

ADOBE® PHOTOSHOP® ELEMENTS

Pomoc i samouczki

Samouczki „Pierwsze kroki”

[Samouczki wideo Photoshop Elements](#)

Telewizja Adobe (16 stycznia 2013)

artykuł

Opracowane przez specjalistów w dziedzinie obsługi produktów samouczki Pierwsze kroki i Nowe funkcje pozwalają zapoznać się z najważniejszymi elementami programu Photoshop Elements 11.

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Pierwsze kroki — samouczki



Instalowanie programu Photoshop Elements

Importowanie i organizowanie

Edytowanie i tworzenie kompozycji

Zapisywanie i udostępnianie



Kluczowe pojęcia



Pomoc i samouczki



Zapytaj eksperta na forum

 Obserwuj

@AdobeElements

Blog Photoshop Elements

Nowe funkcje

Nowe funkcje modułu Photoshop Elements 11

artykuł (26 września 2013 r.)

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Nowe funkcje

- Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości
- Automatyczne tony inteligentne
- Ulepszenia trybu szybkiej edycji (ramki, tekstury i efekty)
- Drukowanie wizytówek | USA, Kanada i Japonia
- Nowa edycja z asystą
- Wypełnianie krawędzi i wyprostowanych zdjęć z uwzględnieniem zawartości
- Naprawa efektu czerwonych oczu u zwierzęcia
- Drukowanie i udostępnianie zdjęć z modułu Editor
- Albumy Revel w module Editor
- Otwieranie w Camera Raw

[Do góry](#)

Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości



Możesz teraz zmienić położenie obiektów na zdjęciu i automatycznie dopełnić tło przy pomocy inteligentnego wypełniania z uwzględnieniem zawartości. Oprócz usuwania przy pomocy Pędzla korygującego możesz teraz wybrać obiekt na zdjęciu i przesunąć go do innej lokalizacji na fotografii.

|[Więcej informacji oraz wideo w artykule dotyczącym przesuwania i zmiany pozycji obiektów.](#)

[Do góry](#)

Automatyczne tony inteligentne



Automatycznie modyfikuj wartość tonalną fotografii. Pozwól programowi Photoshop Elements na dokonywanie rekomendacji opartych o jego wyjątkowy algorytm, uczący się z Twoich poprzednich działań. Możesz też przesuwając joystick narzędzia Automatyczne tony inteligentne (Ulepsz > Automatyczne tony inteligentne) po fotografii, aby obejrzeć efekt zastosowania różnych wartości tonalnych wobec zdjęcia.

*Więcej informacji oraz wideo w artykule dotyczącym narzędzia **Automatyczne tony inteligentne**.*

[Do góry](#)

Ulepszenia trybu szybkiej edycji (ramki, tekstury i efekty)



Zastosuj ramki, efekty i tekstury, nie będąc zaawansowanym użytkownikiem programu Photoshop. Weź dowolne zdjęcie i przekształć je w dzieło sztuki. Wszystkie trzy zdobienia - ramki, efekty i tekstury - są dostępne w trybie Szybkim.

*Więcej informacji oraz samouczka wideo w artykule dotyczącym ulepszanego trybu **Szybkiego**.*

[Do góry](#)

Drukowanie wizytówek | USA, Kanada i Japonia

W poprzednich wersjach Photoshop Element składane projekty wizytówek mogły być zamawiane tylko online (dzięki usługom online takim jak Shutterfly). Począwszy od Photoshop Elements 12 można już drukować składane wizytówki na lokalnej drukarce.

Uwaga: Funkcja drukowania składanych wizytówek na lokalnej drukarce jest dostępna tylko dla użytkowników w USA, Kanadzie i Japonii.

[Do góry](#)

Nowa edycja z asystą

Można traktować Edycję z asystą jako instrukcje krok po kroku prowadzące do osiągnięcia złożonego efektu dzięki podjęciu zaledwie kilku decyzji i kliknięć myszy. W Photoshop Element 12 dodano trzy nowe Edycje z asystą.

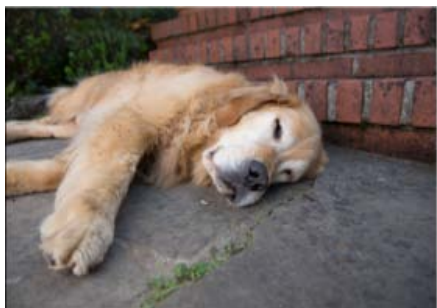
Efekt zoomowania z asystą



Efekt zoomowania z asystą naśladuje technikę fotografii ręcznej, zoomowania na obiekt przy otwartej migawce aparatu.

Więcej informacji na temat stosowania tego efektu w części dotyczącej **Efektu zoomowania z asystą**.

Efekt układanki z asystą



Efekt układanki z asystą naśladuje efekt zdjęcia złożonego z elementów układanki. Możesz wybrać z pośród opcji pozwalających określić rozmiar poszczególnych elementów układanki. Przenieść kilka elementów układanki, aby osiągnąć jeszcze bardziej realistyczny efekt.

Więcej informacji w części dotyczącej **Efektu układanki z asystą**.

Renowacja starych zdjęć z asystą

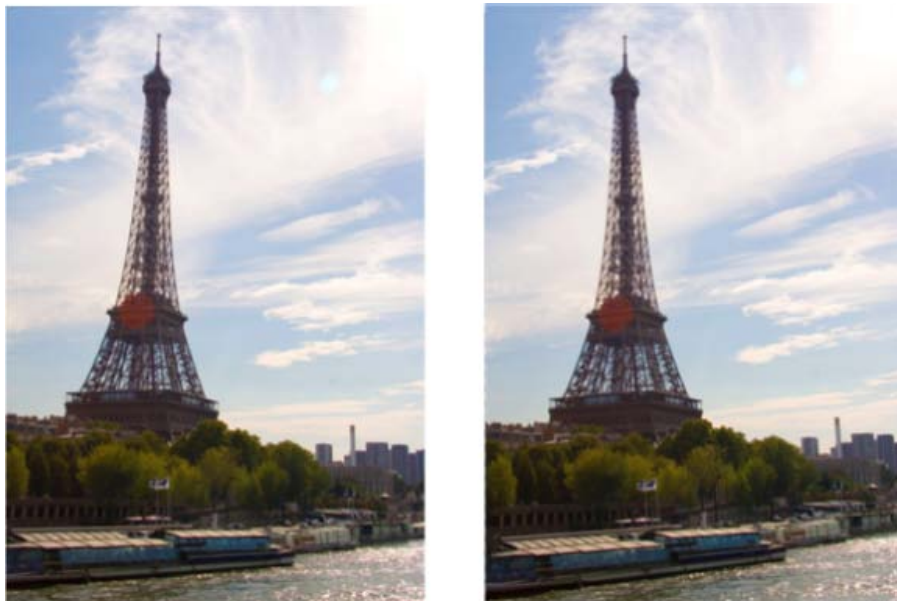


Edycja z asystą Renowacja starych zdjęć gromadzi wszystkie narzędzia potrzebne Ci do dokonania retuszu zdjęć w jednym miejscu. Narzędzia dostępne w Edycji z asystą są najczęściej wykorzystywane przez profesjonalistów w tej dziedzinie i dają znaczną i precyzyjną kontrolę nad retuszowaniem. Za pomocą narzędzi Edycji z asystą możesz usunąć przebarwienia oraz inne niedoskonałości i przywrócić pierwotny stan starych zdjęć.

Więcej informacji w części dotyczącej [/pl/photoshop-elements/using/guided-mode.html#main-pars_header_0](https://pl/photoshop-elements/using/guided-mode.html#main-pars_header_0) **Edycji z asystą Renowacja starych zdjęć**.

[Do góry](#)

Wypełnianie krawędzi i wyprostowanie zdjęć z uwzględnieniem zawartości



Gdy prostujesz zdjęcie, pojawiają się luki wzdłuż jego krawędzi podczas obrotu zawartości. Zdarza się to, gdy zdecydujesz się zachować rozmiar oryginalny zdjęcia, lub powiększyć/zmniejszyć zdjęcie przy zachowaniu tła jako przezroczystych pikseli.

Przy wyborze nowej opcji Automatycznego wypełniania krawędzi w Narzędziu Prostowanie, technologia kontekstowa automatycznie i inteligentnie wypełni puste przestrzenie przy pomocy odpowiednich danych z obrazu.

Więcej informacji w części dotyczącej automatycznego wypełniania pustych krawędzi podczas prostowania obrazu.

[Do góry](#)

Naprawa efektu czerwonych oczu u zwierzęcia



Usuń okropny efekt czerwonych ze zdjęć Twoich zwierząt. Lampa błyskowa Twojego aparatu to jedna z przyczyn powstawania efektu czerwonych oczu. Ale robienie zdjęcia zwierzęciu w pomieszczeniu lub przy słabym świetle bez lampy błyskowej często nie jest możliwe. Skorzystaj z opcji Oczy zwierząt w Narzędziu do usuwania czerwonych oczu, aby uzyskać bardziej realistycznie wyglądające oczy u zwierząt.

Więcej informacji oraz wideo w artykule dotyczącym usuwania efektu czerwonych oczu u zwierząt.

[Do góry](#)

Drukowanie i udostępnianie zdjęć w module Editor

Począwszy od Photoshop Elements 12 można korzystać z Edytora do prostego i szybkiego udostępniania i drukowania zdjęć online. Serwisy społecznościowe, na których można udostępniać treści online na Revel, Flickr, Twitter, Smugmug, czy Facebook. Dostawcy usług, z których można skorzystać w celu wydrukowania zdjęć i prac artystycznych to między innymi Shutterfly, Costco, Photoworld itd.

Dostępność usług udostępniania i drukowania online zależy jednak od Twojej lokalizacji. Opis usług i dostępności w artykule: Drukuj i udostępniaj zdjęcia online

[Do góry](#)

Albumy Revel w Edytorze

Integracja z usługą online Revel objęła teraz także Photoshop Elements Editor. Możesz teraz mieć dostęp do dowolnych zdjęć Revel w programie Editor, korzystając z listy rozwijanej Skrzynka na fotografie. Do usługi Revel należy się jednak logować jedynie przez Organizer. Niektóre ważne funkcje w programie Editor:

- Jeśli zalogowano się w Revel (poprzez Organizer), to wszystkie foldery Revel są wyświetlane w programie Editor (w liście rozwijanej Skrzynka na fotografie)
- Zdjęcia z albumów w Revel, które zostały pobrane w Organizer są dostępne do wykorzystania w Edytorze (w liście rozwijanej Skrzynka na fotografie)
- Wszelkie okna dialogowe wyświetlające foldery (i opcje wyboru zdjęć z folderów) dostępne już w Organizer będą wyświetlały Twoje foldery Revel jako pobrane zdjęcia. Przykładowo, w oknie dialogowym Drukuj w programie Editor możesz wybrać dodawanie zdjęć z Twoich albumów Revel, klikając przycisk +,
- Wszelkie zmiany dokonane w zdjęciach z Revel lub wersjach zdjęć Revel, które stworzyłeś, są automatycznie synchronizowane z powrotem z Twoim kontem Revel. Agent Revel działający na komputerze stale monitoruje foldery Revel i zapewnia ich ciągłą synchronizację.
- Wszelkie zmiany Twoich zdjęć Revel online dokonane w innych aplikacjach są automatycznie aktualizowane na komputerze w Photoshop Elements Organizer.

[Do góry](#)

Otwieranie plików w formacie Camera Raw

Pozycja menu Otwórz jako została zastąpiona opcją Otwórz jako Camera Raw. Możesz teraz otwierać pliki bezpośrednio w oknie dialogowym Adobe Camera Raw i obrabiać je przed otwarciem w celu dalszej obróbki w Photoshop Elements Editor. Możesz skorzystać z okna dialogowego ACR do otwierania plików typu:

- Photoshop,
- Camera Raw,
- JPEG i
- TIFF.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Przestrzeń robocza i obiegi pracy

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Ulepszony tryb szybki

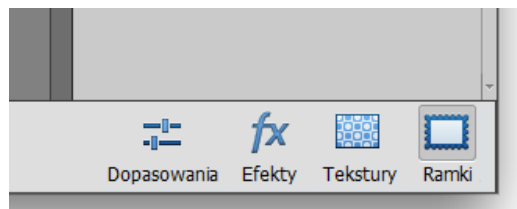
Efekty

Tekstury

Ramki

Stosowanie efektów, tekstur i ramek

Tryb Szybki gromadzi podstawowe narzędzia do naprawy zdjęć w jednym miejscu, umożliwiając szybką naprawę ekspozycji, koloru, ostrości i innych aspektów obrazu. Z Photoshop Elements 12, oprócz korygowania zdjęć, możesz też przekształcać swoje zdjęcia w profesjonalnie wyglądające dzieła sztuki. Trzy nowe panele - Efekty, Tekstury i Klatki - są teraz dostępne.



Te trzy panele są umieszczone obok panelu Dopasowania. Każdy panel posiada dziesięć miniatur. Każda miniaturka zapewnia bieżący podgląd. Kliknięcie miniaturki powoduje zastosowanie efektu, tekstury lub klatki do obrazu. Nazwy tych efektów, tekstur i klatek są wyświetlane podczas najechania wskaźnikiem myszy na miniaturkę.

Efekty

[Do góry](#)



Dziesięć dostępnych efektów przekształca zdjęcie poprzez zastosowanie predefiniowanych ustawień efektów. Klikalne miniaturki dla dostępnych efektów stanowią bieżący podgląd umożliwiając zrozumienie, jak efekt będzie wyglądał na obrazie, bez konieczności faktycznego stosowania go. Efekty obejmują od efektu Czarno-białe do wyglądu Starej fotografii i ustawienia Krosowanie. Efekty są stosowane jako nowa warstwa z maską warstwy. Możesz edytować maskę warstwy w trybie Ekspert, aby usunąć/zredukować efekt w pewnych obszarach.

Tekstury

[Do góry](#)



Skorzystaj z panelu Tekstury, aby wybrać z spośród dziesięciu tekstur, które możesz zastosować do zdjęcia. Tekstury naśladują różne powierzchnie lub tła, na których można wydrukować zdjęcie. Przykładowo, stary papier, tekstura popękanej farby, niebieska siatka, chrom. Tekstury są stosowane jako nowa warstwa z maską warstwy. Możesz edytować maskę warstwy w trybie Ekspert, aby usunąć/zredukować teksturę w pewnych obszarach (twarz/skóra).

Klatki

[Do góry](#)



Skorzystaj z panelu Klatki, aby wybrać i zastosować do zdjęcia jedną z spośród dziesięciu tekstur. Klatka zostaje automatycznie dopasowana w najlepszy możliwy sposób. Możesz też przesunąć i przekształcić obraz i klatkę. Można to zrobić przy pomocy narzędzia Przesunięcie i klikając dwukrotnie klatkę. Możesz wybrać kolor tła od białego do dowolnego innego w trybie Ekspert modyfikując warstwę Wypełnienie kolorem

Stosowanie efektów, tekstur i ramek

[Do góry](#)

1. Otwórz zdjęcie w Photoshop Elements Editor i przełącz się w tryb Szybki.
2. Trzy panele - Efekty, Tekstury i Klatki - są dostępne, oprócz panelu Dopasowania. Kliknij ikonę dowolnego z tych paneli.
3. Pasek Panele wyświetla dziesięć bieżących podglądów otwartego obrazu. Kliknij miniaturkę, aby zastosować Efekt, Teksturę, lub Klatkę.
4. (Opcjonalnie) Przełącz się w tryb Ekspert, aby zmodyfikować efekt, teksturę lub klatkę użytą w obrazie. Modyfikacja zastosowana w trybie Szybkim jest później dostępna jako osobny element.

Wyświetlanie obrazów

Wyświetlanie obrazów w trybach Ekspert lub Szybka

Powiększanie lub pomniejszanie

Wyświetlanie obrazu w powiększeniu 100%

Dopasowywanie obrazu do wymiarów ekranu

Zmienianie rozmiaru okna podczas powiększania lub zmniejszania

Używanie panelu Nawigator

Otwieranie wielu okien tego samego obrazu

Wyświetlanie i układanie wielu okien

Zamykanie okien

Wyświetlanie obrazów w trybach Ekspert lub Szybka

[Do góry](#)

Narzędzie Rączka, narzędzia Powiększanie, polecenia Powiększanie i panel Nawigator umożliwiają wyświetlanie różnych obszarów obrazu w różnych powiększeniach.

Widok można powiększyć lub zmniejszyć, stosując różne metody. Na pasku tytułu okna jest wyświetlany procent powiększenia (chyba że okno jest na to zbyt małe).

Aby wyświetlić inny obszar obrazu, użyj pasków przewijania okna lub wybierz narzędzie Rączka i przeciągnij obraz w celu panoramowania. Można także użyć panelu Nawigator.

 Aby włączyć narzędzie Rączka, gdy jest aktywne inne narzędzie, w trakcie przeciągania obrazu naciśnij klawisz spacji.



Przeciąganie narzędziem Rączka pozwala wyświetlić inny obszar obrazu.

Powiększanie lub pomniejszanie

[Do góry](#)

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Powiększanie, a następnie kliknij na pasku opcji narzędzi przycisk Powiększ lub Zmniejsz. Kliknij obszar, który ma zostać powiększony lub pomniejszony. Każde kliknięcie spowoduje powiększenie lub zmniejszenie obrazu do następnej predefiniowanej wartości procentowej i wyśrodkowanie punktu kliknięcia na ekranie. Po osiągnięciu maksymalnego poziomu powiększenia (3200%) lub pomniejszenia (1 piksel) zostanie wyświetlona pusta lupa.

Uwaga: Narzędzie Powiększanie można przeciągnąć nad częścią obrazu, która ma zostać powiększona. Należy się upewnić, że na pasku opcji narzędzi jest zaznaczony przycisk Powiększ. Aby przesunąć ramkę powiększenia na obrazie, należy zacząć przeciągać ramkę, a następnie nacisnąć klawisz spacji i przeciągnąć ramkę do nowego miejsca.

- Przeciągnij suwak na pasku opcji.
- Wybierz polecenie Widok > Powiększ lub Widok > Zmniejsz.
- Wprowadź pożądany poziom powiększenia w polu tekstowym Powiększ na pasku opcji.

 Podczas używania narzędzia Powiększanie można przytrzymać naciśnięty klawisz Alt, aby przełączać między powiększaniem a

Wyświetlanie obrazu w powiększeniu 100%

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij Narzędzie Lupka w przyborniku.
- Wybierz narzędzie Rączka lub Powiększanie i kliknij przycisk 1:1 na pasku opcji narzędzi.
- Wybierz polecenie Widok > Rzeczywista wielkość lub kliknij prawym przyciskiem myszy obraz i wybierz polecenie Rzeczywista wielkość.
- Wprowadź wartość 100% na pasku stanu i naciśnij klawisz Enter.

Dopasowywanie obrazu do wymiarów ekranu

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij Narzędzie Rączka w przyborniku.
- Wybierz narzędzie Lupka lub Rączka, a następnie kliknij przycisk Zmieść na ekranie na pasku opcji narzędzi. Można też kliknąć obraz prawym przyciskiem myszy i kliknąć polecenie Zmieść na ekranie.
- Wybierz polecenie Widok > Zmieść na ekranie.

Opisane opcje powodują, że zmienia się zarówno stopień powiększenia obrazu, jak i wielkość okna.

Zmianie rozmiaru okna podczas powiększania lub zmniejszania

❖ Po uaktywnieniu narzędzia Powiększanie zaznacz na pasku opcji narzędzi pole wyboru Zmień rozmiar okna, aby dopasować. Rozmiar okna będzie się zmieniał podczas powiększania lub pomniejszania widoku obrazu.

Gdy pole wyboru Zmień rozmiar okna, aby dopasować nie jest zaznaczone, rozmiar okna pozostaje stały niezależnie od powiększenia obrazu. Jest to przydatne w przypadku pracy z zastosowaniem mniejszych monitorów lub pracy z obrazami podzielonymi na fragmenty.

Używanie panelu Nawigator

Panel Nawigator umożliwia dopasowywanie powiększenia obrazu i obszaru widoku. Stopień powiększenia można zmienić, wpisując wartość w polu tekstowym, klikając przycisk Powiększ lub Zmniejsz albo przeciągając suwak powiększenia. Aby przesunąć widok obrazu, należy przeciągnąć pole widoku w miniaturce obrazu. Pole widoku reprezentuje obramowanie okna obrazu. Aby wskazać obszar widoku, można kliknąć w miniaturce obrazu.

