

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	1
Seria Oficjalny podręcznik	1
Co nowego w tym wydaniu	2
Wymagania wstępne	2
Instalacja programów Adobe Photoshop i Adobe Bridge	3
Uruchamianie programu Adobe Photoshop	3
Materiały pomocnicze	4
Przywracanie ustawień domyślnych	4
Dodatkowe źródła informacji	5
Autoryzowane centra szkoleniowe firmy Adobe	7
1 NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ	8
 Rozpoczynanie pracy w programie Adobe Photoshop	10
Używanie narzędzi	13
Próbkowanie koloru	18
Narzędzia i ich właściwości	19
Cofanie wykonanych operacji	25
Jeszcze o panelach i ich rozmieszczeniu	27
2 PODSTAWOWA KOREKCJA FOTOGRAFII	32
 Strategia retuszu	34
Rozdzielczość i wymiary obrazu	35
Otwieranie pliku za pośrednictwem programu Adobe Bridge	36
Prostowanie i kadrowanie obrazu w Photoshopie	38
Poprawianie kolorystyki i tonacji	40
Narzędzie Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)	44

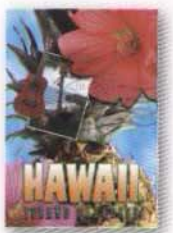
Stosowanie narzędzia Patch (Łatka) w trybie uwzględniania zawartości obrazu	45
Retuszowanie za pomocą narzędzia Clone Stamp (Stempel).....	46
Wyostrenie obrazu	48

3 ZAZNACZENIA **52**



Zaznaczenia i narzędzia do ich tworzenia.....	54
Zaczynamy.....	55
Przechowywanie dokumentów w chmurze	55
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka).....	57
Stosowanie narzędzia Quick Selection (Szybkie zaznaczanie).....	59
Przesuwanie zaznaczonego obszaru.....	60
Zastosowanie narzędzia Object Selection (Zaznaczanie obiektów)	61
Manipulowanie zaznaczeniami.....	61
Zaznaczanie za pomocą narzędzi typu lasso	65
Obracanie zaznaczenia	66
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magnetic Lasso (Lasso magnetyczne)	67
Zaznaczanie od punktu środkowego	68
Zmianianie rozmiarów i kopiowanie zaznaczenia	69
Kadrowanie obrazu.....	72

4 PODSTAWOWE INFORMACJE O WARSTWACH **74**



O warstwach	76
Zaczynamy.....	76
Panel Layers (Warstwy)	77
Nakładanie gradientu na warstwę.....	92
Stosowanie stylów warstw	94
Dodanie warstwy dopasowania	99
Aktualizacja efektu warstwy.....	102
Dodawanie obramowania	102
Splaszczanie i zapisywanie obrazu	104

5	SZYBKE POPRAWKI	108
	Zaczynamy	110
	Poprawianie zdjęcia	110
	Korygowanie rysów twarzy za pomocą filtra Liquify (Formowanie)	114
	Rozmywanie tła	116
	Tworzenie panoramy	120
	Wypełnianie pustych przestrzeni powstałych podczas kadrowania	124
	Korygowanie zniekształceń	126
	Zwiększanie głębi ostrości	129
	Usuwanie obiektów za pomocą funkcji wypełniania z uwzględnieniem zawartości	132
	Dopasowywanie perspektywy	138
6	MASKI I KANAŁY	144
	Praca z maskami i kanałami	146
	Zaczynamy	146
	Zaznaczanie obiektu za pomocą funkcji Select and Mask (Zaznacz i maskuj)	147
	Tworzenie szybkiej maski	158
	Manipulowanie obrazem za pomocą funkcji Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)	160
	Tworzenie cienia na podstawie kanału alfa	161
7	PROJEKT TYPOGRAFICZNY	166
	O typografii	168
	Zaczynamy	168
	Tworzenie maski przycinającej z tekstu	169
	Układanie tekstu wzdłuż ścieżki	176
	Zniekształcanie tekstu	179
	Projektowanie tekstu akapitowego	180
	Dodawanie zaokrąglonego prostokąta	184
	Dodawanie tekstu pionowego	185

8 TECHNIKI RYSUNKU WEKTOROWEGO 190



O obrazach bitmapowych i grafice wektorowej	192
O ścieżkach i narzędziu Pen (Pióro)	193
Zaczynamy	193
Rysowanie kształtu za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	194
Obrysowywanie kształtu na zdjęciu	200
Przekształcanie ścieżki w zaznaczenie i maskę warstwy	204
Tworzenie logo z użyciem elementów tekstowych i niestandardowego kształtu	205

9 KOMPONOWANIE ZAAWANSOWANE 214



Zaczynamy	216
Ustawianie warstw	217
Używanie filtrów inteligentnych	220
Malowanie warstwy	226
Dodawanie tła	228
Cofanie operacji za pomocą panelu History (Historia)	229
Skalowanie obrazu o małej rozdzielczości	235

10 MALOWANIE PĘDZLEM MIESZAJĄCYM 238



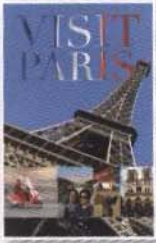



O pędzlu mieszającym	240
Zaczynamy	240
Konfigurowanie parametrów pędzla	241
Mieszanie kolorów	244
Mieszanie kolorów pędzla z kolorami fotografii	247
Malowanie i mieszanie kolorów przy użyciu pędzla predefiniowanego	250

11 EDYCJA WIDEO 258



Zaczynamy	260
Panel Timeline (Oś czasu)	261
Tworzenie nowego filmu	262
Animowanie tekstu za pomocą klatek kluczowych	266
Tworzenie efektów	268
Dodawanie przejść	272
Podkład muzyczny	273
Wyciszanie niepożądanych dźwięków	274
Renderowanie filmu	275

12 KORZYSTANIE Z MODUŁU CAMERA RAW	278
	
Zaczynamy	280
Wewnętrzny format aparatu (RAW)	281
Przetwarzanie plików w Camera Raw	282
Zaawansowana korekcja kolorów	298
13 PRZYGOTOWYWANIE PLIKÓW DO ZAMIESZCZENIA W INTERNECIE	316
	
Zaczynamy	318
Tworzenie obiektów zastępczych za pomocą narzędzia Frame (Ramka)	319
Automatyzacja zadań wieloetapowych	332
Stosowanie obszarów kompozycji	338
14 JAK UZYSKAĆ ZGODNOŚĆ KOLORÓW NA EKRANIE I NA WYDRUKU	350
	
Przygotowanie obrazu do drukowania	352
Zaczynamy	353
Wykonanie „testu zbliżeniowego”	354
Zarządzanie kolorem	358
Definiowanie ustawień zarządzania kolorem	359
Identyfikacja kolorów spoza danej przestrzeni	360
Ekranowa próba kolorów	361
Dostosowywanie kolorów do przestrzeni docelowej	363
Konwersja obrazu na CMYK	365
Zapisywanie obrazu w pliku CMYK EPS	367
Drukowanie obrazu CMYK z poziomu Photoshopa	368
15 DRUKOWANIE PLIKÓW 3D	374
	
Zaczynamy	376
Poznanie środowiska 3D	376
Ustawianie obiektów 3D	380
Drukowanie pliku 3D	381
DODATEK	388