

SPIS TREŚCI

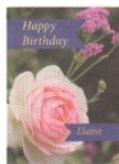
WPROWADZENIE

1

Seria Oficjalny podręcznik	1
Co nowego w tym wydaniu	2
Wymagania wstępne	2
Instalacja programów Adobe Photoshop, Adobe Bridge i Adobe Camera Raw	3
Instalowanie fontów	4
Uruchamianie programu Adobe Photoshop	4
Materiały pomocnicze	4
Przywracanie ustawień domyślnych	5
Dodatkowe źródła informacji	6
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 przy użyciu 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 (Róźdzka)	58
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
Zmienianie rozmiarów i kopiowanie zaznaczenia	69
Kadrowanie obrazu	72

4 PODSTAWOWE INFORMACJE O WARSTWACH 74



O warstwach	76
Zaczynamy	76
Panel Layers (Warstwy)	77
Zmiana kolejności warstw	82
Nakładanie gradientu na warstwę	92
Stosowanie stylów warstw	94
Dodawanie warstwy dopasowania	99
Aktualizacja efektu warstwy	102
Dodawanie obramowania	103
Splaszczanie i zapisywanie obrazu	105

5 SZYBKIE POPRAWKI

110



Zaczynamy	112
Poprawianie zdjęcia	112
Korygowanie rysów twarzy za pomocą filtra Liquify (Formowanie)	116
Rozmywanie tła wokół obiektu	118
Tworzenie panoramy	122
Wypełnianie pustych przestrzeni powstałych podczas kadrowania	126
Korygowanie zniekształceń	129
Zwiększanie głębi ostrości	132
Usuwanie obiektów za pomocą funkcji wypełniania z uwzględnieniem zawartości	135
Dopasowywanie perspektywy	141

6 MASKI I KANAŁY

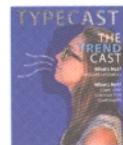
146



Praca z maskami i kanałami	148
Zaczynamy	148
Zaznaczanie obiektu za pomocą funkcji Select and Mask (Zaznacz i maskuj)	149
Tworzenie szybkiej maski	160
Manipulowanie obrazem za pomocą funkcji Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)	162
Tworzenie cienia na podstawie kanału alfa	163
Tworzenie wzoru w tle	167

7 PROJEKT TYPOGRAFICZNY

172



O typografii	174
Zaczynamy	174
Tworzenie maski przycinającej z tekstu	175
Układanie tekstu wzdłuż ścieżki	181
Zniekształcanie tekstu	184
Projektowanie tekstu akapitowego	186
Ostatnie poprawki	189

8 TECHNIKI RYSUNKU WEKTOROWEGO

194



O obrazach bitmapowych i grafice wektorowej	196
O ścieżkach i narzędziu Pen (Pióro)	197
Zaczynamy	197
Rysowanie kształtu za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	198
Obrysowywanie kształtu na zdjęciu	204
Przekształcanie ścieżki w zaznaczenie i maskę warstwy	208
Tworzenie logo z użyciem elementów tekstowych i niestandardowego kształtu	209

9 KOMPONOWANIE ZAAWANSOWANE

218



Zaczynamy	220
Ustawianie warstw	221
Używanie filtrów inteligentnych	224
Malowanie warstwy	230
Dodawanie tła	232
Cofanie operacji za pomocą panelu History (Historia)	233
Poprawianie obrazu o małej rozdzielczości	239

10 MALOWANIE PĘDZLEM MIESZAJĄCYM

242



O pędzlu mieszającym	244
Zaczynamy	244
Konfigurowanie parametrów pędzla	245
Mieszanie kolorów	248
Mieszanie kolorów pędzla z kolorami fotografii	251
Malowanie i mieszanie kolorów przy użyciu pędzla predefiniowanego	254

11 EDYCJA WIDEO

262



Zaczynamy	264
Panel Timeline (Oś czasu)	265
Tworzenie nowego filmu	266
Animowanie tekstu za pomocą klatek kluczowych	270
Tworzenie efektów	273
Dodawanie przejść	276
Podkład muzyczny	277
Wyciszanie niepożądanych dźwięków	279
Renderowanie filmu	279

12 KORZYSTANIE Z MODUŁU CAMERA RAW	282
	
Zaczynamy	284
Wewnętrzny format aparatu (RAW)	285
Przetwarzanie plików w Camera Raw	286
Retuszowanie portretu w Camera Raw	305
13 PRZYGOTOWYWANIE PLIKÓW DO ZAMIESZCZENIA W INTERNECIE	318
	
Zaczynamy	320
Tworzenie obiektów zastępczych za pomocą narzędzia Frame (Ramka)	321
Tworzenie przycisków z użyciem grup warstw	326
Automatyzacja zadań wieloetapowych	334
Stosowanie obszarów kompozycji	340
14 JAK UZYSKAĆ ZGODNOŚĆ KOLORÓW NA EKRANIE I NA WYDRUKU	352
	
Przygotowanie obrazu do drukowania	354
Zaczynamy	355
Wykonanie „testu zbliżeniowego”	356
Zarządzanie kolorem	360
Definiowanie ustawień zarządzania kolorem	361
Identyfikacja kolorów spoza danej przestrzeni	362
Ekranowa próba kolorów	363
Dostosowywanie kolorów do przestrzeni docelowej	365
Konwersja obrazu na CMYK	367
Zapisywanie obrazu w formacie Photoshop PDF	369
Drukowanie obrazu CMYK z poziomu Photoshopa	370
15 FILTRY NEURONALNE	376
	
Omówienie filtrów neuronalnych	378
Zaczynamy	378
Omówienie przestrzeni roboczej filtrów neuronalnych	379
Odnawianie starego zdjęcia portretowego	380
Dodawanie kolorów i głębi	381
Tworzenie przekonującego fotomontażu	384
DODATEK	392