Uwaga: Aby zmienić kolor pola widoku, należy wybrać pozycję *Opcje panelu* w menu panelu Nawigator. Można wybrać kolor z menu *Kolor* lub kliknąć próbkę koloru w celu otwarcia próbnika kolorów i wybrania własnego koloru. Kliknij przycisk OK.

Otwieranie wielu okien tego samego obrazu

W trybie Ekspert można otworzyć wiele okien w celu wyświetlenia różnych widoków tego samego pliku. W menu Okno jest wyświetlana lista otwartych okien, a w skrzynce zdjęć są wyświetlane miniaturki wszystkich otwartych obrazów. Liczbę możliwych do wyświetlenia okien obrazu mogą ograniczać dostępne zasoby pamięci.

❖ Wybierz polecenie Widok > Nowe okno dla [nazwa pliku obrazu]. Zależnie od położenia pierwszego okna może być konieczne przesunięcie drugiego okna w celu jednoczesnego wyświetlenia obu okien.

💡 *Polecenia Nowe okno można użyć podczas pracy z powiększonym obrazem w celu sprawdzenia wyglądu obrazu przy powiększeniu 100% w oddzielnym oknie.*

Wyświetlanie i układanie wielu okien

❖ W trybie Ekspert wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyświetlić okna ułożone w kaskadowy stos od lewego górnego do prawego dolnego rogu ekranu, wybierz polecenie Okno > Obrazy > Kaskada.
- Aby wyświetlić okna obok siebie, wybierz opcje Okno > Obrazy > Sąsiadująco. Zamknięcie któregoś z obrazów wywoła automatyczne zmiany rozmiaru pozostałych okien (tak by wypełniły cały dostępny obszar).
- Aby wyświetlić wszystkie obrazy z tym samym powiększeniem co aktywny obraz, wybierz polecenie Okno > Obrazy > Dopasuj powiększanie.
- Aby wyświetlić tę samą sekcję (lewy górny róg, środek, prawy dolny róg itd.) wszystkich otwartych zdjęć, kliknij polecenie Okno > Obrazy > Dopasuj położenie. Widok we wszystkich oknach zmieni się — zostanie dopasowany do aktywnego obrazu (obrazu na wierzchu). Poziom

przybliżenia nie zmieni się.

- Aby uzyskać więcej opcji porządkowania obrazów, kliknij opcję Układ na pasku narzędzi i wybierz z menu nowy układ.

Uwaga: Opcje Okno > Obrazy są aktywne tylko wówczas, gdy w preferencjach wybrano opcję Zezwalaj na swobodne przesuwanie dokumentów w trybie Ekspert.

Zamykanie okien

[Do góry](#)

❖ W trybie Ekspert wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zamknąć aktywne okno, kliknij polecenie Plik > Zamknij.
- Kliknij przycisk Zamknij na pasku tytułu aktywnego okna.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy miniaturkę w skrzynce zdjęć i wybierz polecenie Zamknij.
- Aby zamknąć wszystkie otwarte okna, kliknij polecenie Plik > Zamknij wszystkie.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Miarki, siatki i linie pomocnicze

Informacje o miarkach, siatkach i liniach pomocniczych

Zmianianie punktu początkowego i ustawień miarek

Zmiana ustawień linii pomocniczych i siatki

Informacje o miarkach, siatkach i liniach pomocniczych

[Do góry](#)

W trybie Ekspert miarki, siatki i linie pomocnicze ułatwiają ustawianie elementów (na przykład zaznaczenia, warstw i kształtów) dokładnie względem szerokości lub długości obrazu. W trybie szybkiej edycji dostępne są tylko siatki.

Miarki są wyświetlane wzdłuż górnej i lewej krawędzi aktywnego okna. Znaczniki na miarkach wskazują pozycje kursora podczas przesuwania. Zmieniając punkt początkowy miarki (znacznik 0,0 na górnej i lewej miarce), można mierzyć od określonego punktu na obrazie. Punkt początkowy miarki określa także punkt początkowy siatki.

Użyj menu Widok, aby wyświetlić lub ukryć miarki (tylko w trybie Ekspert), siatkę lub linię pomocniczą. Menu Widok umożliwia również włączanie i wyłączanie przyciągania elementów do siatki lub linii pomocniczej.

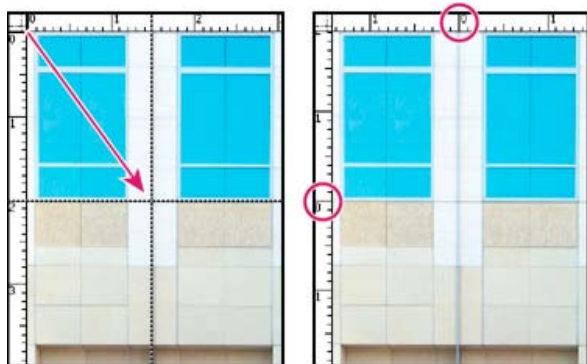
Zmianianie punktu początkowego i ustawień miarek

[Do góry](#)

❖ W trybie Ekspert wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić punkt początkowy miarek, umieść wskaźnik na przecięciu miarek w lewym górnym rogu okna i przeciągnij w dół po przekątnej — na obraz. Na ekranie pojawią się skrzyżowane linie, wyznaczające nowe położenie punktu początkowego miarek. Nowy punkt początkowy zostanie ustawiony po zwolnieniu przycisku myszy.

Uwaga: Aby zresetować punkt początkowy i przywrócić oryginalną wartość, kliknij dwukrotnie lewy górny róg miarek.



Przeciąganie w celu utworzenia nowego punktu początkowego miarek

- Aby zmienić ustawienia miarek, kliknij dwukrotnie miarkę lub wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki i miarki. W polu Miarki wybierz jednostkę miary. Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Zmiana jednostek na panelu Informacje powoduje automatyczne uaktualnienie miarek.

Zmiana ustawień linii pomocniczych i siatki

[Do góry](#)

- Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze i siatka.
- W kategorii Linie pomocnicze lub Siatka:
 - Wybierz predefiniowany kolor lub kliknij próbkę koloru, aby wybrać kolor niestandardowy.
 - Wybierz styl linii siatki. Wybierz opcję Linie, aby uzyskać linie ciągłe, lub Linie przerywane albo Kropki, aby uzyskać linie przerywane.
- W polu Linie siatki co wprowadź wartość liczbową, a następnie wybierz jednostkę miary, aby zdefiniować odstępy między głównymi liniami siatki.
- W polu Dodatkowe linie siatki wprowadź wartość określającą, ile drugorzędnych linii siatki ma być wyświetlanych, a następnie kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

[Zmianianie rozmiaru obszaru roboczego](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Podstawy pracy z przestrzenią roboczą

[Ekran powitalny](#)

[Okno programu Photoshop Elements](#)

[Używanie menu kontekstowych](#)

[Używanie skrótów klawiaturowych i klawiszy modyfikujących](#)

[Kończenie pracy programu Photoshop Elements](#)

[Do góry](#)

Ekran powitalny

Po uruchomieniu programu Photoshop Elements domyślnie otwiera się ekran powitalny. Ekran powitalny jest dogodnym miejscem umożliwiającym rozpoczęcie pracy nad większością zadań.

Kliknij Organizator, aby importować, oznaczać lub organizować zdjęcia. Kliknij Edytor zdjęć, aby udoskonalić zdjęcia lub dodać efekty specjalne.

Kliknij przycisk Zamknij (X) w prawym górnym rogu ekranu powitalnego, aby zamknąć ten ekran. Nie ma potrzeby wracać do ekranu powitalnego, aby otworzyć inne przestrzenie robocze — można je otwierać z poziomu dowolnej przestrzeni roboczej.

Kliknij ikonę ustawień (obok przycisku zamykania), aby wybrać aplikację, która ma być uruchamiana jako pierwsza. Wybierz jedną z następujących opcji z rozwijanej listy. Przy starcie zawsze uruchom, a następnie kliknij Gotowe:

- ekran powitalny
- Organizator
- Edytor zdjęć



Ekran powitalny programu Photoshop Elements 12

[Do góry](#)

Okno programu Photoshop Elements

Okno programu Photoshop Elements zapewnia tryby do tworzenia i edytowania obrazów. Wybierz jedną z następujących opcji:

Szybki

Umożliwia edytowanie zdjęć w trybie Szybka.

Z asystą

Umożliwia edytowanie zdjęć w trybie edycji z asystą.

Ekspert

Umożliwia edytowanie zdjęć w trybie Ekspert.

Tryb „Ekspert” udostępnia narzędzia służące do rozwiązywania problemów z kolorami, tworzenia efektów specjalnych i ulepszania zdjęć. Tryb „Szybka” udostępnia proste narzędzia służące do poprawiania kolorów i oświetlenia oraz polecenia służące do szybkiego rozwiązywania często spotykanych problemów, na przykład efektu czerwonych oczu. Tryb „Z asystą” udostępnia narzędzia do podstawowej edycji zdjęć, efekty obróbki fotograficznej oraz działania z asystą. Tryby Szybka i Z asystą są właściwe dla użytkowników, którzy stawiają pierwsze kroki w obróbce obrazów cyfrowych.

Użytkownicy, którzy pracowali wcześniej z programami do edycji obrazów, mogą skorzystać z trybu Ekspert, który oferuje elastyczne i wydajne środowisko korekty obrazów. Udostępnia ono polecenia korekcji oświetlenia i koloru oraz narzędzia umożliwiające poprawianie defektów obrazów, zaznaczanie obszarów, dodawanie tekstu oraz malowanie na obrazach. Układ eksperckiej przestrzeni roboczej można zmieniać, aby dostosować go do własnych wymagań. Istnieje możliwość przesuwania, ukrywania i wyświetlania paneli oraz zmiany ich ułożenia w skrzynce panelu. Można także zmieniać powiększenie zdjęcia, przewinąć w inne miejsce okna dokumentu i tworzyć wiele okien oraz widoków.



Program Photoshop Elements w trybie Ekspert

A. Nieaktywna karta B. Aktywna karta C. Aktywny obszar obrazu D. Pasek menu E. Pasek opcji F. Przybornik narzędzi G. Pasek opcji narzędzia / Skrzynka zdjęć H. Pasek zadań I. Pasek paneli

Pasek menu Zawiera menu służące do wykonywania różnych zadań. Menu są ułożone według tematu. Menu Ulepsz zawiera na przykład polecenia umożliwiające stosowanie dopasowań do obrazu.

Narzędzie wyboru trybu Zawiera przyciski zapewniające dostęp do trzech dostępnych trybów edycji. Ponadto zawiera rozwijane listy Otwórz (ostatnio używane pliki) oraz Utwórz (projekty fotograficzne).

Przybornik Zawiera narzędzia do edytowania obrazów.

Skrzynka panelu Logicznie pogrupowane funkcje, czynności lub elementy sterujące.

Skrzynka zdjęć / Opcje narzędzi Przełącza pomiędzy skrzynką zdjęć (wyświetlanie i zarządzanie miniaturkami aktualnie używanych zdjęć) a Opcjami narzędzi (wyświetlanie i ustawianie opcji dla aktualnie wybranego narzędzia)

Pasek zadań Wyświetla najczęściej używane czynności jako przyciski, umożliwiając szybki i łatwy dostęp do nich.

Używanie menu kontekstowych

[Do góry](#)

Zarówno w module Edytor zdjęć, jak i Organizator można korzystać z menu kontekstowych. W menu kontekstowym są wyświetlane polecenia, które mogą być użyteczne w danym momencie (gdy jest aktywne narzędzie, panel lub wybór). Często jest to inny sposób na uzyskanie dostępu do poleceń znajdujących się w głównych menu.

1. Umieść wskaźnik nad elementem obrazu lub panelu.

Uwaga: Nie wszystkie panele oferują menu kontekstowe.

2. Kliknij prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie z menu.

Używanie skrótów klawiaturowych i klawiszy modyfikujących

[Do góry](#)

Zarówno w module Edytor zdjęć, jak i Organizier można używać skrótów klawiaturowych. Skróty klawiaturowe umożliwiają szybkie wykonywanie poleceń bez konieczności wybierania ich z menu. Klawisze modyfikujące pozwalają zmieniać sposób działania narzędzi. Dostępne skróty klawiaturowe są wyświetlane po prawej stronie nazw poleceń w menu.

Kończenie pracy programu Photoshop Elements

[Do góry](#)

Aby zakończyć pracę programu Photoshop Elements, zamknij zarówno przestrzeń roboczą Edytor zdjęć, jak i przestrzeń Organizier — zamknięcie jednej z przestrzeni roboczych nie powoduje automatycznego zamknięcia drugiej.

1. Z dowolnej przestrzeni roboczej wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W systemie Windows wybierz polecenie Plik > Zakończ. W systemie Mac wybierz polecenie Photoshop Elements > Zakończ działanie programu Photoshop Elements.
 - Kliknij przycisk Zamknij (X) w prawym górnym rogu przestrzeni roboczej.
2. W przypadku zamykania programu Photoshop Elements zdecyduj, czy mają zostać zapisane otwarte pliki.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Korzystanie z funkcji systemu Windows 7

Moduł Photoshop Elements obsługuje następujące funkcje systemu Windows 7:

Pasek zadań z podglądem na żywo Wyświetlane są na nim ikony wszystkich uruchomionych i zakotwiczonych aplikacji. Ikony wszystkich uruchomionych aplikacji są wyróżnione ramkami. Wskazanie ikony powoduje wyświetlenie obrazów otwartych plików i aplikacji. Aby pracować z aplikacją, należy wskazać jej ikonę, przesunąć wskaźnik nad obrazami w celu wyświetlenia podglądu pełnoekranowego i kliknąć obraz pełnoekranowy.

Aero Peek Sprawia, że wszystkie okna stają się przezroczyste i można zobaczyć zawartość pulpitu. Aby wyświetlić ukryte okno, należy wskazać jego ikonę na pasku zadań.

Aero Shake Umożliwia skupienie uwagi na konkretnym oknie i ukrycie wszystkich innych. Aby pracować w aplikacji, należy kliknąć jej panel i wykonać myszą gest wstrząsania. Spowoduje to ukrycie wszystkich okien za wyjątkiem wybranego. Aby wyświetlić ukryte okna, należy ponownie wykonać myszą gest wstrząsania.

Aero Snap Umożliwia szybkie zmienianie rozmiarów i porządkowanie okien. Aby zmienić rozmiar okna, należy przeciągnąć je do boku ekranu i rozciągać w pionie lub poziomie.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Czynności cofania, ponownego wykonywania i anulowania

Czynności cofania, ponownego wykonywania lub anulowania

Używanie panelu Historia podczas edytowania

Czyszczenie pamięci używanej przez schowek i panel Historia

Przywracanie preferencji domyślnych

Ponowne wyświetlanie wyłączonych komunikatów ostrzegawczych

Czynności cofania, ponownego wykonywania lub anulowania

[Do góry](#)

Wiele operacji przeprowadzanych w modułach Elements Organizer i Photoshop Elements można cofnąć lub wykonać ponownie. Jest na przykład możliwe przywrócenie całego obrazu lub jego części do ostatniej zapisanej wersji. Mała ilość pamięci ogranicza możliwości użycia tych opcji.

1. Aby cofnąć lub ponownie wykonać operację, kliknij odpowiednio polecenie Edycja > Cofnij lub Edycja > Ponów.
2. Aby anulować operację, przytrzymaj wciśnięty klawisz Esc do momentu zatrzymania wykonywanej operacji.

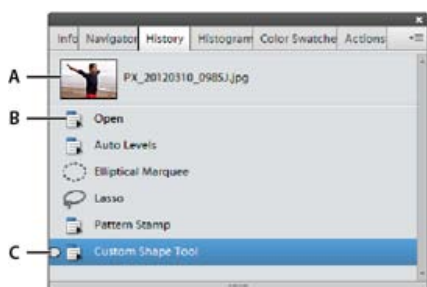
Używanie panelu Historia podczas edytowania

[Do góry](#)

Panel Historia (F10 lub Okno > Historia) pozwala przejść do dowolnego stanu obrazu utworzonego podczas bieżącej sesji. Przy każdym zastosowaniu zmiany do pikseli obrazu nowy stan zostaje dodany do panelu Historia.

Jeśli na przykład część obrazu zostanie zaznaczona, pomalowana i obrócona, każdy z tych stanów zostanie wyświetlony na tym panelu. Po wybraniu dowolnego ze stanów obraz powraca do wyglądu z chwili zastosowania zmiany. Następnie można kontynuować pracę.

Operacje takie jak powiększanie i przewijanie nie wpływają na piksele obrazu i dlatego nie są umieszczane na panelu Historia. Podobnie do panelu nie są dodawane zmiany wprowadzone w całym programie, takie jak zmiany palet, ustawień kolorów i preferencji.



A. Stan oryginalny B. Stan C. Wybrany stan

Podczas używania panelu Historia należy pamiętać o następujących zasadach:

- Domyślnie panel Historia zapisuje 50 ostatnich stanów. Wcześniejsze stany są automatycznie usuwane, aby zwolnić pamięć programu Photoshop Elements. Można ustawić liczbę stanów w ustawieniach aplikacji (Preferencje > Wydajność > Historia stanów). Maksymalna liczba zapisywanych stanów to 1000.
- Stan początkowy zdjęcia jest wyświetlany u góry panelu Historia. Klikając ten stan, można w każdej chwili przywrócić zdjęcie do stanu początkowego. Kliknięcie stanu początkowego umożliwia też porównanie wersji sprzed i po edycji zdjęcia.
- Po zamknięciu dokumentu wszystkie stany zgromadzone w ciągu ostatniej sesji zostają usunięte.
- Stany są dodawane zawsze na końcu listy. Oznacza to, że najwcześniejszy stan znajduje się na początku listy, a ostatnio wprowadzony, na końcu.
- Do każdego stanu jest dołączana nazwa użytego narzędzia lub polecenia.
- Wybranie danego stanu przyciemnia następne stany (kroki, które zostały wykonane po wybranym kroku). W ten sposób z łatwością można zauważyć, które zmiany zostaną usunięte, jeśli praca będzie kontynuowana od zaznaczonego stanu.
- Zaznaczenie stanu i wprowadzenie nowych zmian powoduje usunięcie wszystkich stanów zapisanych później. Podobnie usunięcie stanu powoduje także usunięcie tego stanu oraz wszystkich stanów (edycji) późniejszych.

Przywracanie wcześniejszego stanu obrazu

- W trybach Szybka i Ekspert wykonaj dowolną z następujących czynności:

- Kliknij nazwę stanu na panelu Historia.
- Kliknij przycisk Cofnij lub Wykonaj ponownie na pasku zadań.
- Wybierz polecenie Cofnij lub Wykonaj ponownie z menu panelu Historia lub z menu Edycja.

 Aby ustawić skrót klawiaturowy dla poleceń *Krok do przodu* i *Krok do tyłu*, wybierz polecenie *Edycja > Preferencje > Ogólne* w systemie Windows (lub *Photoshop Elements > Preferencje > Ogólne* w systemie Mac), a następnie wybierz opcję z menu *Krok do przodu/do tyłu*.

Usuwanie jednego lub kilku stanów z panelu Historia cofnięć

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby usunąć stan, kliknij jego nazwę, a następnie w menu panelu Historia kliknij polecenie *Usuń*. Wszystkie późniejsze stany również zostaną usunięte.
 - Aby usunąć listę stanów z panelu Historia, nie zmieniając obrazu, kliknij polecenie *Wyczyść historię* w menu panelu lub kliknij polecenie *Edycja > Wyczyść > Wyczyść historię*. Wyczyszczenie historii jest dobrym sposobem na zwolnienie pamięci, szczególnie jeśli zostanie wyświetlone ostrzeżenie, że program Photoshop Elements ma za mało dostępnej pamięci.

Uwaga: Operacji wyczyszczenia panelu Historia nie można cofnąć.

Czyszczenie pamięci używanej przez schowek i panel Historia

[Do góry](#)

W celu zwolnienia pamięci można usunąć dane przechowywane w schowku lub stany panelu Historia cofnięć.

