, ulepszona wersja formatu TIFF (.tif) obsługują wielowarstwowe obrazy. Aby zapisać obraz w innym formacie, taki obraz należy spłaszczyć do jednej warstwy. Lepiej jednak zachować wersję wielowarstwową, gdyby trzeba było kiedyś wprowadzić jakieś zmiany. W przypadku obrazu wielowarstwowego najlepiej wybrać polecenie *File/Save as (Plik/Zapisz jako)* (z włączoną opcją *As a Copy (Jako kopię)*), aby zapisać spłaszczoną kopię obrazu. Wersja wielowarstwowa pozostanie otwarta.

Jeśli jesteś pewien i uważasz, że Twój obraz jest całkowicie ukończony, możesz go spłaszczyć do warstwy tła za pomocą polecenia *Flatten Image (Spłaszcz obrazek)* (zobacz strona 176). Warstwy znacząco zwiększają rozmiar dokumentu, dlatego po zakończeniu edycji obrazu rzeczywiście zastanów się nad spłaszczeniem, aby zaoszczędzić nieco przestrzeni dyskowej.

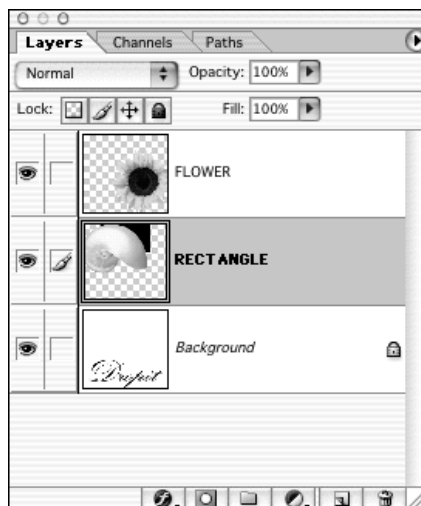
Podczas gdy polecenie *Flatten Image (Spłaszcz obrazek)* używane jest po ukończeniu prac nad plikiem, dwa polecenia łączenia warstw, *Merge Down (Połącz w dół)* oraz *Merge Visible (Połącz widoczne)*, są zwykle używane jeszcze podczas edycji obrazu. Dzięki tym poleceniom możliwe staje się łączenie dwóch lub więcej warstw bez wpływu na pozostałe warstwy.

Łączenie dwóch warstw

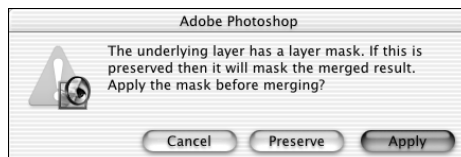
1. Jeśli masz dwie warstwy, które chcesz połączyć, uaktywnij warstwę znajdującą się wyżej na liście **1**. Każda z warstw może posiadać maskę albo może być warstwą dopasowania. Górna może być warstwą kształtu, ale dolna — nie. Jeśli wybierzesz zestaw warstw, to wszystkie warstwy z danego zestawu zostaną połączone w jedną.
2. Z menu palety *Layers (Warstwy)* wybierz polecenie *Merge Down (Połącz w dół)* (*Ctrl+E/Cmd+E*). Aktywna warstwa zostanie połączona z warstwą znajdującą się bezpośrednio pod nią **2**. Dla zestawu warstw wybierz polecenie *Merge Layer Set (Połącz zestaw warstw)*. Jeśli dolna warstwa zawiera maskę, to na ekranie pojawi się okno dialogowe z pytaniem co zrobić z maską **3**, w którym możesz wybrać polecenie *Apply (Nadaj)*, *Preserve (Zachowaj)* bądź *Cancel (Anuluj)*.



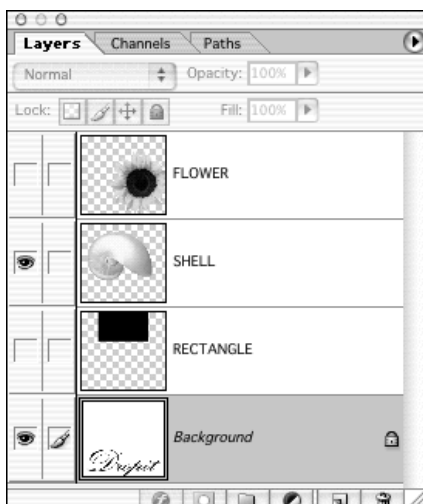
1 Wybrano warstwę SHELL



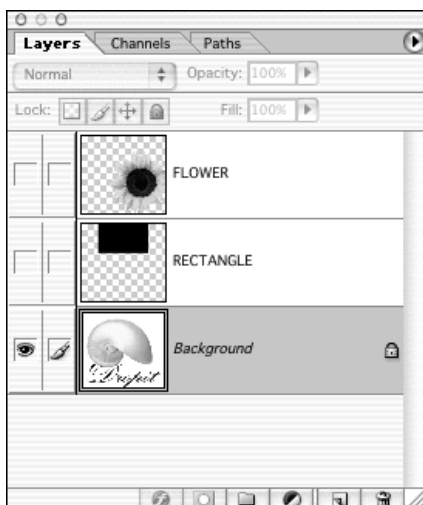
2 Obraz po wybraniu polecenia *Merge Down (Połącz w dół)*



3 Okno dialogowe z opcjami dotyczącymi maski warstwy



1 Widoczne są warstwy SHELL oraz warstwa tła, przy czym wybrana została warstwa Background (Tło); warstwy FLOWER oraz RECTANGLE są ukryte



2 Po wybraniu polecenia Merge Visible (Połącz widoczne) warstwa SHELL została połączona z warstwą Background (Tło). Warstwy FLOWER oraz RECTANGLE pozostają na swoich miejscach

Polecenie *Merge Visible* (Połącz widoczne) łączy wszystkie aktualnie widoczne warstwy z najniższą (znajdującą się najniżej na liście) widoczną warstwą. Ukryte warstwy są zachowywane jako oddzielne.