- W trybie Ekspert wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zwolnić pamięć używaną przez schowek, wybierz polecenie *Edycja > Wyczyść > Zawartość schowka*.
 - Aby zwolnić pamięć używaną przez panel Historia, kliknij polecenie *Edycja > Wyczyść > Wyczyść historię* lub kliknij polecenie *Wyczyść historię* w wysuwanym menu panelu Historia.
 - Aby jednocześnie zwolnić pamięć używaną przez schowek i panel Historia, wybierz polecenie *Edycja > Wyczyść > Wszystko*.

Uwaga: Operacji wyczyszczenia zawartości panelu Historia i schowka nie można cofnąć.

Przywracanie preferencji domyślnych

[Do góry](#)

Ustawienia preferencji decydują o sposobie, w jaki program Photoshop Elements wyświetla obrazy, wskaźniki i elementy przezroczyste, zapisuje pliki, używa wycieków oraz dysków magazynujących itd. Jeśli aplikacja zaczęła działać w nieoczekiwany sposób, mogło dojść do uszkodzenia pliku preferencji. Można wówczas przywrócić wszystkim preferencjom ich wartości domyślne.

Uwaga: Operacji usunięcia pliku preferencji nie można cofnąć.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Naciśnij i przytrzymaj klawisze **Alt+Control+Shift** (Mac: **Option+Command+Shift**), gdy tylko rozpocznie się uruchamianie programu Photoshop Elements. Aby usunąć plik preferencji programu Adobe Photoshop Elements, kliknij przycisk **Tak**.
- Przejdź do *Edycja > Preferencje* (Mac: *Photoshop Elements > Preferencje > Ogólne*), kliknij przycisk **Wyzeruj wszystkie preferencje** przy następnym uruchomieniu, a następnie kliknij **OK**. Po ponownym uruchomieniu programu Adobe Photoshop Elements zostaną przywrócone domyślne ustawienia wszystkich preferencji.

Przy następnym uruchomieniu programu Photoshop Elements zostanie utworzony nowy plik preferencji. Informacje o poszczególnych opcjach preferencji można znaleźć w **Pomocy**.

Ponowne wyświetlanie wyłączonych komunikatów ostrzegawczych

[Do góry](#)

W pewnych sytuacjach są wyświetlane komunikaty zawierające ostrzeżenia lub monity. Użytkownik może wyłączyć wyświetlanie takich komunikatów, wybierając opcję **Nie pokazuj więcej dla danego komunikatu**. Później może również zresetować komunikaty, które zostały wyłączone.

1. (Windows) Wybierz polecenie *Edycja > Preferencje > Ogólne*. (Mac) Wybierz polecenie *Photoshop Elements > Preferencje > Ogólne*.
2. Kliknij przycisk **Wyzeruj wszystkie okna z ostrzeżeniami**, a następnie przycisk **OK**.

Narzędzia

[Informacje o przyborniku](#)

[Wybieranie narzędzia](#)

[Ustawianie preferencji dotyczących przestrzeni roboczej Edycja](#)

[Ustawianie wyglądu wskaźnika narzędzia](#)

[Zmienianie rozmiaru lub twardości malujących kursorów przez przeciąganie](#)

[Ustawianie opcji narzędzia](#)

Informacje o przyborniku

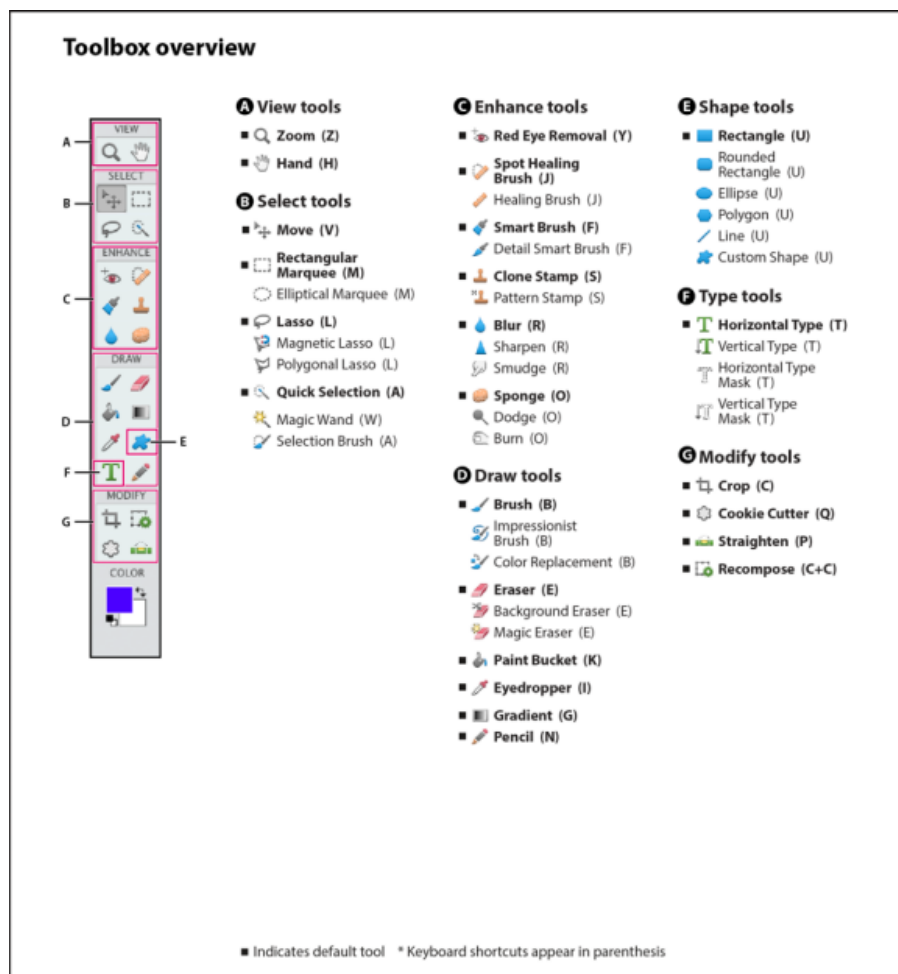
[Do góry](#)

Za pomocą narzędzi w przyborniku programu Photoshop Elements można zaznaczać, edytować i wyświetlać zdjęcia. Niektóre narzędzia umożliwiają też malowanie, rysowanie i dodawanie tekstu. W trybach Szybka i Ekspert przybornik wyświetlany jest po lewej stronie.

Narzędzia w przyborniku są w trybach Szybka i Ekspert pogrupowane logicznie. Na przykład, w trybie Ekspert narzędzia Przenieś, Prostokątna ramka zaznaczenia, Lasso i Szybkie zaznaczenie są umieszczone razem w grupie Wybierz.

Aby użyć narzędzia, należy je wybrać w przyborniku. Po wybraniu narzędzie jest podświetlane przyborniku. Opcjonalne ustawienia dla narzędzie wyświetlane są na pasku Opcje narzędzia w dolnej części okna programu Photoshop Elements.

uwaga: Nie można anulować wyboru narzędzia — pozostaje ono wybrane do czasu wybrania innego narzędzia. Jeśli na przykład zostało wcześniej wybrane narzędzie Lasso, a teraz trzeba kliknąć obraz bez zaznaczania go, należy wybrać narzędzie Rączka.



Omówienie przybornika

[Do góry](#)

Wybieranie narzędzia

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij narzędzie w przyborniku. Jeśli dostępne są dodatkowe opcje narzędzia, są wyświetlone na pasku Opcje narzędzia. Kliknij wybrane narzędzie.
 - Naciśnij skrót klawiaturowy narzędzia. Ten skrót jest wyświetlany w etykietce narzędzia. Na przykład, aby wybrać narzędzie Pędzel, wystarczy nacisnąć klawisz B.

Ustawianie preferencji dotyczących przestrzeni roboczej Edycja

[Do góry](#)

- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne. (Mac) Wybierz polecenie Photoshop Elements > Preferencje > Ogólne.
- Ustaw jedną lub więcej poniższych opcji, a następnie kliknij przycisk OK.
 - Zaznacz pole wyboru Pokaż etykietki narzędzi, aby wyświetlić etykietki narzędzi.
 - Zaznacz pole wyboru Użyj klawisza Shift do przełączania narzędzi, aby przełączać się między zestawami narzędzi ukrytych, przytrzymując klawisz Shift. Gdy to pole wyboru nie jest zaznaczone, można przełączać pomiędzy zestawami opcji narzędzi, naciskając tylko klawisz skrótu (bez przytrzymywania klawisza Shift). Na przykład, naciskając na klawiaturze klawisz B, można przełączać pomiędzy opcjami narzędzia Pędzel (narzędzia Pędzel, Pędzel impresjonistyczny i Zastępowanie koloru)

Ustawianie wyglądu wskaźnika narzędzia

[Do góry](#)

- W systemie Windows wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ekran i kursory. W systemie Mac wybierz polecenie Photoshop Elements > Preferencje > Ekran i kursory.
- Wybierz ustawienie dla malujących kursorów:

Standardowe Kursory mają kształt ikon narzędzi.

Precyzyjnie Kursory mają kształt krzyżyka.

Zwykła końcówka pędzla Kursory mają kształt okręgów o rozmiarze równym połowie rozmiaru pędzla.

Pełnowymiarowa końcówka pędzla Kursory mają kształt okręgów o rozmiarze równym rozmiarowi pędzla.

Pokaż krzyżyk w środku pędzla Po wybraniu ustawienia Zwykła końcówka pędzla lub Pełnowymiarowa końcówka pędzla są wyświetlane krzyżyki w okręgach.

- Wybierz ustawienie dla innych kursorów:

Standardowe Kursory mają kształt ikon narzędzi.

Precyzyjnie Kursory mają kształt krzyżyka.

Zmienianie rozmiaru lub twardości malujących kursorów przez przeciąganie

[Do góry](#)

Rozmiar lub twardość malującego kursora można zmienić, przeciągając na obszarze obrazu. Podczas przeciągania wyświetlany jest podgląd rozmiaru i twardości narzędzia do malowania.

- Aby zmienić rozmiar kursora, kliknij prawy przycisk myszy, przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (tylko Windows), i przeciągnij w lewo lub w prawo.
- Aby zmienić twardość kursora, kliknij prawy przycisk myszy, przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (tylko Windows), i przeciągnij w górę lub w dół.

Ustawianie opcji narzędzia

[Do góry](#)

Pasek Opcje narzędzia wyświetlany jest nad paskiem zadań w dolnej części okna programu Photoshop Elements. Gdy wybierasz różne narzędzia, pasek Opcje narzędzia wyświetla różne opcje.



A. Ikona narzędzia B. Aktywne narzędzie na pasku opcji narzędzia C. Narzędzia ukryte D. Opcje narzędzi

1. Wybierz narzędzie.
2. Dostępne opcje pojawiają się na pasku Opcje narzędzia. Aby uzyskać więcej informacji o ustawianiu opcji konkretnego narzędzia, odszukaj opis tego narzędzia w Pomocy programu Photoshop Elements.

Uwaga: Aby przywrócić domyślne ustawienia narzędzia lub wszystkich narzędzi, kliknij ikonę narzędzia, wybierz menu wysuwane z paska Opcje narzędzia, a następnie wybierz opcję Wyzeruj narzędzie lub Wyzeruj wszystkie narzędzia.

3. Aby zamknąć pasek opcji narzędzia, kliknij ikonę Opcje narzędzia na pasku zadań. Aby ponownie otworzyć ten pasek, kliknij Opcje narzędzia na pasku zadań.

Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Panele i skrzynki

[Informacje o panelach](#)

[Praca z panelami](#)

[Panele w trybie Ekspert](#)

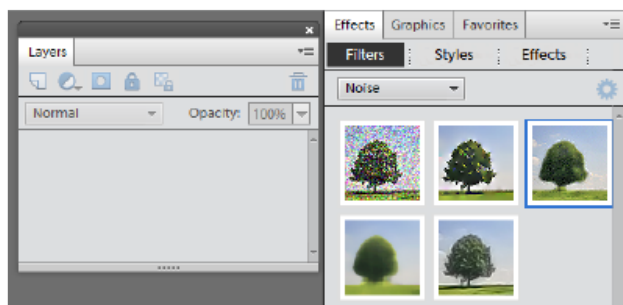
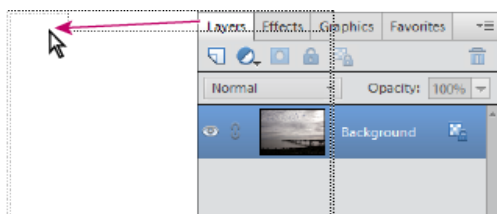
[Korzystanie z paska zadań](#)

[Korzystanie ze skrzynki zdjęć](#)

Informacje o panelach

[Do góry](#)

Panele są dostępne zarówno w programie Photoshop Elements, jak i module Elements Organizer, jednak w każdym z nich działają nieco inaczej. Panele pomagają kontrolować i modyfikować obrazy oraz zarządzać nimi. Niektóre panele mają własne menu zawierające dodatkowe polecenia i opcje. W trybie Ekspert panele można organizować w podstawowej i własnej przestrzeni roboczej. Panele można trzymać w skrzynce panelu, aby nie przeszkadzały w pracy, a jednocześnie były łatwo dostępne.



Przeciąganie panelu.

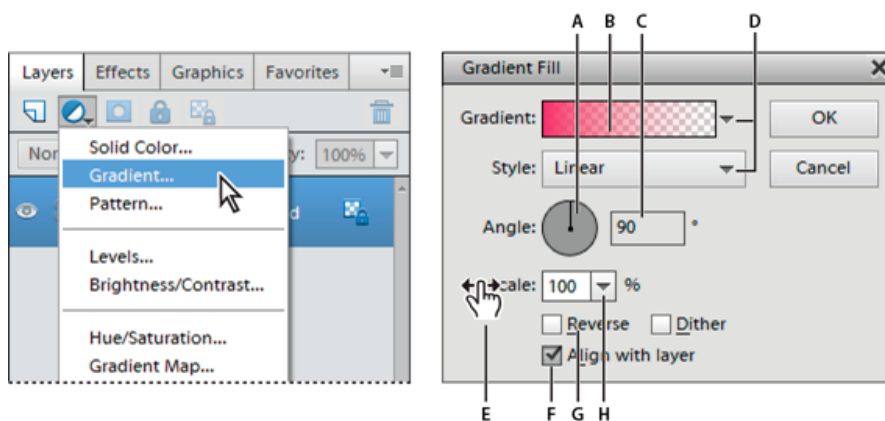
Menu paneli

Część poleceń znajduje się zarówno w menu panelu, jak i na pasku menu. Niektóre polecenia są natomiast dostępne wyłącznie w menu panelu. Aby wyświetlić inne polecenia każdego z paneli, kliknij menu panelu.

Wysuwane suwaki w panelach

Niektóre panele i okna dialogowe zawierają ustawienia korzystające z wysuwanych suwaków (na przykład opcja Krycie na panelu Warstwy). Jeśli obok pola tekstowego jest wyświetlany trójkąt, kliknięcie go powoduje uaktywnienie wysuwanego suwaka. Należy umieścić kursor nad trójkątem, nacisnąć i przytrzymać przycisk myszy, a następnie przeciągnąć suwak (lub wskaźnik na tarczy) do żądanej wartości. Aby zamknąć pole suwaka, należy kliknąć poza polem suwaka albo nacisnąć klawisz Enter. Aby anulować zmiany, należy nacisnąć klawisz Esc.

 Aby wartości ustawiane za pomocą pola suwaka były zmniejszane lub zwiększane o 10%, wciśnij klawisz Shift i użyj klawiszy Strzałka w górę lub Strzałka w dół.



Różne metody wprowadzania wartości

A. Tarcza B. Kliknij, aby otworzyć okno C. Pole tekstowe D. Strzałka menu E. Mały suwak F. Pole wyboru G. Klawisz skrótu H. Wyskakujący trójkąt suwaka

Praca z panelami

[Do góry](#)

Panele zawierają funkcje, informacje lub funkcjonalności, w logicznych grupach, z szybkim i łatwym dostępem. Skrzynka panelu znajduje się po prawej stronie programu Photoshop Elements. Wyświetla ona karty i panele w zależności od włączonego trybu lub rodzaju elementów, z którymi chcesz pracować. Skrzynka panelu wyświetla:

- Tryb edycji Szybka: zawiera listę efektów trybu szybkiej edycji, które można zastosować względem zdjęcia
- Tryb edycji Z asystą: zawiera listę wszystkich edycji z asystą, które można zastosować względem zdjęcia
- Tryb edycji Ekspert: zawiera listę opcji dla wybranego panelu (Warstwy, Efekty, Grafika lub Ulubione)

Panele w trybie Ekspert

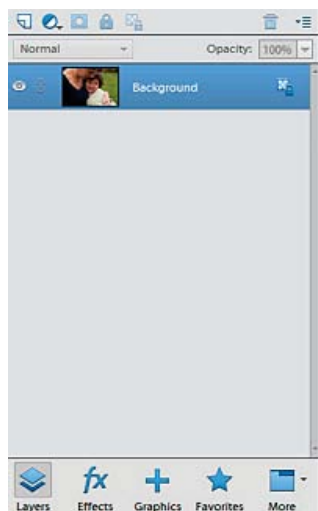
[Do góry](#)

W trybie Ekspert panele mogą być wyświetlane na dwa sposoby — Podstawowej przestrzeni roboczej oraz Własnej przestrzeni roboczej.

Podstawowa przestrzeń robocza Domyślnie dostępna przestrzeń robocza wyświetlana jest jako Podstawowa przestrzeń robocza. W tym widoku przyciski dla najczęściej używanych paneli umieszczone są na pasku zadań. Przyciski w tej przestrzeni roboczej to Warstwy, Efekty, Grafika i Ulubione. Na przykład, kliknięcie przycisku Warstwy wyświetla wszystkie opcje związane z warstwami. Aby wyświetlić wszystkie pozostałe dostępne karty, zamknij otwarte karty, kliknij Więcej.

Własna przestrzeń robocza Aby w skrzynce panelu wyświetlić panele w układzie z kartami, kliknij strzałkę obok opcji Więcej i wybierz Własna przestrzeń robocza. Kliknij Więcej, aby przejrzeć listę wszystkich dostępnych kart i wybierz jedną z wyskakującej listy. Wyświetlona zostanie wybrana karta. We własnej przestrzeni roboczej można trzymać otwarte najczęściej używane panele. Grupuj panele razem lub zadokuj jeden pod drugim. Możesz przeciągnąć pasek tytułowy karty i upuścić go w układzie z kartami lub przeciągnąć do układu z kartami i upuścić okna dialogowe kart.

Uwaga: Aby usunąć panel ze skrzynki panelu i pozostawić go otwartego, należy przeciągnąć panel poza skrzynkę.



Skrzynka panelu

1. Aby wyświetlić lub ukryć Skrzynkę panelu, wybierz opcję Okno > Skrzynka panelu.
2. W skrzynce panelu (Własna przestrzeń robocza),
 - Aby usunąć panel ze skrzynki panelu, przeciągnij pasek tytułu panelu poza skrzynkę.
 - Aby dodać panel do skrzynki panelu, przeciągnij pasek tytułu panelu do skrzynki.
 - Aby rozmieścić ponownie panele w skrzynce, przeciągnij pasek tytułu panelu do nowej lokalizacji.
 - Aby rozwijać lub zwinąć panele w Skrzynce panelu, klikaj dwukrotnie nazwę panelu.
3. Aby używać paneli poza skrzynką panelu, we Własnej przestrzeni roboczej wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby otworzyć panel, wybierz nazwę panelu w menu Okno lub kliknij strzałkę obok przycisku Więcej na pasku zadań i wybierz dany panel.
 - Aby zamknąć panel, wybierz nazwę panelu w menu Okno. Lub kliknij przycisk Zamknij ✕ na pasku tytułu panelu.
 - Aby zmienić rozmiar panelu, przeciągnij jego dowolny róg.
 - Aby pogrupować panele (jeden panel z wieloma kartami), przeciągnij panel do obszaru głównego panelu docelowego. Wokół obszaru panelu docelowego zostanie wyświetlona gruba linia, gdy wskaźnik znajdzie się nad obszarem nadającym się do grupowania. W celu przesunięcia panelu do innej grupy przeciągnij jego kartę do danej grupy. W celu oddzielenia panelu od grupy przeciągnij jego kartę poza grupę.
 - Aby przesunąć grupę paneli, przeciągnij pasek tytułu.
 - Aby zwinąć lub rozwinąć panel albo grupę paneli, kliknij dwukrotnie kartę lub pasek tytułu panelu.
 - Aby zadokować panele razem (utworzyć stos paneli), przeciągnij kartę panelu lub pasek tytułu na dół innego panelu. Gdy wskaźnik znajdzie się nad odpowiednim obszarem, u dołu panelu docelowego zostanie wyświetlona podwójna linia.
 - Aby przywrócić domyślne położenie paneli, kliknij polecenie Okno > Przywróć panele.

Korzystanie z paska zadań

[Do góry](#)



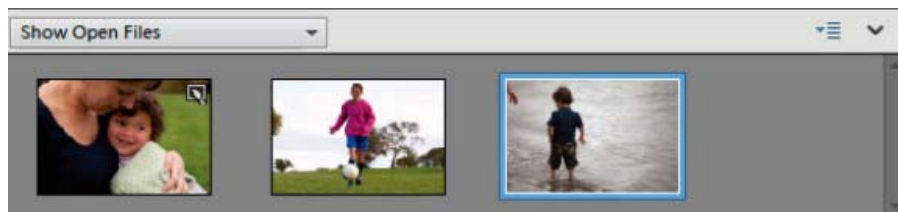
Pasek zadań

Na dole programu Photoshop Elements pasek zadań wyświetla przyciski najczęściej używanych paneli i operacji wykonywanych podczas edytowania i modyfikowania obrazów. Do przełączania pomiędzy wyświetlaniem miniatur a opcjami narzędzi można użyć przycisków skrzynki zdjęć i opcji narzędzi. Można szybko cofać i ponawiać operacje lub obracać obrazy przy pomocy opcji dostępnych na pasku zadań lub Organizera w celu uruchomienia modułu Photoshop Elements Organizer. W trybie Ekspert kliknij strzałkę obok przycisku Więcej, aby zobaczyć opcję umożliwiającą przełączanie pomiędzy podstawową a własną przestrzenią roboczą.

Korzystanie ze skrzynki zdjęć

[Do góry](#)

W znajdującej się nad paskiem zadań w dolnej części okna Photoshop Elements Skrzynce zdjęć można zobaczyć miniatury otwartych zdjęć. Skrzynka projektu jest przydatna do przełączania wielu zdjęć otwartych w przestrzeni roboczej. Skrzynka zdjęć zawiera opcje, które pozwalają na otwieranie, zamykanie, powielanie, obracanie lub ukrywanie obrazów, przechodzenie między otwartymi obrazami, przenoszenie danego obrazu na wierzch oraz wyświetlanie informacji o pliku. Zdjęcia można łatwo przenieść do Trybu szybkiego do edytowania. Projekty zawierające wiele stron tworzone za pomocą karty Utwórz otwieranej z panelu Utwórz.



Skrzynka zdjęć

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Tylko Windows) Aby otworzyć obraz, przeciągnij do skrzynki zdjęć plik z dowolnej lokalizacji na komputerze (w tym z przeglądarki zdjęć) lub z dowolnego urządzenia magazynującego podłączonego do komputera.
 - Aby przesunąć otwarty obraz na wierzch, kliknij dwukrotnie miniaturkę.

- Aby розміścić zdjęcia ponownie, przeciągnij miniaturki do skrzynki zdjęć. Kolejność zdjęć w skrzynce projektu nie ma wpływu na ich kolejność w module Organizier.
- Aby zamknąć obraz, kliknij miniaturkę prawym przyciskiem myszy w skrzynce zdjęć i kliknij polecenie Zamknij.
- Aby ukryć obraz znajdujący się w oknie ruchomym, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy miniaturkę i wybrać opcję Minimalizuj z menu kontekstowego.

Uwaga: Aby wyświetlić obraz po jego ukryciu, kliknij dwukrotnie jego miniaturkę w skrzynce zdjęć lub kliknij miniaturkę prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Przywróć w menu kontekstowym.

- Aby wyświetlić informacje o pliku zdjęcia, kliknij miniaturkę prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Informacje o pliku w menu kontekstowym.
- Aby powielić obraz, kliknij miniaturkę prawym przyciskiem myszy, kliknij polecenie Powiel w menu kontekstowym, a następnie wpisz nazwę pliku.
- Aby obrócić obraz, kliknij miniaturkę prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Obróć o 90° w lewo lub Obróć o 90° w prawo w menu kontekstowym.
- Aby wyświetlić nazwy plików, kliknij prawym przyciskiem myszy skrzynkę zdjęć i kliknij polecenie Pokaż nazwy plików w menu kontekstowym.
- Aby ręcznie wyświetlić lub ukryć skrzynkę, kliknij ikonę Skrzynka zdjęć na pasku zadań.
- W wysuwanym menu Skrzynka zdjęć znajdują się dodatkowe opcje obróbki obrazów, które są dostępne w Skrzynce zdjęć:
 - Drukowanie plików w skrzynce. Otwiera okno dialogowe drukowania Photoshop Elements z opcjami drukowania wybranych zdjęć w Skrzynce zdjęć.
 - Zapisywanie skrzynki w formie albumu. Umożliwia nazwanie i zapisanie albumu zawierającego obrazy w Skrzynce zdjęć Nowy album jest dostępny w Organizatorze.
 - Resetowanie skrzynki Styl. Resetuje obrazy w skrzynce Styl, wykonując dopasowanie stylu przy użyciu funkcji Photomerge (Ulepsz > Photomerge > Photomerge — dopasowanie stylu) .
 - Pokaż siatkę. Wyświetla siatkę wokół obrazów w Skrzynce zdjęć.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Obsługa interfejsu Multitouch

Jeśli konfiguracja sprzętowa i system operacyjny komputera umożliwiają korzystanie z interfejsu dotykowego, użytkownik może wykonywać gesty w celu przewijania, obracania i powiększania obrazu. Interfejs Multitouch jest obsługiwany we wszystkich trzech trybach: Szybkim, Z asystą i Ekspert.

Przesunięcie palców

Powoduje przewijanie obrazu w poziomie lub pionie. Dotknij ekran jednym palcem (dwoma palcami na gładziku w systemie Mac) i przesun go w lewo lub w prawo oraz do góry i w dół.

Skręcenie

Powoduje obrócenie obrazu w lewo lub w prawo o 90 stopni. Aby obrócić obraz, dotknij dwóch punktów na obrazie (na gładziku w systemie Mac) i przekręć obraz tak, jak gdyby był zwykłym zdjęciem. Można przesuwac dwa palce w przeciwnych kierunkach lub wykonać ruch kolisty jednym palcem wokół drugiego.

Szczypanie

Umożliwia zmianę powiększenia obrazu. Aby zmniejszyć, umieść palce na obrazie (do gładzika w systemie Mac) i wykonaj gest uszczypnięcia (zbliz oba palce). Podobnie, aby powiększyć, zbliz, a następnie rozsun palce.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Dyski magazynujące i wtyczki.

[Informacje o dyskach magazynujących](#)

[Zmienianie dysków magazynujących](#)

[Informacje o modułach wtyczek](#)

[Instalowanie modułów wtyczek](#)

[Wybieranie dodatkowego folderu z wtyczkami](#)

[Wczytywanie tylko wtyczek domyślnych](#)

Informacje o dyskach magazynujących

[Do góry](#)

Jeśli w systemie nie ma wystarczającej ilości pamięci RAM do wykonania operacji, program Photoshop Elements korzysta z dysków magazynujących. Dyskiem magazynującym może być dowolny dysk lub partycja dysku z wolną pamięcią. Jako podstawowego dysku magazynującego program Photoshop Elements używa dysku twardego, na którym jest zainstalowany system operacyjny.

Można zmienić podstawowy dysk magazynujący lub wyznaczyć dodatkowe dyski magazynujące. Gdy podstawowy dysk magazynujący jest pełny, użyte zostają dodatkowe dyski magazynujące. Jako podstawowy dysk magazynujący należy ustawić najszybszy dysk. Powinien on mieć dużo wolnego miejsca, które nie jest pofragmentowane.

Aby uzyskać optymalną wydajność, podczas wyznaczania dysków magazynujących należy się kierować następującymi zasadami:

- Nie należy tworzyć dysków magazynujących na tym samym dysku fizycznym, na którym znajduje się program Photoshop Elements lub duże pliki, które edytujesz.
- Nie należy tworzyć dysków magazynujących na tym samym dysku fizycznym, na którym znajduje się pamięć wirtualna systemu operacyjnego.
- Dyski magazynujące należy tworzyć na dysku lokalnym, nie na dysku sieciowym.
- Dyski magazynujące należy tworzyć na konwencjonalnych (nieprzenośnych) nośnikach.
- Dla dedykowanych woluminów dysków magazynujących powinno się stosować tablice dysków RAID.
- Napędy z dyskami magazynującymi należy regularnie defragmentować. W celu uniknięcia problemów z fragmentacją najlepiej użyć pustego dysku lub dysku z dużą ilością wolnego miejsca.

Zmienianie dysków magazynujących

[Do góry](#)

Do utworzenia dysku magazynującego program Photoshop Elements wymaga ciągłej przestrzeni na dysku twardym. Częste defragmentowanie dysku twardego pozwala zapewnić dostępność ciągłej przestrzeni zwłaszcza na dysku magazynującym. Firma Adobe zaleca regularne defragmentowanie dysku twardego za pomocą narzędzia obsługi dysków, takiego jak *Defragmentator dysków systemu Windows*. Dokładniejsze informacje na temat narzędzi defragmentacji można znaleźć w dokumentacji systemu Windows.

1. (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Wydajność. (Mac) Wybierz polecenie Photoshop Elements > Preferencje > Wydajność.
2. Wybierz żądane dyski z listy Dysków magazynujących (możesz wyznaczyć do czterech dysków magazynujących).
3. Wybierz dysk magazynujący i użyj klawiszy kursorów obok listy dysków magazynujących, aby ponownie określić kolejność, w jakiej będą one używane.
4. Kliknij OK i ponownie uruchom program Photoshop Elements, aby zastosować wprowadzone zmiany.

Informacje o modułach wtyczek

[Do góry](#)

Firma *Adobe Systems* oraz inni producenci oprogramowania tworzą wtyczki, aby zwiększyć funkcjonalność programu Photoshop Elements. W folderach Wtyczki programu Photoshop Elements i Opcjonalne wtyczki znajdują się wtyczki służące do importowania, eksportowania i dodawania efektów specjalnych.

Po zainstalowaniu moduły wtyczek wyświetlane są jako:

- Opcje dodane do menu Importuj lub Eksportuj
- Filtry dodane do menu Filtruj lub
- Formaty plików w oknach dialogowych Otwórz i Zapisz jako.

Jeśli zostanie zainstalowana duża liczba wtyczek, program Photoshop Elements może nie wyświetlić ich wszystkich w odpowiednich menu. W takim wypadku nowo zainstalowane wtyczki są wyświetlane w podmenu Filtr > Inne. Aby zapobiec wczytywaniu wtyczki lub folderu wtyczek, należy dodać znak tyldy (~) na początku nazwy wtyczki, folderu lub katalogu. Podczas uruchamiania program ignoruje pliki oznaczone znakiem tyldy. Aby wyświetlić informacje o zainstalowanych wtyczkach, należy wybrać polecenie Pomoc > O rozszerzeniach Wtyczki, a następnie wybrać odpowiednią wtyczkę z podmenu.

Uwaga: Aby użyć opcjonalnego modułu wtyczki, skopiuj moduł z folderu opcjonalnych wtyczek do odpowiedniego podfolderu w folderze wtyczek. Następnie zainstaluj moduł wtyczki i ponownie uruchom program Photoshop Elements.

W celu załadowania zgodnych wtyczek innych programów można wybrać dodatkowy folder z wtyczkami. Możliwe jest również utworzenie skrótu do wtyczki znajdującej się w innym folderze w systemie. Po dodaniu tego skrótu lub aliasu do folderu wtyczki będzie można używać tego modułu w programie Photoshop Elements.

Instalowanie modułów wtyczek

[Do góry](#)

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Użyj instalatora wtyczek, jeśli jest dostępny.
 - Postępuj zgodnie z instrukcjami dołączonymi do modułu wtyczek.
 - Rozpakowane wcześniej pliki wtyczki skopiuj do odpowiedniego folderu wtyczki w folderze programu Photoshop Elements.

Wybieranie dodatkowego folderu z wtyczkami

[Do góry](#)

Aby wczytać zgodne wtyczki innych programów, należy wybrać dodatkowy folder z wtyczkami.

- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Wtyczki. (Mac) Wybierz polecenie Photoshop Elements > Preferencje > Wtyczki.
- W oknie dialogowym Preferencje wybierz opcję Dodatkowy folder wtyczek, wybierz żądany folder z listy, a następnie kliknij przycisk Wybierz.
- Aby wyświetlić zawartość folderu, kliknij go dwukrotnie. Ścieżka dostępu folderu jest widoczna w oknie preferencji.

Uwaga: Nie należy wybierać lokalizacji wewnątrz folderu wtyczek programu Photoshop Elements.

- Aby wczytać wtyczki, ponownie uruchom program Photoshop Elements.

Wczytywanie tylko wtyczek domyślnych

[Do góry](#)

Podczas uruchamiania programu Photoshop Elements wczytywane są wszystkie wtyczki zainstalowane domyślnie, należące do innych firm lub znajdujące się w innych folderach wtyczek. Aby wczytać tylko preinstalowane wtyczki, z którymi dostarczono program Photoshop Elements, naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift podczas uruchamiania oprogramowania. Po wyświetleniu monitu o potwierdzenie pominięcia wczytywania wtyczek opcjonalnych i należących do innych firm, odpowiedz Tak.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Importowanie

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Importowanie plików

Importowanie klatek z materiału wideo

Importowanie obrazów z aparatu cyfrowego przy użyciu programu WIA (tylko Windows)

Importowanie klatek z materiału wideo

[Do góry](#)

Możliwe jest odtwarzanie wideo z programu Photoshop Elements oraz przechwytywanie klatek w celu ich edycji i zapisania jako obrazów.

1. Wybierz opcje Plik > Importuj > Klatka z wideo.
2. Przeglądając, wybierz wideo.
3. Kliknij przycisk Odtwórz.

W oknie dialogowym Klatka z wideo rozpocznie się odtwarzanie wideo. Możliwe jest korzystanie z formantów odtwarzania w celu wyświetlenia klatek do przechwycenia. W przypadku napotkania przeszkadzającego dźwięku należy go wyciszyć, wybierając opcję Wycisz.

4. Kliknij opcję Przechwyć klatkę.

Program Photoshop Elements umieści przechwycone klatki jako obrazy w nowych plikach, gotowe do edycji.

5. Kliknij przycisk Gotowe.

Importowanie obrazów z aparatu cyfrowego przy użyciu programu WIA (tylko Windows)

[Do góry](#)

Niektóre aparaty cyfrowe zapewniają obsługę interfejsu WIA (Windows Image Acquisition). Jeśli użytkownik korzysta z interfejsu WIA, program Photoshop Elements współpracuje z systemem Windows oraz oprogramowaniem aparatu cyfrowego lub skanera, dzięki czemu obrazy są importowane bezpośrednio do programu Photoshop Elements.

1. Wybierz polecenie Plik > Importuj > Obsługa WIA.
2. Wybierz miejsce, w którym mają być zapisane pliki obrazów.
3. Upewnij się, że w programie Photoshop jest włączona opcja Otwórz uzyskane obrazy. Jeśli importowana jest duża liczba obrazów lub planowana jest ich późniejsza edycja, usuń zaznaczenie tej opcji.
4. Jeśli importowane obrazy mają być zapisywane bezpośrednio w folderze o nazwie tożsamej z bieżącą datą, zaznacz opcję korzystania z dzisiejszej daty.
5. Kliknij przycisk Start.
6. Zaznacz aparat cyfrowy, z którego będą importowane obrazy.

Uwaga: Jeśli w menu nie jest wyświetlana nazwa danego aparatu, należy sprawdzić instalację oprogramowania i sterowników oraz upewnić się, że aparat jest podłączony.

7. Wybierz obraz lub obrazy do zaimportowania:
 - Aby zaimportować obraz, kliknij go na liście miniatur.
 - Aby zaimportować wiele obrazów jednocześnie, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift.
 - Aby zaimportować wszystkie dostępne obrazy, kliknij opcję Zaznacz wszystko.
8. Kliknij przycisk Pobierz obraz.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Dopasowywanie obrazów

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Retuszowanie i korygowanie

Precyzyjne usuwanie efektu czerwonych oczu
Naprawa efektu czerwonych oczu u zwierzęcia
Przesuń obiekty i zmień ich położenie
Usuwanie plamek i niepożądanych obiektów
Poprawianie dużych niedoskonałości
Korekta zniekształceń aparatu
Używanie narzędzia Photomerge — zdjęcie grupowe
Korzystanie z opcji Photomerge — oczyszczanie sceny

[Do góry](#)

Precyzyjne usuwanie efektu czerwonych oczu

 Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid906_pse_pl

Narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu służy do usuwania czerwonych oczu ze zdjęć ludzi zrobionych z użyciem flesza. Iluminacja siatkówki podmiotu przez migawkę aparatu wywołuje efekt czerwonych oczu. Efekt nasila się, gdy zdjęcia są wykonywane w ciemnościach, gdyż wtedy źrenice rozszerzają się. Aby zapobiec występowaniu efektu czerwonych oczu, należy skorzystać z funkcji aparatu (jeśli jest dostępna) służącej do redukcji efektu czerwonych oczu.

 Aby automatycznie naprawiać efekt czerwonych oczu podczas importowania zdjęć do modułu Elements Organizer, w oknie dialogowym Pobierz zdjęcia należy zaznaczyć pole wyboru Automatycznie usuń efekt czerwonych oczu. Efekt czerwonych oczu można również usunąć z zaznaczonych zdjęć w przeglądarce zdjęć.



Korekta efektu czerwonych oczu przez zaznaczenie (u góry) lub kliknięcie oka (na środku)

1. Aby ręcznie skorygować efekt czerwonych oczu, w trybie Szybka lub Ekspert wybierz narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu 
2. Na pasku Opcji narzędzia ustaw wartości Promień źrenicy i Stopień ściemnienia.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności na obrazie.
 - Kliknij czerwony obszar oka.
 - Narysuj zaznaczenie na obszarze oka.
 - Po zwolnieniu przycisku myszy czerwony kolor zostanie usunięty z oczu.

Uwaga: Efekt czerwonych oczu można usunąć automatycznie, klikając przycisk Automatycznie skoryguj na pasku opcji narzędzi Usuwanie efektu czerwonych oczu.

Naprawa efektu czerwonych oczu u zwierzęcia

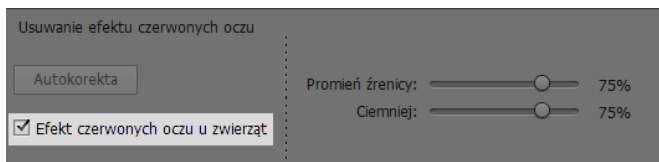
Narzędzie do usuwania efektu czerwonych oczu umożliwia usunięcie czerwonej poświaty w oczach, spowodowanej odbiciem światła (w wyniku słabego światła otoczenia lub podczas korzystania z lampy błyskowej). W przypadku oczu zwierząt tworzy się biała, zielona, czerwona lub żółta poświata, przez co narzędzia do usuwania czerwonych oczu często nie działają poprawnie.



Golden retriever z efektem czerwonych oczu (po lewej) i po zastosowaniu narzędzia do korekty czerwonych oczu u zwierząt (po prawej)

Aby naprawić efekt czerwonych oczu u zwierzęcia:

1. W trybie szybkim lub eksperckim wybierz Narzędzie do usuwania czerwonych oczu.
2. W pasku opcji narzędzia zaznacz pole Oczy zwierzęcia.



3. Wykonaj jedną z poniższych akcji myszą.
 - Narysuj okrąg wokół obszaru oczu.
 - Kliknij oko w obrazie.

Uwaga! Gdy zaznaczysz pole Oczy zwierzęcia, przycisk Korekcja automatycznie jest nieaktywny.