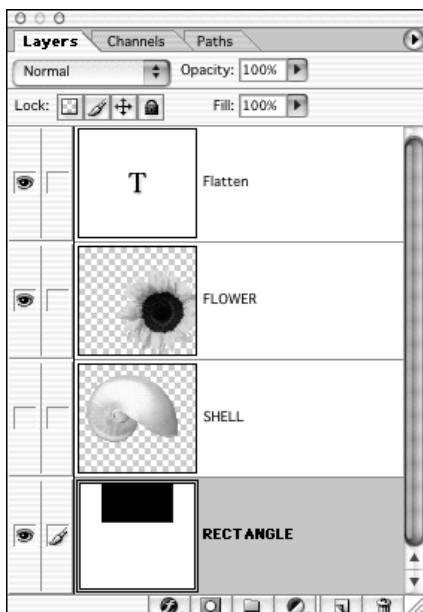
Łączenie wielu warstw

1. Upewnij się, że na palecie wyświetlone są tylko te warstwy, które chcesz połączyć (obok tych warstw powinna znajdować się ikona widoczności warstwy). Ukryj warstwy, których nie chcesz łączyć. Ukrywane warstwy nie muszą znajdować się jedna pod drugą. Ukryj warstwę tła (*Background*), jeśli nie chcesz połączyć z nim widocznych warstw.
2. Kliknij jedną z warstw przeznaczonych do połączenia (nie może to być warstwa tekstowa ani też warstwa dopasowania).
3. Z menu palety *Layers* (Warstwy) wybierz polecenie *Merge Visible* (Połącz widoczne) (*Ctrl+Shift+E/Cmd+ Shift+E*) **1** – **2**.

Uwaga: polecenie *Flatten Image* (*Splaszcz obrazek*) łączy wszystkie aktualnie wyświetlone warstwy w jedną warstwę tła, usuwając przy tym wszystkie ukryte warstwy.

Splaszczanie warstw

1. Upewnij się, że wszystkie warstwy, które zamierzasz uwzględnić w splaszczonym obrazie, są widoczne (po ich lewej stronie powinna znajdować się ikona widzialności warstwy) **1**. To, która warstwa jest obecnie aktywna, nie ma znaczenia.
2. Z menu palety *Layers* (*Warstwy*) wybierz polecenie *Flatten Image* (*Splaszcz obrazek*). Jeśli zostanie wyświetlone okno z ostrzeżeniem o konieczności usunięcia warstw, kliknij *OK* **2**. Jeżeli obraz nie miał warstwy tła, to wszystkie przezroczyste obszary warstwy znajdującej się najniżej na liście przybiorą biały kolor.



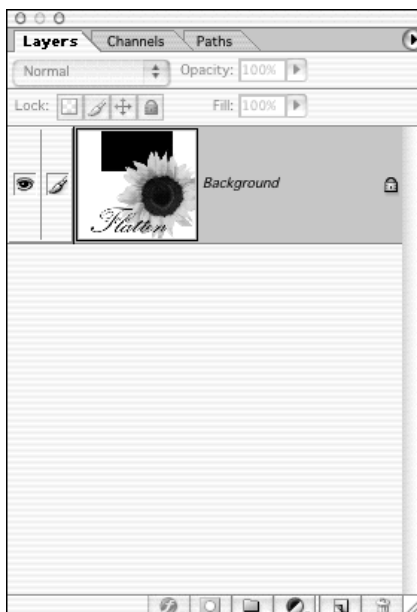
1 Zanim użyjesz polecenia *Flatten Image* (*Splaszcz obrazek*), upewnij się, że wszystkie warstwy, które chcesz połączyć, są widoczne

Inne polecenia służące do łączenia warstw

Aby połączyć kopie wszystkich aktualnie widocznych warstw z wybraną warstwą (może to być nowa warstwa utworzona tylko w tym celu), przytrzymaj klawisz *Alt/Option* i wybierz polecenie *Merge Visible* (*Połącz widoczne*) z menu *Layer* (*Warstwa*) lub z menu palety *Layers* (*Warstwy*). *Alt/Option* i polecenie *Merge Down* (*Połącz w dół*) łączy kopię warstwy górnej z warstwą leżącą poniżej.

Aby połączyć sprzężone warstwy, wybierz polecenie *Merge Linked* (*Splaszcz połączone*) z menu *Layer* (*Warstwa*) lub z menu palety *Layers* (*Warstwy*). Jeśli niektóre spośród sprzężonych warstw są ukryte, polecenie *Merge Linked* (*Splaszcz połączone*) pomija je.

Aby połączyć warstwy w grupie odcinania, uaktywnij warstwę z podkreśloną nazwą, po czym wybierz polecenie *Merge Group* (*Splaszcz grupę*) z menu *Layer* (*Warstwa*) lub z menu palety *Layers* (*Warstwy*). Polecenie to usuwa ukryte warstwy lub warstwy ukryte w obrębie grupy odcinania.



2 Po wybraniu polecenia *Flatten Image* (*Splaszcz obrazek*) wszystkie widoczne warstwy są splaszczane do warstwy tła. Jeżeli obraz takiej warstwy nie zawierał — zostanie ona utworzona. Tutaj Photoshop usunął warstwę *SHELL*, ponieważ była ukryta