Przesuń obiekty i zmień ich położenie

Kontekstowe narzędzie do przesuwania pozwala na wybranie obiektu na zdjęciu i przesunięcie zaznaczenia do innej lokalizacji na fotografii lub jego rozszerzenie.



(po lewej) Zdjęcie oryginalne

(w środku) Latawiec został przesunięty bliżej ziemi

(po prawej) Latawiec został przesunięty bliżej nieba

1. Wybierz kontekstowe narzędzie Przesuwanie  .

2. Wybierz tryb, aby określić czy chcesz przesunąć obiekt, czy stworzyć kopię obiektu.

Przenieś Umożliwia przesunięcie obiektu do innej lokalizacji w ramach obrazu.

Rozszerz Umożliwia wielokrotne powielanie obiektu

3. Określ rodzaj zaznaczenia, jakiego chcesz dokonać.

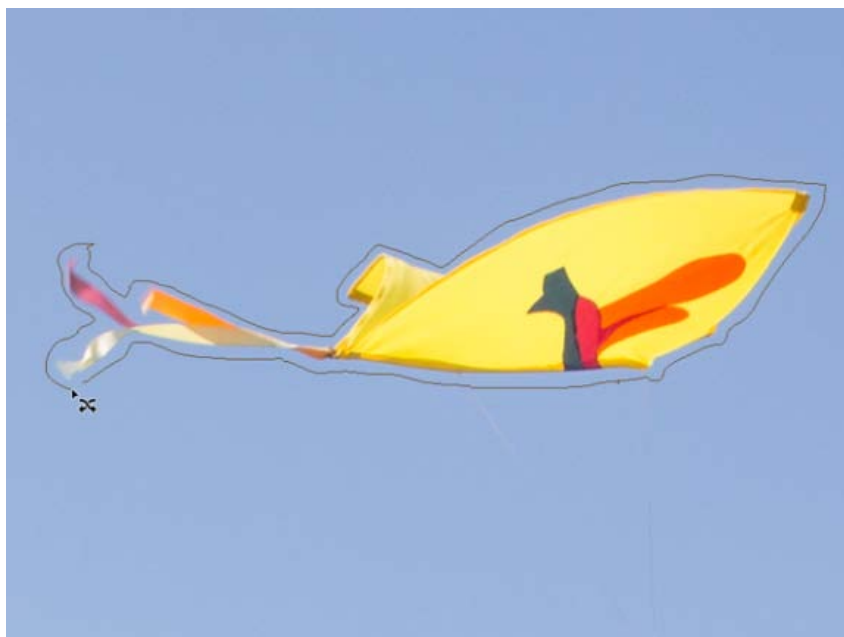
Nowy dokument Przeciągnij myszą wokół obiektu, który chcesz przesunąć lub rozszerzyć, aby dokonać nowego zaznaczenia.

Dodaj Zaznaczenie zostaje dodane do poprzedniego.

Odejmij Po dokonaniu nowego zaznaczenia ponad istniejącym, nachodząca na siebie część zostaje usunięta z wynikowego zaznaczenia.

Przetnij Po dokonaniu nowego zaznaczenia ponad istniejącym, tylko wspólna część nachodzących na siebie nowego i starego zaznaczenia pozostaje zaznaczona.

4. Przeciągnij wskaźnik myszy () nad obrazem, wybierz obiekt, który chcesz przesunąć lub rozszerzyć.



Przeciągnij myszą wokół obiektu, który chcesz zaznaczyć.

5. Po dokonaniu zaznaczenia przesunij obiekt do nowego miejsca. Obszar, na którym dokonywano zaznaczenia jest automatycznie dopełniany, w oparciu o zawartość otaczającego obrazu.
6. Jeśli automatycznie dopełniany obszar nie wydaje się poprawny, zaznacz pole Próbuj wszystkie warstwy i skoryguj suwakiem Napraw.

[Do góry](#)

Usuwanie plamek i niepożądanych obiektów

Usuwanie plamek i małych niedoskonałości

Punktowy pędzel korygujący służy do szybkiego usuwania plam i innych niedoskonałości występujących na zdjęciach. Można kliknąć jednokrotnie plamę lub przeciągnąć w celu wygładzenia niedoskonałości w obszarze.



Łatwe usuwanie plamek i niedoskonałości za pomocą narzędzia Punktowy pędzel korygujący.

1. Wybierz narzędzie Punktowy pędzel korygujący .
2. Wybierz rozmiar pędzla. Najlepszy wybór to końcówka nieco większa od poprawianego obszaru — do skorygowania obszaru wystarczy wówczas jedno kliknięcie.
3. Na pasku Opcje narzędzia wybierz jedną z następujących opcji Typ.

Zgodność z otoczeniem Na podstawie pikseli wokół krawędzi zaznaczenia wyszukiwany jest obszar obrazu, który będzie pełnił funkcję łatki. Jeśli naprawa wykonana za pomocą tej opcji nie będzie zadowalająca, kliknij polecenie Edycja > Cofnij, a następnie spróbuj użyć opcji Utwórz teksturę.

Utwórz teksturę Na podstawie wszystkich pikseli zaznaczenia tworzona jest tekstura korygująca. Jeśli tekstura nie sprawdzi się, można ponownie przeciągnąć kursor przez korygowany obszar.

Uwaga! Aby zastosować zmianę do wszystkich warstw obrazu, kliknij pozycję *Próbuj wszystkie warstwy*.

4. Na obrazie kliknij obszar, który chcesz poprawić, lub kliknij i przeciągnij nad większym obszarem.

Usuwanie niepożądanych obiektów przy użyciu korygowania z uwzględnieniem zawartości

Można usuwać niepożądane obiekty lub postacie ze zdjęć bez ich niszczenia. Korzystając z punktowego pędzla korygującego z opcją Uwzględnianie zawartości, można nieniszcząco usunąć zaznaczone obiekty ze zdjęcia. Program Photoshop Elements porównuje zawartość obrazu w sąsiednich obszarach, aby płynnie wypełnić zaznaczenie z zachowaniem w sposób realistyczny kluczowych szczegółów, takich jak cienie i krawędzie obiektów.



Obraz przed usunięciem i po usunięciu niepożądanego obiektu przy użyciu wypełniania z uwzględnieniem zawartości

Aby usunąć niepożądany obiekt:

1. Wybierz narzędzie Punktowy pędzel korygujący.
2. Na pasku Opcje narzędzia wybierz opcję Uwzględnianie zawartości.
3. Maluj na obiekcie, który ma być usunięty z obrazu.

Usuwanie niedoskonałości działa najlepiej w przypadku małych obiektów. Jeśli obraz jest duży i zawiera niepożądany obiekt o dużej wielkości, wówczas należy się upewnić, że pracę będą wykonywane na komputerze najwyższej klasy. Jeśli pojawią się trudności z dużymi obrazami, wówczas należy wypróbować następujące metody.

- Rysuj mniejsze pociągnięcia pędzlem.
- Zmniejszyć liczbę pikseli obrazu.
- Zwiększyć ilość pamięci RAM, a następnie ponownie uruchomić aplikację.

[Do góry](#)

Poprawianie dużych niedoskonałości

Pędzel korygujący poprawia niedoskonałości w dużych obszarach wyznaczanych przez przeciąganie. Istnieje możliwość usunięcia obiektów znajdujących się na jednolitym tle, na przykład na tle trawy.



Przed i po użyciu Pędzla korygującego.

1. Wybierz narzędzie Pędzel korygujący .
2. Na pasku Opcje narzędzia wybierz rozmiar pędzla, a następnie ustaw opcje pędzla korygującego.

Tryb Określa sposób mieszania źródła lub wzoru z istniejącymi pikselami. W trybie Normalne nowe piksele są nakładane na piksele oryginalne. W trybie Zastąp na krawędziach pociągnięcia pędzla są zachowywane ziarna błony fotograficznej i tekstury.

Źródło Umożliwia ustawienie źródła używanego do naprawiania pikseli. Tryb Próbką używa pikseli z bieżącego obrazu. Tryb Wzór używa pikseli ze wzorca określonego w panelu Wzorzec.

Wyrównany Stale próbkuję piksele bez utraty bieżącego punktu próbkowania (nawet po zwolnieniu przycisku myszy). Aby po przerwaniu i wznowieniu malowania za każdym razem używać pikseli z oryginalnego punktu próbkowania, usuń zaznaczenie opcji Wyrównane.

Próbkuj wszystkie warstwy Wybranie opcji Próbkuj wszystkie warstwy pozwala próbkować dane z warstwy bieżącej, z warstwy bieżącej i poniżej lub z wszystkich widocznych warstw.

3. Ustaw kursor na dowolnym otwartym obrazie i naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), aby przeprowadzić próbkowanie danych.

Uwaga! Jeśli dane są próbkowane w jednym obrazie, a następnie stosowane do innego, obydwa obrazy muszą być w tym samym trybie kolorów, chyba że jeden z obrazów jest w trybie skali szarości.

4. Przeciągnij obraz nad wadą, aby wymieszać istniejące dane z danymi próbkowanymi. Przy każdym zwolnieniu przycisku myszy próbkowane piksele są łączone z pikselami obrazu.

 Jeśli na krawędziach poprawianego obszaru występuje silny kontrast, to przed zastosowaniem narzędzia Pędzel korygujący należy zaznaczyć jakiś obszar. Zaznaczenie powinno być większe od poprawianego obszaru i dokładnie obejmować piksele kontrastujące. Podczas malowania za pomocą narzędzia Pędzel korygujący zaznaczenie uniemożliwia barwienie pikseli z zewnątrz.

[Do góry](#)

Korekta zniekształceń aparatu

Okno dialogowe Korekta zniekształceń aparatu umożliwia naprawianie typowych problemów dotyczących zniekształcenia obiektywu, na przykład zaciemnionych krawędzi spowodowanych usterkami soczewek lub ich niepoprawnym zasłonięciem. Na przykład na zdjęciu nieba zrobionym przy ciemniejszym oświetleniu narożniki obrazu są ciemniejsze niż obszar na środku zdjęcia. Zmiana wartości winietowania i ustawień półcieni umożliwia naprawienie tego zniekształcenia.

Dostosuj zniekształcenia wynikające z pionowego lub poziomego pochylenia aparatu przy pomocy elementów sterujących perspektywą. Aby dostosować zniekształcenia, obróć obraz lub skoryguj jego perspektywę. Siatka obrazu filtru Korekta zniekształceń aparatu ułatwia wykonywanie precyzyjnych dopasowań.



Korekta zniekształceń aparatu

1. Kliknij polecenie Filtr > Korekta zniekształceń aparatu.
2. Zaznacz pole wyboru Podgląd.
3. Ustaw dowolne z poniższych opcji, aby naprawić obraz, a następnie kliknij przycisk OK.

Usuwanie zniekształcenia Pozwala usunąć zniekształcenie beczkowate lub poduszkowate obiektywu. Wpisz liczbę w polu lub przesunij suwak, aby wyprostować poziome lub pionowe linie, które są wykrzywione w kierunku do środka lub od środka obrazu.

Wartość winietowania Pozwala określić stopień rozjaśnienia lub przyciemnienia krawędzi obrazu. Wpisz liczbę w polu lub przesunij suwak, aby stopniowo zacieniować obraz.

Punkt środkowy winiety Pozwala określić szerokość obszaru pozostającego pod wpływem suwaka Wartość. Przesunij suwak lub wpisz mniejszą liczbę, aby wpłynąć na większy obszar obrazu. Wpisz większą liczbę, aby ograniczyć wpływ do krawędzi obrazu.

Perspektywa pionowa Umożliwia korektę perspektywy obrazu, zniekształconej wskutek pochylenia aparatu w górę lub w dół. Wpisz liczbę w polu lub użyj suwaka, aby uzyskać w obrazie równoległe linie pionowe.

Perspektywa pozioma Wpisz liczbę w polu lub użyj suwaka, aby uzyskać prawidłową perspektywę, tworząc w obrazie równoległe linie poziome.

Kąt Obraz jest obracany w celu poprawienia efektów ubocznych korekty perspektywy. Wpisz liczbę w polu lub przeciągnij skalę kąta, aby obrócić obraz w lewo (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara) lub w prawo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Skala Pozwala zmienić skalę obrazu. Wymiary w pikselach nie ulegają zmianie. Wpisz liczbę w polu lub użyj suwaka, aby usunąć puste obszary obrazu będące efektem zniekształceń poduszkowatych, obrotów lub korekt perspektywy. Skalowanie w górę jest skuteczne w przypadku kadrowania obrazów i przywracania ich oryginalnych wymiarów.

Pokaż siatkę Zaznaczenie tej opcji powoduje wyświetlenie siatki. Usunięcie zaznaczenia tej opcji powoduje ukrycie siatki.

Powiększanie Wyświetla zbliżenie po powiększeniu oraz oddalenie po pomniejszeniu.

Kolor Umożliwia określenie koloru siatki.

Używanie narzędzia Photomerge — zdjęcie grupowe

 Film instruktażowy dotyczący funkcji Photomerge jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2342_pse9_pl.

Za pomocą narzędzia Photomerge — zdjęcie grupowe można utworzyć idealne zdjęcie grupowe z wielu zdjęć.

Uwaga! Najlepsze wyniki można uzyskać, gdy wiele obrazów używanych podczas tworzenia zdjęcia grupowego Photomerge pochodzi z tej samej sesji zdjęciowej.

1. Aby wybrać zdjęcia grupowe, które mają być źródłem dla operacji Photomerge — zdjęcie grupowe, wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz zdjęcia w module Elements Organizer.
 - Otwórz zdjęcia w programie Photoshop Elements.
2. Wybierz Ulepsz > Photomerge > Photomerge — zdjęcie grupowe.
3. Wybierz najlepsze zdjęcie grupowe i przeciągnij je ze skrzynki na fotografie do okna Finalne.
4. Kliknij inne zdjęcia w skrzynce (stosowane są kolorowe oznaczenia, które ułatwiają wybieranie zdjęć). Użyj narzędzia Ołówek, aby zaznaczyć obszary przeznaczone do scalenia na końcowym zdjęciu. Aby dostosować ostateczny obraz, dodaj zawartość za pomocą narzędzia Ołówek lub usuń za pomocą narzędzia Gumka.
5. Ustaw dowolne z następujących opcji.

Pokaż pociągnięcia Kliknij tę opcję w celu wyświetlenia pociągnięć ołówka utworzonych na obrazie źródłowym.

Pokaż regiony Kliknij tę opcję, aby wyświetlić zaznaczone regiony na obrazie finalnym.

Opcje zaawansowane Rozwiń lub zwiń tę strzałkę, aby wyświetlić lub ukryć obszar Opcje zaawansowane.

Narzędzie Wyrównywanie Aby poprawić układ wielu zdjęć, kliknij narzędzie Wyrównywanie, umieść trzy znaczniki na obrazie źródłowym i trzy na obrazie finalnym, a następnie kliknij przycisk Wyrównaj zdjęcia.

Uwaga! Funkcja Photomerge — zdjęcie grupowe korzysta z opcji automatycznego wyrównywania. Z narzędzia Wyrównanie należy korzystać tylko wówczas, gdy automatyczne wyrównanie nie spowodowało oczekiwanych rezultatów.

Mieszanie pikseli Kliknij tę opcję, aby mieszać piksele.

6. Aby rozpocząć proces od początku, kliknij przycisk Resetuj. Aby zakończyć działanie funkcji Photomerge — zdjęcie grupowe, kliknij przycisk Gotowe. Aby zamknąć okno Photomerge — zdjęcie grupowe, kliknij przycisk Anuluj.



Photomerge — zdjęcie grupowe, okno

[Do góry](#)

Korzystanie z opcji Photomerge — oczyszczanie sceny

Za pomocą narzędzia Photomerge — oczyszczanie sceny można utworzyć idealne zdjęcie panoramiczne z wielu zdjęć. Można np. usunąć niepożądane elementy, takie jak turyści, którzy przypadkowo znaleźli się w fotografowanej scenie.

Uwaga! Aby uzyskać najlepsze wyniki, użyj obrazów z tej samej sceny wykonanej pod takim samym kątem.

1. Aby wybrać od 2 do 10 zdjęć dla narzędzia Photomerge — oczyszczanie sceny, wykonaj poniższe czynności.

- Wybierz zdjęcia w module Elements Organizer.
- Otwórz zdjęcia w programie Photoshop Elements.

2. Wybierz Ulepsz > Photomerge > Photomerge — oczyszczanie sceny.

3. Wybierz najlepsze zdjęcie i przeciągnij je ze skrzynki do okna Finalne.

To zdjęcie stanie się obrazem bazowym dla zdjęcia finalnego.

4. Kliknij zdjęcie w skrzynce zdjęć (stosowane są kolorowe oznaczenia, które ułatwiają wybieranie zdjęć).

Zdjęcie pojawi się w oknie Źródłowe.

5. W celu dodania lub usunięcia obszarów z okna Finalne wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W celu usunięcia obszaru użyj narzędzia Ołówek, aby oznaczyć obszar w oknie Ostateczne.
- W celu dodania obszaru do okna Ostateczne użyj narzędzia Ołówek, aby oznaczyć obszar w oknie Źródłowe.
- Aby dostosować ostateczny obraz, dodaj zawartość za pomocą narzędzia Ołówek lub usuń za pomocą narzędzia Gumka.

6. (Opcjonalnie) Wykonaj jedną z poniższych czynności.

Pokaż pociągnięcia Wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie pociągnięć ołówkiem na obrazie źródłowym.

Pokaż regiony Ta opcja powoduje przedstawienie wybranych regionów na obrazie ostatecznym.

7. (Opcjonalnie) Jeśli pojawiły się problemy z odpowiednim wyrównaniem zdjęć, kliknij strzałkę Opcje zaawansowane, aby uzyskać dostęp do następujących narzędzi:

Narzędzie Wyrównywanie Umożliwia korygowanie wyrównania wielu zdjęć. Kliknij narzędzie Wyrównywanie, aby umieścić trzy znaczniki na obrazie źródłowym i trzy na obrazie ostatecznym. Przeciągnij znaczniki do podobnych obszarów na każdym zdjęciu i kliknij przycisk Wyrównaj zdjęcia.

Uwaga! Funkcja Photomerge — oczyszczanie sceny korzysta z opcji automatycznego wyrównywania. Narzędzie Wyrównywanie powinno być używane tylko wówczas, gdy wyrównywanie automatyczne nie przyniosło oczekiwanych rezultatów.

Mieszanie pikseli Opcja umożliwia mieszanie pikseli przy użyciu różnych opcji. Aby sprawdzić, czy ta opcja poprawia wygląd zdjęcia, wykonaj kilka prób.

8. (Opcjonalnie) W skrzynce zdjęć zaznacz inne zdjęcia do użycia w oknie Źródłowe, a następnie powtórz krok 5.

9. Aby rozpocząć proces od początku, kliknij przycisk Resetuj. Aby zakończyć działanie funkcji Photomerge — oczyszczanie sceny, kliknij przycisk Gotowe. Aby zamknąć okno Photomerge — oczyszczanie sceny, kliknij przycisk Anuluj.



Photomerge — oczyszczanie sceny

A. Przeciąganie zdjęcia do okna *Finalne* **B.** Używanie narzędzia *Ołówek* do oznaczania obszaru do wymiany w oknie *Finalne* **C.** Wynik w oknie *Finalne*

Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Ulepszanie

Rozmywanie lub zmiękczenie krawędzi
Zastępowanie kolorów w obrazie
Klonowanie obrazów lub obszarów w obrazie
Photomerge — twarze
Photomerge — ekspozycja
Photomerge — dopasowanie stylu

Rozmywanie lub zmiękczenie krawędzi

[Do góry](#)

Narzędzie Rozmycie powoduje zmiękczenie ostrych krawędzi lub obszarów obrazu przez zmniejszenie szczegółowości. Rozmywanie złożonego tła może pomóc w uzyskaniu większej ostrości docelowych obrazów. Do tego celu można też używać filtrów Rozmycie.



Zdjęcie oryginalne (z lewej) i zdjęcie po rozmyciu tła (z prawej).

1. Wybierz narzędzie Rozmywanie.
2. Ustaw opcje na pasku opcji:

Pędzel Ustawia końcówkę pędzla z wyskakującego menu Pędzel. Aby uzyskać więcej końcówek pędzli, kliknij rozwijaną listę Pędzel wewnątrz wyskakującego menu i wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Umożliwia określenie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Tryb Umożliwia określenie sposobu mieszania rozmywanych pikseli z innymi pikselami w obrazie.

Intensywność Umożliwia określenie wartości wyostrenia, które towarzyszy każdemu pociągnięciu.

Próbkuj wszystkie warstwy Powoduje rozmycie wszystkich widocznych warstw. Jeśli ta opcja nie jest zaznaczona, narzędzie rozmywa wyłącznie aktywną warstwę.

3. Przeciągnij kursor nad fragmentem obrazu, który chcesz rozmyć.

Zastępowanie kolorów w obrazie

[Do góry](#)

Narzędzie Zastępowanie kolorów upraszcza proces zastępowania konkretnych kolorów obrazu. Istnieje możliwość zamalowania docelowego koloru — na przykład żółtego kwiatu na obrazie — innym kolorem, na przykład czerwonym. Narzędzia Zastępowanie kolorów można też używać do korygowania kolorów.



1. Wybierz narzędzie Zastępowanie kolorów  (narzędzie Zastępowanie kolorów jest częścią paska Opcje narzędzia Pędzel).
2. Na pasku opcji z menu Pędzel wybierz końcówkę pędzla. W przypadku opcji Tryb zachowaj ustawienie trybu mieszania na wartości Kolor.
3. W obszarze Ogranicz wybierz jedną z następujących opcji:
 - Nieciągłe** Próbkowany kolor jest zastępowany w każdym miejscu, które znajdzie się pod kursorem.
 - Ciągłe** Zastępowane są kolory przylegające do koloru znajdującego się bezpośrednio pod kursorem.
4. W polu Tolerancja określ niską wartość procentową, aby zastępować kolory bardzo podobne do klikniętego piksela, lub zwiększ wartość procentową, aby zastępować szerszy zakres kolorów.
5. Aby uzyskać wygładzone krawędzie w obszarach podlegających korekcji, wybierz opcję Wygładzanie.
6. Wybierz sposób próbkowania. Dostępne opcje:
 - Ciągłe** Ciągłe próbkowanie koloru podczas przeciągania narzędzia Zastępowanie kolorów.
 - Raz** Jednokrotne próbkowanie kolorów w momencie przeciągnięcia narzędzia Zastępowanie kolorów.
 - Próbka tła** Zastępuje obszar zawierający kolor tła za każdym razem, gdy przeciągniesz po nim narzędzie Zastępowanie kolorów.
7. Wybierz kolor pierwszego planu, którego chcesz użyć do zastąpienia niechcianego koloru.
8. Na obrazie kliknij kolor, który ma zostać zastąpiony.
9. Przeciągnij narzędziem w obrazie, aby zastąpić nieodpowiedni kolor.

Klonowanie obrazów lub obszarów w obrazie

[Do góry](#)

Narzędzie Stempel umożliwia malowanie za pomocą próbki obrazu, której można użyć do duplikowania obiektów, usuwania niedoskonałości obrazu lub zamalowywania obiektów na zdjęciu.



Zdjęcie oryginalne (u góry), zdjęcie po dodaniu dwóch rozgwiazd za pomocą narzędzia Stempel (na środku) i zdjęcie po usunięciu osoby przy użyciu narzędzia Stempel (u dołu).

1. Wybierz narzędzie Stempel .
2. (Opcjonalnie) Ustaw opcje na pasku opcji:
 - Pędzel** Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu podręcznego Pędzle wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.
 - Próbkuj wszystkie warstwy** Aby próbować (kopiować) dane ze wszystkich widocznych warstw, wybierz opcję Próbkuj wszystkie warstwy. Aby próbować dane tylko z aktywnej warstwy, usuń zaznaczenie tej opcji.
 - Krycie** Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Ustawienie niskiego krycia powoduje przenikanie pikseli znajdujących się pod

pociągnięciem pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Tryb Określa sposób mieszania źródła lub wzoru z istniejącymi pikselami. W trybie Normalny nowe piksele są nakładane na piksele oryginalne.

Wyrównany Po rozpoczęciu malowania przesuwają próbkowany obszar razem z kursorem — niezależnie od liczby zatrzymań i wznowień malowania. Wybranie tej opcji jest użyteczne podczas usuwania niechcianych obszarów, takich jak linia telefoniczna na tle nieba lub rozdarcie na zeskanowanym zdjęciu. Jeśli opcja Wyrównane nie jest zaznaczona, narzędzie Stempel stosuje próbkowany obszar od początkowego punktu próbkowania po każdym zatrzymaniu i wznowieniu malowania. Usunięcie zaznaczenia tej opcji jest użyteczne podczas stosowania wielu kopii tego samego fragmentu obrazu do różnych obszarów w tym samym obrazie lub do innego obrazu.

3. Kliknij Nakładka klonowania i ustaw następujące opcje:

Pokaż nakładkę Wybierz opcję Pokaż nakładkę, aby nakładka była widoczna wewnątrz rozmiaru pędzla.

Krycie Aby określić przezroczystość nakładki, wprowadź wartość procentową w polu Krycie.

Przycięta Aby przyciąć nakładkę do rozmiaru pędzla, włącz opcję Przycinanie.

Autoukrywanie Aby podczas mażnięcia pędzlem nakładka była ukrywana, zaznacz opcję Auto-ukrywanie.

Odwróć nakładkę Aby odwrócić kolory nakładki, wybierz opcję Odwróć.

4. Ustaw kursor na tej części dowolnego otwartego obrazu, którą zamierzasz próbować, a następnie naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i kliknij. Podczas malowania narzędzie duplikuje piksele w obrazie w tym punkcie próbkowania.

5. Przeciągnij lub kliknij, aby malować za pomocą narzędzia.

Photomerge — twarze

[Do góry](#)

 *Film instruktażowy dotyczący funkcji Photomerge jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/irvid2342_pse9_pl.*

Polecenie Photomerge — twarze umożliwia łączenie wielu fragmentów twarzy w celu utworzenia miny z kilku twarzy.

1. Aby wybrać zdjęcia twarzy, które mają być źródłem dla operacji Photomerge — twarze, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz zdjęcia twarzy w module Elements Organizer.
- Otwórz zdjęcia obrazu twarzy.

2. Wybierz Ulepsz > Photomerge > Photomerge — twarze.

3. Wybierz zdjęcie twarzy, którego chcesz użyć jako obrazu bazowego, i przeciągnij je ze skrzynki zdjęć do okna Finalne.

4. Kliknij inny obraz w skrzynce zdjęć, a następnie kliknij narzędzie Wyrównywanie. Umieść trzy znaczniki wyrównania na oczach i ustach na obrazie źródłowym i finalnym, a następnie kliknij przycisk Wyrównaj zdjęcia.

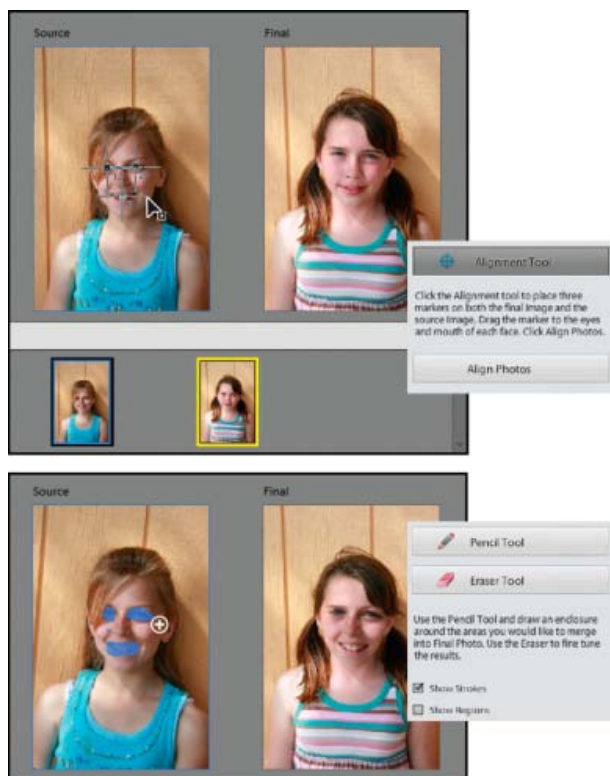
5. Kliknij inne zdjęcia w skrzynce (stosowane są kolorowe oznaczenia, które ułatwiają wybieranie zdjęć). Użyj narzędzia Ołówek, aby zaznaczyć obszary przeznaczone do scalenia na końcowym zdjęciu. Aby dostosować ostateczny obraz, dodaj zawartość za pomocą narzędzia Ołówek lub usuń za pomocą narzędzia Gumka.

6. Ustaw następujące opcje:

Pokaż pociągnięcia Kliknij tę opcję w celu wyświetlenia pociągnięć ołówka utworzonych na obrazie źródłowym.

Pokaż regiony Kliknij tę opcję, aby wyświetlić zaznaczone regiony na obrazie ostatecznym.

7. Aby rozpocząć proces od początku, kliknij przycisk Resetuj. Aby zakończyć działanie funkcji Photomerge — twarze, kliknij przycisk Gotowe. Aby zamknąć okno Photomerge — twarze, kliknij przycisk Anuluj.



Photomerge — twarze, okno

Photomerge — ekspozycja

Do góry

Film instruktażowy dotyczący funkcji Photomerge jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2342_pse9_pl.

Polecenie Photomerge — ekspozycja służy do wydajnej obsługi scen na zdjęciach z trudnymi ekspozycjami. W celu uzyskania idealnej ekspozycji można mieszać dwa zdjęcia. Przykład: istnieje zdjęcie z oknem w tle, a wymagane jest idealne zdjęcie o następujących właściwościach:

- Dobra ekspozycja scenerii za oknem.
- Dobra ekspozycja ciemniejszych obiektów w pomieszczeniu.

W przypadku takiego scenariusza często uzyskuje się nadmierną ekspozycję scenerii za oknem oraz niedostateczną ekspozycję obiektów w pomieszczeniu.

W celu uzyskania idealnego zdjęcia należy wykonać następujące czynności:

- Zrób dwa zdjęcia lub większą liczbę zdjęć tej samej scenerii z różnymi ekspozycjami. W celu uzyskania jak najlepszych wyników zrób zdjęcia z różnymi wartościami ekspozycji i minimalnym przesunięciem. Na przykład:
 - Możesz zrobić dwa zdjęcia lub większą ilość zdjęć z włączoną lampą błyskową w celu uzyskania prawidłowej ekspozycji obiektu (obiekty w pomieszczeniu).
 - Następnie zrób jedno zdjęcie z wyłączoną lampą błyskową, aby uzyskać odpowiednią ekspozycję tła (sceneria za oknem).

Wskazówka: W aparacie możesz włączyć funkcję automatycznego nawiasu w celu wykonania kilku zdjęć jednego obiektu z różnymi ustawieniami ekspozycji.

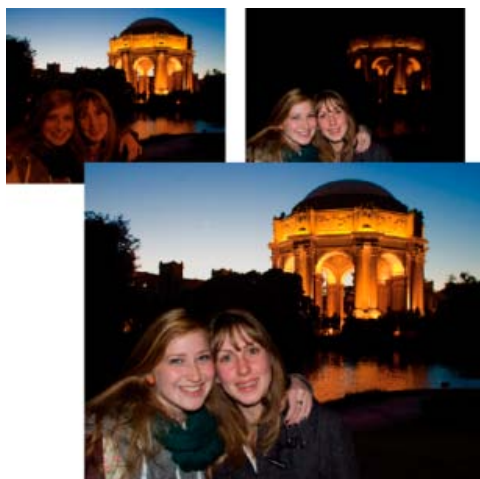
- Mieszaj zdjęcia w celu uzyskania idealnej ekspozycji.

Funkcja Photomerge — ekspozycja ułatwia mieszanie dwóch zdjęć w celu uzyskania idealnej ekspozycji.

Ekspozycję Photomerge można zrealizować w następujących dwóch trybach:

- Tryb automatyczny
- Tryb ręczny

W celu uzyskania najlepszych rezultatów podczas korzystania z trybu automatycznego należy użyć zdjęć, które zostały zrobione z różnymi wartościami ekspozycji, za pomocą funkcji nawiasu w ekspozycji. W celu uzyskania najlepszych rezultatów podczas korzystania z trybu ręcznego należy użyć zdjęć zrobionych z włączoną i wyłączoną lampą błyskową.



Photomerge — ekspozycja

Photomerge — ekspozycja w trybie automatycznym

W module Elements Organizer można zaznaczać wymagane zdjęcia, a także zaznaczać i usuwać zaznaczenia zdjęć w skrzynce zdjęć.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz w module Elements Organizer co najmniej dwa, ale nie więcej niż dziesięć zdjęć, a następnie wybierz opcję Ulepsz > Photomerge > Photomerge — ekspozycja.
 - Otwórz wymagane pliki przy pomocy opcji Plik > Otwórz.
 - a.
 - i. W celu wyświetlenia wszystkich otwartych plików wybierz w skrzynce zdjęć opcję Pokaż otwarte pliki.
 - ii. Zaznacz w skrzynce od dwóch do dziesięciu zdjęć.
 - iii. Wybierz Ulepsz > Photomerge > Photomerge — ekspozycja.

Moduł Photoshop Elements wyświetli wybrane zdjęcia.

2. W panelu Photomerge wybierz opcję Automatyczny.
3. Wybierz jedną z następujących opcji:

Mieszanie proste Ta opcja nie umożliwia zmiany ustawień ekspozycji Photomerge. Wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie scalonego zdjęcia.

Mieszanie inteligentne Wybranie tej opcji umożliwia dostosowanie ustawień za pomocą suwaków. Końcowe zdjęcie jest wyświetlane w zależności od tego, jakie ustawienia zostały wybrane. Możliwe jest dostosowanie następujących ustawień:

Podświetlenie Umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie szczegółów, które są podświetlone.

Cienie Umożliwia ustawienie jaśniejszych lub ciemniejszych cieni.

Nasycenie Umożliwia zmianę intensywności koloru.

4. Po uzyskaniużądanego rezultatu należy kliknąć przycisk Gotowe, aby zakończyć działanie funkcji Photomerge — ekspozycja.

Photomerge — ekspozycja w trybie ręcznym

Uwaga: W przypadku opcji Photomerge — ekspozycja, jeśli użyte zostaną zdjęcia wykonane z włączoną lampą błyskową, domyślnym trybem będzie Photomerge — ekspozycja w trybie ręcznym.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz w module Elements Organizer od dwóch do dziesięciu zdjęć, a następnie wybierz polecenie Ulepsz > Photomerge > Photomerge — ekspozycja.
 - Otwórz wymagane pliki przy pomocy opcji Plik > Otwórz.
 - a.
 - i. W celu wyświetlenia wszystkich otwartych plików wybierz w skrzynce zdjęć opcję Pokaż otwarte pliki.
 - ii. Zaznacz w skrzynce od dwóch do dziesięciu zdjęć.
 - iii. Wybierz Ulepsz > Photomerge > Photomerge — ekspozycja.

Moduł Photoshop Elements wyświetli wybrane zdjęcia.

2. W panelu Photomerge wybierz opcję Ręcznie.

Pierwszy obraz ze skrzynki zdjęć zostanie wyświetlony jako zdjęcie źródłowe. Obraz ze skrzynki zdjęć można wybrać jako obraz finalny.

3. Ustaw następujące opcje:

Pokaż pociągnięcia Kliknięcie tej opcji powoduje wyświetlenie pociągnięć ołówka na obrazie źródłowym.

Pokaż regiony Kliknij tę opcję, aby wyświetlić zaznaczone regiony na obrazie finalnym.

4. Za pomocą narzędzia Ołówek zaznacz na bieżącym obrazie źródłowym regiony z ekspozycją. Zmień zdjęcie źródłowe, a następnie (w razie potrzeby) wybierz regiony z tego zdjęcia.

Po wykonaniu tych czynności można wyświetlić obraz ostateczny z różnymi regionami skopiowanymi z różnych obrazów źródłowych — obraz ten będzie widoczny na tle początkowo obrazu finalnego.

5. Za pomocą suwaka Przezroczystość zmień przezroczystość wybranych regionów, aby odpowiednio mieszać je z tłem. Wybierz opcję Mieszanie krawędzi, aby wygładzić krawędzie po mieszanii.

Uwaga: Suwak Przezroczystość wpływa tylko na te regiony, które zostały wybrane z aktualnie wyświetlanego obrazu źródłowego. W celu zmiany przezroczystości regionów wybranych z innych obrazów należy zmienić obraz źródłowy. Program zapamiętuje wartość używaną dla poszczególnych obrazów. Jeśli ustawienie suwaka nie zostanie zmienione, wartością domyślną będzie 0.

6. W celu poprawienia wyrównania wielu zdjęć należy wybrać opcje zaawansowane, a następnie kliknąć polecenie Wyrównywanie. Umieść trzy znaczniki na obrazie źródłowym oraz trzy znaczniki na obrazie ostatecznym, a następnie kliknij opcję Wyrównaj zdjęcia. Kliknij przycisk Gotowe.

Photomerge — dopasowanie stylu

[Do góry](#)

Jeśli użytkownikowi podoba się styl obrazu, może zastosować te same właściwości stylu do innego obrazu. Możliwa jest praca z zestawem obrazów, stosowanie stylów oraz wybieranie aktualizacji obrazu o styl, który zapewnia najlepsze wyniki.

Uwaga: Wielokrotne stosowanie stylów nie powoduje skumulowania ich wpływu na obraz. Zapisywany jest tylko ostatni zastosowany styl.



Obraz po zastosowaniu stylu pochodzącego z obrazu ze stylem

1. Otwórz obraz i wybierz opcję Ulepsz > Photomerge > Photomerge — dopasowanie stylu
2. W Skrzynce stylów dodaj obrazy, z których chcesz przenosić style. Wybierz obrazy o wyraźnych właściwościach stylistycznych i szczegółach.

Uwaga: Można także wybrać obraz spośród domyślnych obrazów ze stylami wyświetlanych w Skrzynce stylów.

3. Aby zastosować styl jednego z obrazów, kliknij dwukrotnie obraz ze stylem w Skrzynce stylów lub przeciągnij obraz ze Skrzynki stylów na element zastępczy Obraz stylu.
4. Aby precyzyjnie skorygować obraz, skorzystaj z opcji korekty w panelu Edycja.

Intensywność Określa intensywność stosowania przenoszonego stylu. Maksymalna wartość oznacza przeniesienie stylu z pełną (100%) intensywnością, tj. taką, jaka jest stosowana w obrazie ze stylem.

Przejrzystość Zwiększa kontrast lokalny stylizowanego obrazu. Powoduje zwiększenie kontrastu regionów o stopniowo zmieniającej się intensywności, co powoduje wyróżnienie wyrazistych szczegółów w zaciemnionych regionach.

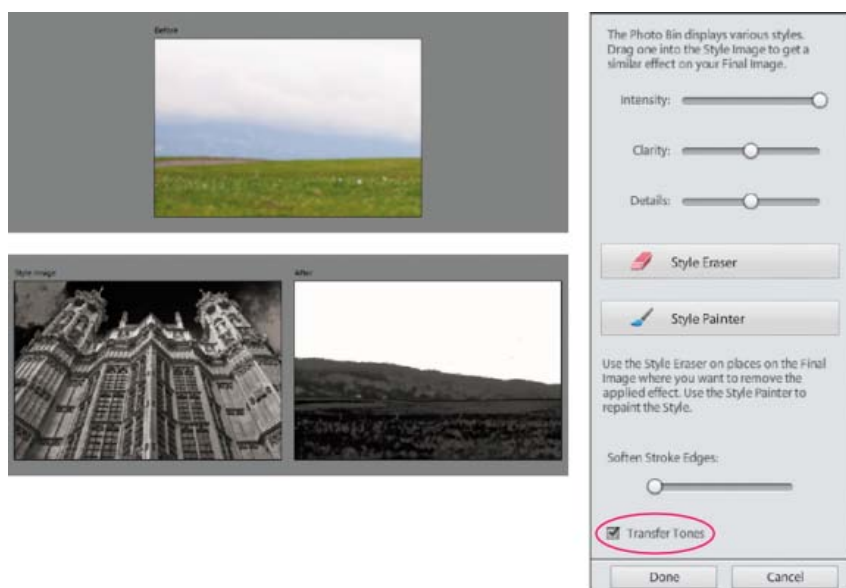
Szczegóły Poprawia ogólny lub globalny kontrast obrazu.

Gumka stylów Usuwa zastosowany styl z konkretnych obszarów obrazu.

Malarz stylów Stosuje styl w obszarach, z których wcześniej usunięto zastosowany styl.

Zmiękcza krawędzie obrysów Zmiękcza krawędzie powstałe w wyniku wymazywania stylu lub malowania stylem.

Przenoszenie tonów Przenosi tony obrazu ze stylem. Na przykład, jeśli obraz ze stylem jest czarno-biały lub jest obrazem w tonach sepii, a obraz docelowy operacji Photomerge — Przenoszenie tonów jest kolorowy, wybranie opcji Przenoszenie tonów spowoduje przeniesienie tonu (czarno-białego lub sepii) do obrazu kolorowego.



Zmiana obrazów kolorowych na czarno-białe poprzez przenoszenie tonów

5. Kliknij przycisk Gotowe, aby zaktualizować obraz z uwzględnieniem zastosowanego stylu.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Dopasowywanie cieni i oświetlenia

Dopasowywanie koloru i tonalności za pomocą narzędzi z grupy Pędzel inteligentny

Stosowanie narzędzi z grupy Pędzel inteligentny

Informacje o dopasowaniach poziomów

Poprawianie szczegółowości cieni i obszarów oświetlonych

Dopasowywanie cieni i jasności za pomocą poziomów

Dopasowywanie jasności i kontrastu w zaznaczonych obszarach

Szybkie rozjaśnianie lub przyciemnianie wydzielonych obszarów

Szybkie zwiększanie lub zmniejszanie nasycenia izolowanych obszarów

Dopasowywanie koloru i tonalności za pomocą pędzli inteligentnych

[Do góry](#)

Narzędzia Pędzel inteligentny oraz Szczegółowy pędzel inteligentny umożliwiają stosowanie dopasowań tonalności i koloru do konkretnych obszarów zdjęcia. Narzędzia te pozwalają także na stosowanie pewnych zdefiniowanych efektów. Wystarczy wybrać predefiniowane dopasowanie i zastosować korektę. Oba narzędzia automatycznie tworzą warstwy dopasowania. Funkcja ta zapewnia dużą swobodę pracy ze zdjęciami, ponieważ dopasowania nie powodują zmiany warstwy obrazu oryginalnego. Można wielokrotnie modyfikować dopasowania bez utraty informacji z obrazu.

Narzędzie Pędzel inteligentny zaznacza obszar obrazu na podstawie podobieństwa koloru i tekstury. Dopasowanie jest stosowane jednocześnie do całego zaznaczonego obszaru. Umożliwia dopasowywanie cieni, obszarów oświetlonych, kolorów i kontrastów. Pozwala stosować kolory do obiektów na obrazie, dodawać tekstury i używać wielu efektów fotograficznych.



Pędzel inteligentny podczas zaznaczania obszaru do dopasowania

1. Wybierz narzędzie Pędzel inteligentny.
2. Wybierz efekt z domyślnej rozwijanej listy na pasku Opcje narzędzi, a następnie przeciągnij mysz na obiekty w obrazie, względem których chcesz zastosować dany efekt.

Pędzel inteligentny służy do stosowania różnorodnych efektów i wzorków przy użyciu opcji predefiniowanych.

Nie można zmienić ustawień efektu, gdyż warstwa efektu jest warstwą pikseli, a nie warstwą dopasowań.

W kategorii Tekstury narzędzia Pędzel inteligentny jest dostępny nowy zestaw przydatnych ustawień predefiniowanych.

15 nowych ustawień predefiniowanych oferuje następujące efekty do stosowania na obrazach:

- Polepszanie banalnych, nudnych obrazów tła
- Tworzenie efektu satyny na ubraniach i materiałach na obrazie
- Dodawanie wzorków kwiatowych do sukienek na obrazie
- Dodawanie eleganckich wzorków do ścian i tła na obrazie

Narzędzie Szczegółowy pędzel inteligentny umożliwia dopasowanie konkretnych obszarów zdjęcia wskazanych przez użytkownika. Działa analogicznie do narzędzi do malowania. Za pomocą tego narzędzia można modyfikować szczegóły, stosując ustawienia predefiniowane wzorków i efektów. Pozwala ono precyzyjnie malować na małych obszarach i stosować do nich ustawienia predefiniowane. Aby zastosować efekt, kliknij go na liście rozwijanej i zacznij malować w odpowiednim obszarze. Dostępnych jest wiele pędzli. Na pasku opcji można ustawić rozmiar i kształt pędzla.

Narzędzie to działa również podobnie do narzędzia Zaznaczanie. Kliknięcie opcji Popraw krawędź na pasku opcji pozwala zmodyfikować kształt i rozmiar zaznaczenia. Aby usunąć obszar z zaznaczenia, kliknij opcję usunięcia obszaru w ustawieniach pędzla zaznaczającego.

Oba pędzle umożliwiają dodawanie lub odejmowanie obszarów podlegających dopasowaniu. Do zdjęcia można także zastosować więcej niż jedno predefiniowane dopasowanie. Każde predefiniowane dopasowanie jest stosowane do odrębnej warstwy dopasowania. Możliwe jest modyfikowanie ustawień każdej korekty z osobna.

Po dokonaniu korekty w miejscu, w którym pierwotnie zastosowano dopasowanie, pojawia się szpilka. Szpilka jest odniesieniem do konkretnego dopasowania. Stosowanie kolejnych predefiniowanych dopasowań powoduje dodawanie nowych szpilek. Ułatwia to modyfikowanie konkretnych korekt, zwłaszcza po zastosowaniu kilku różnych dopasowań.

Stosowanie narzędzi z grupy Pędzel inteligentny

[Do góry](#)

1. Wybierz z przybornika narzędzie Pędzel inteligentny lub Szczegółowy pędzel inteligentny.

Zostanie otwarty panel wysuwany z predefiniowanymi dopasowaniami.

2. Wybierz efekt z domyślnej rozwijanej listy na pasku Opcje narzędzi.



Aby wyświetlać różne zestawy dopasowań, wybieraj odpowiednie opcje z menu panelu wysuwanego. Więcej informacji o konfigurowaniu panelu wysuwanego można znaleźć w sekcji Informacje o ustawieniach predefiniowanych.

3. (Opcjonalnie) Dopasuj rozmiar i jakość pędzla, wykonując jedną z następujących czynności:

- Jeśli wybrano narzędzie Pędzel inteligentny, otwórz próbnik pędzla na pasku opcji i dopasuj ustawienia.
- Jeśli wybrano narzędzie Szczegółowy pędzel inteligentny, wybierz predefiniowaną końcówkę pędzla z panelu wysuwanego Predefiniowane ustawienia pędzla. Następnie dopasuj wielkość pędzla na pasku opcji.

4. Maluj narzędziem lub przeciągaj je na obrazie.

Korekta zostanie zastosowana na odrębnej warstwie dopasowania, a w miejscu pierwszego zastosowania pędzla pojawi się kolorowa szpilka.

5. (Opcjonalnie) Wykonaj dowolne z następujących czynności:

- Aby zastosować bieżące dopasowanie także do innych obszarów zdjęcia, maluj pędzlem lub przeciągaj go na obrazie. W razie potrzeby wybierz narzędzie Dodaj do zaznaczenia.
- Aby usunąć bieżące dopasowanie z fragmentów obrazu, wybierz narzędzie Odejmij od zaznaczenia i maluj na obrazie.
- Aby zastosować dopasowanie innego typu, wybierz narzędzie Nowe zaznaczenie (,), wybierz predefiniowane dopasowanie z panelu wysuwanego, a następnie rozpocznij malowanie na obrazie.
- Aby wygładzić krawędzie zaznaczenia, kliknij przycisk Popraw krawędź na pasku opcji, dopasuj ustawienia w oknie dialogowym, a następnie kliknij przycisk OK. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Wygładzanie krawędzi zaznaczenia za pomocą funkcji wygładzania i wtapiania.

Uwaga: Po użyciu innego narzędzia z przybornika i ponownym wybraniu narzędzia Pędzel inteligentny lub Szczegółowy pędzel inteligentny aktywne jest ostatnie dopasowanie.

6. (Opcjonalnie) Jeśli wprowadzono wiele dopasowań, wykonaj dowolne z następujących czynności, aby wybrać żądane dopasowanie i zmodyfikować je bądź dodać lub odjąć jego zaznaczenie:

- Kliknij szpilkę.
- Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz jedno z dopasowań wymienionych na końcu menu.

Modyfikowanie ustawień korekty wprowadzonej pędzlem inteligentnym

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy szpilkę lub aktywne zaznaczenie na obrazie i wybierz polecenie Zmień ustawienia dopasowania.
- Na panelu Warstwy kliknij dwukrotnie miniaturkę konkretnej warstwy dopasowania.
- Kliknij dwukrotnie szpilkę.

2. Dopasuj ustawienia w oknie dialogowym, a następnie kliknij przycisk OK.

Zmianie predefiniowanego dopasowania dla korekty wprowadzonej pędzlem inteligentnym

1. Kliknij szpilkę lub aktywne zaznaczenie, a następnie na pasku opcji otwórz wysuwany panel predefiniowanych dopasowań.
2. Wybierz predefiniowane dopasowanie z panelu wysuwanego.

Usuwanie korekty wprowadzonej pędzlem inteligentnym

- Kliknij prawym przyciskiem myszy szpilkę lub aktywne zaznaczenie i wybierz polecenie Usuń dopasowanie.

Uwaga: Korektę wprowadzoną pędzlem inteligentnym można także usunąć z panelu Warstwy, usuwając odpowiednią warstwę dopasowania.

Panel wysuwany pędzla inteligentnego

Program Photoshop Elements umożliwia stosowanie różnych predefiniowanych dopasowań za pomocą narzędzi Pędzel inteligentny i

Szczegółowy pędzel inteligentny. Dopasowania wybiera się z wysuwanego panelu dopasowań na pasku opcji. Podobnie jak wszystkie panele wysuwane, także panel dopasowań pędzla inteligentnego można skonfigurować. W menu panelu można wybrać opcję wyświetlania dopasowań w postaci miniatur albo listy. Można także przeciągnąć próbnik z paska opcji i swobodnie przesunąć go w przestrzeni roboczej.

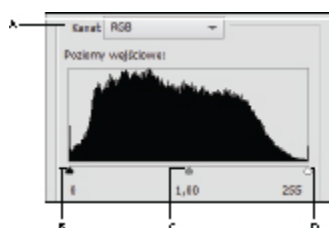
Menu w pobliżu lewego górnego rogu panelu zawiera opcje wyświetlania konkretnych zestawów dopasowań lub wszystkich dopasowań. Dopasowania dotyczą różnych parametrów obrazu, w tym tonalności i innych korekt.

Informacje o dopasowaniach poziomów

[Do góry](#)

Okno dialogowe Poziomy jest zaawansowanym narzędziem służącym do dopasowywania tonalnego i dopasowywania kolorów. Dopasowania poziomów można stosować na całym obrazie lub na wybranej części. Aby uzyskać dostęp do okna dialogowego, należy kliknąć polecenie Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Poziomy.

W oknie dialogowym Poziomy można wykonywać następujące czynności:



Okno dialogowe Poziomy

A. Kanały do dopasowania koloru B. Wartości cienia C. Półtony D. Wartości podświetlenia

- Ustawianie cienia i podświetlenia na wartości zapewniające użycie przez obraz całego zakresu tonalnego.
- Dopasowywanie jasności półtonów obrazu bez wpływania na wartości cienia i podświetlenia.
- Poprawianie dominanty barwnej przez ustawienie obszarów szarych jako neutralnych. Obraz można również ulepszyć przez dodanie nieznaczonej dominanty barwnej, na przykład dodając efekt ocieplający do zachodu słońca.
- Określanie wartości RGB cienia i podświetlenia w przypadku przygotowywania zdjęć do wydruku komercyjnego.

Podczas pracy w oknie Poziomy można pracować bezpośrednio na pikselach obrazu lub za pośrednictwem warstwy dopasowania. Warstwy dopasowania zapewniają elastyczność, ponieważ:

- Dopasowanie można zmodyfikować w dowolnym momencie, klikając dwukrotnie warstwę dopasowania w celu ponownego otwarcia okna dialogowego Poziomy.
- Efekt dopasowania można zmniejszyć przez obniżenie krycia warstwy dopasowania w panelu Warstwy.
- Warstwy dopasowania można ułożyć w stos w celu zastosowania wielu dopasowań bez obniżenia jakości obrazu spowodowanego zastosowaniem zbyt wielu kolejnych dopasowań.
- Można użyć maski warstwy dopasowania w celu ograniczenia dopasowania do części obrazu.

Poprawianie szczegółowości cienia i podświetlenia

[Do góry](#)

1. Wybierz Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Cień/Podświetlenie.
2. Przeciągnij dowolny z suwaków dopasowania lub wprowadź wartości w polach tekstowych, a następnie kliknij przycisk OK.

Rozjaśnij cienie Powoduje rozjaśnienie ciemnych obszarów zdjęcia i wyświetlenie większej liczby szczegółów cienia, który został przechwycony na zdjęciu.

Przyciemnij podświetlenia Powoduje przyciemnienie jasnych obszarów zdjęcia i wyświetlenie większej liczby szczegółów podświetlenia, które zostało przechwycone na zdjęciu. Obszary czystej bieli na zdjęciu nie zawierają żadnego szczegółu i nie są modyfikowane przez to dopasowanie.

Kontrast półcieni Powoduje dodanie lub zmniejszenie kontrastu półcieni. Użyj tego suwaka, jeśli kontrast obrazu nie wygląda właściwie po dopasowaniu cieni i podświetleń.

Aby zresetować obraz do stanu sprzed otwarcia okna dialogowego, przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), a następnie kliknij przycisk Resetuj.

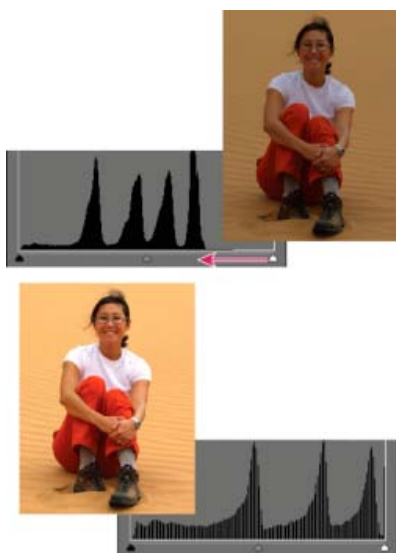


Przed dopasowaniem cieni i podświetleń (u góry) i po (u dołu). Dopasowanie zmiękcza twarz i pozwala na uzyskanie bardziej szczegółowego obrazu za okularami przeciwsłonecznymi.

Dopasowywanie cieni i jasności za pomocą poziomów

[Do góry](#)

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Poziomy.
 - Wybierz kolejno Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Poziomy lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Poziomy.
- Z menu Kanał wybierz polecenie RGB. Po ustawieniu trybu RGB dopasowania wpływają na wszystkie trzy kanały (czerwony, zielony i niebieski). Obraz w skali szarości ma tylko kanał szary.
- Ustaw wartości cienia i podświetlenia, przeciągając suwaki Poziomy wejściowe dla czerni i bieli (suwaki po lewej i po prawej stronie bezpośrednio pod histogramem) do krawędzi pierwszej grupy pikseli na dowolnym końcu histogramu. Możesz też wprowadzić wartości bezpośrednio w pierwszym i trzecim polu tekstowym Poziomy wejściowe.



Przeciąganie suwaka podświetlenia w lewo powoduje rozjaśnienie zdjęcia.

 Naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i przeciągnij suwak Cień, aby sprawdzić, które obszary zostaną obcięte do koloru czarnego (poziom 0). Naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i przeciągnij suwak Podświetlenie, aby sprawdzić, które obszary zostaną obcięte do koloru białego (poziom 255). Kolorowe obszary przedstawiają obcięcie w poszczególnych kanałach.

- Aby dopasować jasność półtonów, nie wpływając na wartości cienia i podświetlenia, przeciągnij suwak Poziomy wejściowe dla szarości (środkowy). Możesz też wprowadzić wartości bezpośrednio w środkowym polu tekstowym Poziomy wejściowe. Wartość 1,0 reprezentuje

bieżącą niedopasowaną wartość półcienia. Kliknij przycisk OK.

Wyniki dopasowania można zobaczyć w panelu Histogram.

Uwaga: Aby automatycznie przesunąć suwaki Podświetlenie i Cień do najjaśniejszego i najciemniejszego punktu w każdym kanale, można kliknąć opcję Automatyczny. Będzie to miało taki sam efekt, jak użycie polecenia Autopoziomy i może spowodować przesunięcie kolorów na obrazie.

Dopasowywanie jasności i kontrastu w zaznaczonych obszarach

[Do góry](#)

Polecenie Jasność/Kontrast działa najlepiej na zaznaczonych fragmentach obrazu. Użyj tego polecenia, aby dopasować jasność całego obrazu lub zmniejszyć w nim wyniki kontrastów. W przypadku dopasowań tonalnych lepszym rozwiązaniem są polecenia Poziomy i Cień/Podświetlenie.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zastosować dopasowania bezpośrednio do pikseli obrazu, kliknij polecenie Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Jasność/Kontrast.
- Aby zastosować dopasowania do warstwy, kliknij polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Jasność/Kontrast.

2. Przeciągnij suwaki, aby dopasować jasność i kontrast, a następnie kliknij przycisk OK.

Przeciąganie do lewej powoduje zmniejszanie poziomu, a przeciąganie do prawej — zwiększanie go. Liczba z prawej strony każdego suwaka oznacza wartość jasności lub kontrastu.

Szybkie rozjaśnianie lub przyciemnianie wydzielonych obszarów

[Do góry](#)

Narzędzia Rozjaśnianie i Ściemnianie pozwalają odpowiednio rozjaśnić lub przyciemnić obszary obrazu. Za pomocą narzędzia Rozjaśnianie można uwidocznić szczegóły znajdujące się w cieniu. Korzystając z narzędzia Ściemnianie, można uwidocznić szczegóły w obszarze podświetlenia.



Obraz oryginalny (z lewej), obraz po użyciu narzędzia Ściemnianie (środek u góry) i obraz po użyciu narzędzia Rozjaśnianie (prawy dolny róg)

1. Wybierz narzędzie Rozjaśnianie lub Ściemnianie. Jeśli te narzędzia nie są widoczne, poszukaj narzędzia Gąbka.

2. Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia:

Menu podręczne pędzli Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu podręcznego Pędzle wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Umożliwia określenie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Zakres Ustawia zakres tonalny obrazu dopasowywany przez narzędzie. Wybierając opcję Półcienie, można zmienić środkowy zakres szarości, Cienie — obszary ciemne, a Podświetlenia — obszary jasne.

Ekspozycja Ustawia efekt narzędzia przy każdym przeciągnięciu. Wyższa wartość procentowa daje silniejszy efekt.

Wskazówka: Aby stopniowo rozjaśnić lub przyciemnić obszar, ustaw niższą wartość ekspozycji dla narzędzia i przeciągnij kilka razy nad obszarem, który chcesz poprawić.

3. Przeciągnij kursor nad częścią obrazu, którą chcesz zmodyfikować.

Szybkie zwiększanie lub zmniejszanie nasycenia izolowanych obszarów

[Do góry](#)

Narzędzie Gąbka zwiększa lub zmniejsza nasycenie obszarów obrazu. Za pomocą narzędzia Gąbka można wyróżnić lub przygasić kolory obiektu lub obszaru.

1. Wybierz narzędzie Gąbka. Jeśli narzędzie Gąbka nie jest widoczne, poszukaj narzędzia Rozjaśnianie lub Ściemnianie.
2. Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia.

Menu podręczne pędzli Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu podręcznego Pędzle wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Umożliwia określenie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Tryb Określa, czy ma nastąpić zwiększenie, czy zmniejszenie nasycenia.

Przepływ Ustawia poziom efektu narzędzia przy każdym przeciągnięciu. W trybie zwiększania nasycenia większa wartość procentowa powoduje zwiększenie nasycenia. W trybie zmniejszania nasycenia większa wartość procentowa powoduje zmniejszenie nasycenia.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Przekształcanie

Obracanie lub odbijanie elementu
Swobodne obracanie elementu
Skalowanie elementu
Pochylanie lub zniekształcanie elementu
Stosowanie perspektywy do elementu
Swobodne przekształcanie elementu
Stosowanie transformacji do warstwy tła

Obracanie lub odbijanie elementu

[Do góry](#)

Obrócić lub odbić można zaznaczenie, warstwę lub cały obraz. Należy się upewnić, że wybrane polecenie korekty jest odpowiednie dla elementu, który ma zostać obrócony lub odbity.

1. W przestrzeni roboczej Edycja zaznacz zdjęcie, warstwę, zaznaczenie lub kształt, który chcesz obrócić lub odbić.
2. Wybierz kolejno Obraz > Obróć, a następnie z podmenu wybierz jedno z następujących poleceń:

90° w lewo, Warstwa 90° w lewo lub Zaznaczenie 90° w lewo Powoduje obrócenie zdjęcia, warstwy lub zaznaczenia o ćwierć obrotu w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Obracanie zaznaczenia jest możliwe tylko wtedy, gdy obraz zawiera aktywne zaznaczenie.

90° w prawo, Warstwa 90° w prawo lub Zaznaczenie 90° w prawo Powoduje obrócenie zdjęcia, warstwy lub zaznaczenia o ćwierć obrotu w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

180°, Warstwa 180° lub Zaznaczenie 180° Obraca zdjęcie, warstwę lub zaznaczenie o połowę obrotu.

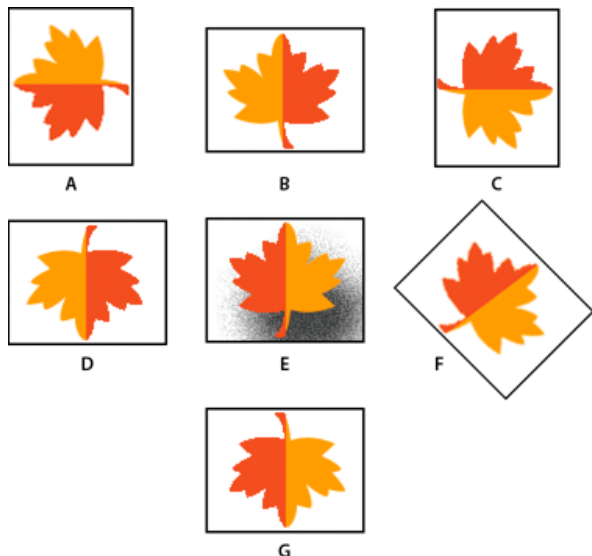
Własne Powoduje obrócenie elementu o określoną wartość. Po wybraniu tej opcji wprowadź liczbę stopni, o którą chcesz obrócić element, oraz kierunek obrotu.

uwaga: Wartość dodatnia powoduje obrót zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a wartość ujemna — w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Po zakończeniu kliknij przycisk OK.

Odbij poziomo, Odbij warstwę w poziomie lub Odbij zaznaczenie w poziomie Powoduje odbicie zdjęcia, warstwy lub zaznaczenia w poziomie.

Odbij pionowo, Odbij warstwę w pionie lub Odbij zaznaczenie w pionie Powoduje odbicie zdjęcia, warstwy lub zaznaczenia w pionie.



Obracanie obrazu

Swobodne obracanie elementu

Przy użyciu poleceń Swobodny obrót warstwy i Swobodny obrót zaznaczenia można obracać element o dowolną wartość.



W celu wyprostowania obrazu użyj polecenia Swobodny obrót warstwy oraz kliknij przycisk Zatwierdź w celu zastosowania obrotu.

1. W przestrzeni roboczej Edycja zaznacz warstwę lub zaznaczenie, które chcesz obrócić.
2. Wybierz kolejno Obraz > Obróć > Swobodny obrót warstwy lub Swobodny obrót zaznaczenia. Wokół obrazu pojawi się obwiednia.

Uwaga: Jeśli zostanie zaznaczony obraz, który jest warstwą tła (na przykład zdjęcie zaimportowane z aparatu lub skanera), będzie dostępna opcja zmiany obrazu w zwykłą warstwę, którą można przekształcać.
3. (Opcjonalnie) Aby zmienić punkt, wokół którego jest obracany element, na pasku opcji kliknij kwadrat znajdujący się na lokalizatorze punktu odniesienia .
4. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby określić wartość obrotu:
 - Kliknij i przeciągnij uchwyt u dołu obwiedni. Po umieszczeniu nad uchwytem kursor przyjmie kształt strzałek koncentrycznych. Aby ograniczyć obrót do skoków 15-stopniowych, podczas przeciągania przytrzymaj naciśnięty klawisz Shift.
 - Na pasku opcji w polu tekstowym Ustaw obrót  wpisz wartość kąta obrotu z zakresu od -180 (maksymalny obrót w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara) do 180 (maksymalny obrót zgodny z ruchem wskazówek zegara).
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zastosować przekształcenie, kliknij dwukrotnie wewnątrz obwiedni, kliknij przycisk Zatwierdź  lub naciśnij klawisz Enter.
 - Aby anulować przekształcenie, kliknij przycisk Anuluj  lub naciśnij klawisz Esc.

Skalowanie elementu

1. W przestrzeni roboczej Edycja zaznacz zdjęcie, warstwę, zaznaczenie lub kształt, który chcesz skalować.
2. Wybierz kolejno Obraz > Zmień rozmiar > Skala.

Uwaga: Jeśli zostanie zaznaczone zdjęcie, które jest warstwą tła (na przykład zdjęcie zaimportowane z aparatu lub skanera), będzie dostępna opcja zmiany obrazu w zwykłą warstwę, którą można przekształcać.
3. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby określić wartość skalowania:
 - Aby podczas skalowania zachować względne proporcje (i uniknąć zniekształcenia obrazu), wybierz opcję Zachowaj proporcje, a następnie przeciągnij uchwyt narożnika. Można również nacisnąć klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) podczas przeciągania uchwyty narożnika.
 - Aby skalować wyłącznie wysokość lub szerokość, przeciągnij uchwyt na krawędzi.
 - Na pasku opcji wprowadź wartość procentową opcji Wysokość, Szerokość lub obydwu tych opcji.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zastosować przekształcenie, kliknij dwukrotnie wewnątrz obwiedni, kliknij przycisk Zatwierdź  lub naciśnij klawisz Enter.
 - Aby anulować przekształcenie, kliknij przycisk Anuluj  lub naciśnij klawisz Esc.

Pochylanie lub zniekształcanie elementu

Pochylanie polega na stosowaniu poziomego lub pionowego skosu do elementu. Zniekształcanie powoduje rozciąganie lub zwężanie elementu.

1. W przestrzeni roboczej Edycja zaznacz zdjęcie, warstwę, zaznaczenie lub kształt, który chcesz przekształcić.
2. Wybierz kolejno Obraz > Przekształć > Pochyl albo Obraz > Przekształć > Zniekształć. W przypadku przekształcania kształtu za pomocą wybranego narzędzia Kształt kliknij polecenie Obraz > Przekształć kształt > Pochyl albo Obraz > Przekształć kształt > Zniekształć.
Uwaga: Jeśli zostanie zaznaczone zdjęcie, które jest warstwą tła (na przykład zdjęcie zaimportowane z aparatu lub skanera), będzie dostępna opcja zmiany obrazu w zwykłą warstwę, którą można przekształcać.
3. Przeciągnij uchwyt, aby pochylić lub zniekształcić obwiednię.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zastosować przekształcenie, kliknij dwukrotnie wewnątrz obwiedni, kliknij przycisk Zatwierdź  lub naciśnij klawisz Enter.
 - Aby anulować przekształcenie, kliknij przycisk Anuluj  lub naciśnij klawisz Esc.

Stosowanie perspektywy do elementu

[Do góry](#)

Stosowanie perspektywy pozwala na utworzenie wyglądu obiektów istniejących w trzech wymiarach.



Obraz oryginalny (po lewej) oraz obraz po zastosowaniu perspektywy (po prawej).

1. W przestrzeni roboczej Edycja zaznacz element, który chcesz przekształcić.
2. Wybierz kolejno Obraz > Przekształć > Perspektywa. W przypadku przekształcania kształtu za pomocą wybranego narzędzia Kształt wybierz kolejno Obraz > Przekształć kształt > Perspektywa.
Uwaga: Jeśli zostanie zaznaczone zdjęcie, które jest warstwą tła (na przykład zdjęcie zaimportowane z aparatu lub skanera), jest dostępna opcja zmiany go w zwykłą warstwę, którą można przekształcać.
3. Przeciągnij uchwyt narożnika obwiedni, aby zastosować perspektywę.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zatwierdzić przekształcenie, kliknij dwukrotnie wewnątrz obwiedni, kliknij przycisk Zatwierdź  lub naciśnij klawisz Enter.
 - Aby anulować przekształcenie, kliknij przycisk Anuluj  lub naciśnij klawisz Esc.

Swobodne przekształcanie elementu

[Do góry](#)

Polecenie Przekształć swobodnie umożliwia stosowanie przekształceń (obracania, skalowania, pochylania, zniekształcania i perspektywy) w jednym kroku. Zamiast wybierać różne polecenia można po prostu, za pomocą klawiatury, przełączać się pomiędzy różnymi rodzajami przekształceń.

1. W przestrzeni roboczej Edycja zaznacz element, który chcesz przekształcić.
2. Wybierz kolejno Obraz > Przekształć > Przekształć swobodnie. W przypadku przekształcania kształtu wybierz kolejno Obraz > Przekształć kształt > Przekształć swobodnie kształt.
Uwaga: Jeśli zostanie zaznaczone zdjęcie, które jest warstwą tła (na przykład zdjęcie zaimportowane z aparatu lub skanera), będzie dostępna opcja zmiany obrazu w zwykłą warstwę, którą można przekształcać.
3. (Opcjonalnie) Aby zmienić punkt, wokół którego jest obracany element, na pasku opcji kliknij kwadrat znajdujący się na lokalizatorze punktu odniesienia .
4. Aby przekształcić obraz, wykonaj co najmniej jedną z poniższych czynności:
 - Aby skalować, przeciągnij dowolny uchwyt obwiedni. Aby proporcjonalnie skalować wysokość i szerokość, naciśnij klawisz Shift podczas przeciągania uchwyty narożnika albo na pasku opcji zaznacz pole wyboru Zachowaj proporcje, a następnie przeciągnij uchwyt narożnika.
 - Aby obrócić, przenieś kursor poza obwiednię i przeciągnij. Po umieszczeniu poza obwiednią kursor zmienia się w wygiętą strzałkę dwustronną . Naciśnij klawisz Shift i przeciągnij, aby ograniczyć obrót do skoków 15-stopniowych.
 - Aby zniekształcić, naciśnij klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS) i przeciągnij dowolny uchwyt. Po umieszczeniu nad uchwytem kursor zmienia się w szary grot strzałki .
 - Aby pochylić, naciśnij klawisze Ctrl+Shift (Command+Shift w systemie Mac OS) i przeciągnij uchwyt znajdujący się na środku krawędzi obwiedni. Po umieszczeniu nad uchwytem bocznym kursor zmienia się w szary grot strzałki z małą podwójną strzałką .

- Aby zastosować perspektywę, wciśnij klawisze Ctrl+Alt+Shift (Command+Option+Shift) i przeciągnij uchwyt narożny. Kursor ustawiony nad uchwytem narożnym przybierze kształt szarej strzałki ↗.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zatwierdzić przekształcenie, kliknij dwukrotnie wewnątrz obwiedni, a następnie kliknij przycisk Zatwierdź  lub naciśnij klawisz Enter.
 - Aby anulować przekształcenie, kliknij przycisk Anuluj  lub naciśnij klawisz Esc.

Stosowanie transformacji do warstwy tła

[Do góry](#)

Przed zastosowaniem przekształceń do warstwy tła należy ją przekonwertować na zwykłą warstwę.

1. W przestrzeni roboczej Edycja wybierz warstwę tła w panelu Warstwy.
2. Przekonwertuj tło.
3. Zastosuj przekształcenie.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Zmienianie rozmiaru

[Informacje o rozmiarze i rozdzielczości obrazu](#)

[Informacje o rozdzielczości ekranu](#)

[Wyświetlanie rozmiaru obrazu otwartego pliku](#)

[Sprawdzanie rozmiaru wydruku na ekranie](#)

[Zmienianie wymiarów i rozdzielczości odblaski bez ponownego próbkowania](#)

[Ponowne próbkowanie obrazu](#)

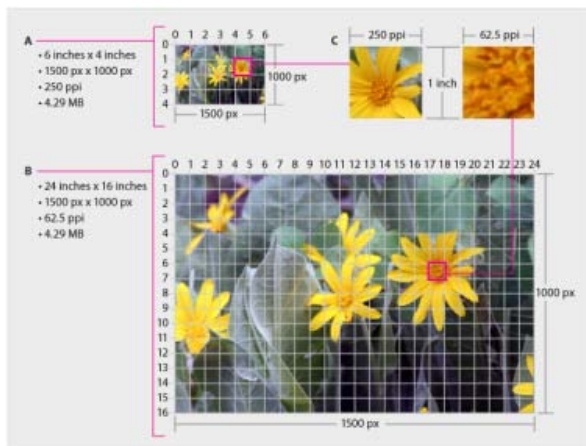
Informacje o rozmiarze i rozdzielczości obrazu

[Do góry](#)

Rozmiar obrazu (lub wymiary w pikselach) jest miarą liczby pikseli znajdujących się wzdłuż wysokości i szerokości obrazu. Na przykład aparat cyfrowy może robić zdjęcia o wymiarach 1500 pikseli szerokości oraz 1000 pikseli wysokości. Te dwie wartości wskazują ilość danych obrazu na zdjęciu i określają rozmiar pliku.

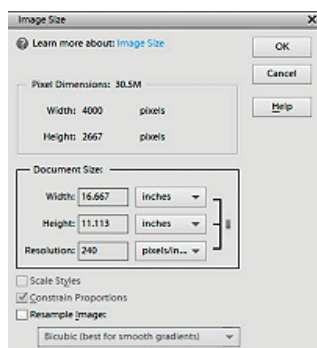
Rozdzielczość jest to ilość danych obrazu na danym obszarze. Jest mierzona w liczbie pikseli na cal (ppi). Im więcej pikseli na cal, tym większa jest rozdzielczość. Zazwyczaj wyższa rozdzielczość obrazu oznacza lepszą jakość jego wydruku. Rozdzielczość określa jakość szczegółów, które można zobaczyć na obrazie.

Mimo że obraz cyfrowy zawiera określoną ilość danych obrazu, nie ma określonego fizycznego rozmiaru wyjściowego ani ustalonej rozdzielczości wyjściowej. Podczas zmieniania rozdzielczości obrazu ulegają zmianie jego fizyczne wymiary, a podczas zmieniania wysokości i szerokości obrazu zmianie ulega jego rozdzielczość.



Dwa obrazy (A i B) z takimi samymi danymi obrazu i takim samym rozmiarem pliku, ale z różnymi rozmiarami i rozdzielczościami obrazu. Obraz C wskazuje, jak wyższa rozdzielczość przekłada się na lepszą jakość.

Związek między rozmiarem obrazu a jego rozdzielczością widać w oknie dialogowym rozmiaru obrazu (po wybraniu opcji Obraz > Zmień rozmiar > Rozmiar obrazu). Zmiana jednej wartości powoduje odpowiednią zmianę dwóch pozostałych.



Opcja *Zachowaj proporcje* pozwala zmieniać rozmiar obrazu bez zmieniania danych obrazu.

Opcja *Zachowaj proporcje* umożliwia zachowanie proporcji (stosunku szerokości do wysokości obrazu). Zaznaczenie tej opcji spowoduje, że przy

zmianie rozmiaru lub rozdzielczości obraz nie zostanie rozciągnięty ani ściśnięty.

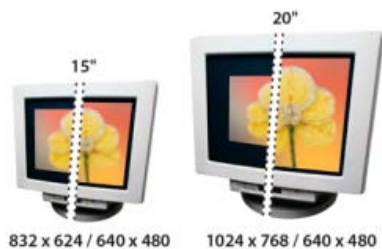
Opcja Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu umożliwia zmienianie rozmiaru obrazu bez zmieniania rozdzielczości. Jeśli musisz drukować w określonej rozdzielczości lub w rozdzielczości mniejszej lub większej niż umożliwia to bieżący obraz, wykonaj jego ponowne próbkowanie.

Ponowne próbkowanie może jednak obniżyć jakość obrazu.

Informacje o rozdzielczości ekranu

[Do góry](#)

Rozdzielczość ekranu wyraża się przez wymiary w pikselach. Jeśli na przykład rozdzielczość monitora to 1600 x 1200 pikseli, a wymiary zdjęcia w pikselach są takie same, przy powiększeniu 100% zdjęcie wypełni cały ekran. Rozmiar, w jakim zdjęcie zostanie wyświetlone na ekranie, zależy od kombinacji różnych czynników — wymiarów obrazu w pikselach, rozmiaru monitora oraz ustawień rozdzielczości monitora. W programie Photoshop Elements istnieje możliwość dokonywania zmian wielkości obrazu na ekranie, co ułatwia pracę z obrazami o dowolnych wymiarach w pikselach.



Obraz o rozdzielczości 620 x 400 pikseli wyświetlany na monitorach o różnych rozmiarach i rozdzielczościach.

Przygotowując obraz do wyświetlenia na ekranie, należy wziąć pod uwagę najmniejszą rozdzielczość monitora, w jakiej obraz będzie oglądany.

Wyświetlanie rozmiaru obrazu otwartego pliku

[Do góry](#)

- Kliknij i przeciągnij pole informacji o pliku znajdujące się u dołu dokumentu. W tym polu jest wyświetlana wysokość i szerokość obrazu (w pikselach i przy użyciu jednostki miary wybranej obecnie dla miarek), liczba kanałów kolorów i rozdzielczość obrazu (ppi).

Sprawdzanie rozmiaru wydruku na ekranie

[Do góry](#)

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Widok > Rozmiar wydruku.
 - Wybierz narzędzie Rączka lub Lupka i kliknij opcję Rozmiar wydruku na pasku opcji narzędzia.
 - Powiększenie obrazu jest dopasowane do jego przybliżonego rozmiaru wydruku, zgodnie z ustawieniem w oknie dialogowym Rozmiar obrazu w sekcji Rozmiar dokumentu. Należy pamiętać, że rozmiar i rozdzielczość monitora wpływają na rozmiar odbitki na ekranie.

Zmienianie wymiarów i rozdzielczości odbitki bez ponownego próbkowania

[Do góry](#)

Jeśli obraz jest wysyłany do drukarni, w której jest wymagana określona rozdzielczość plików, może być konieczna zmiana wymiarów i rozdzielczości.

Ta procedura nie jest wymagana w przypadku drukowania bezpośrednio z programu Photoshop Elements. Zamiast tego można wybrać rozmiar w oknie dialogowym Drukuj, a program Photoshop Elements zastosuje właściwą rozdzielczość obrazu.

Uwaga: Aby zmienić wyłącznie odbitki lub rozdzielczość wydruku i proporcjonalnie dopasować całkowitą liczbę pikseli w obrazie, należy przeprowadzić ponowne próbkowanie obrazu.

1. Wybierz polecenie Obraz > Zmień rozmiar > Rozmiar obrazu.
2. Upewnij się, że jest usunięte zaznaczenie opcji Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu. Jeśli zaznaczenie jest usunięte, można zmienić wymiary i rozdzielczość odbitki, nie zmieniając całkowitej liczby pikseli w obrazie. Jednak obraz może nie zachować bieżących proporcji.

Uwaga: Opcja Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu musi być zaznaczona, aby było możliwe użycie funkcji Zachowaj proporcje i Styl skali.

3. Aby zachować bieżące proporcje, wybierz opcję Zachowaj proporcje. Przy takim ustawieniu zmiana wysokości powoduje automatyczne dostosowanie szerokości — i na odwrót.
4. W sekcji Rozmiar dokumentu wprowadź nowe wartości wysokości i szerokości. W razie potrzeby wybierz nową jednostkę miary.

5. Wprowadź nową wartość w polu Rozdzielczość. W razie potrzeby wybierz nową jednostkę miary, a następnie kliknij przycisk OK.

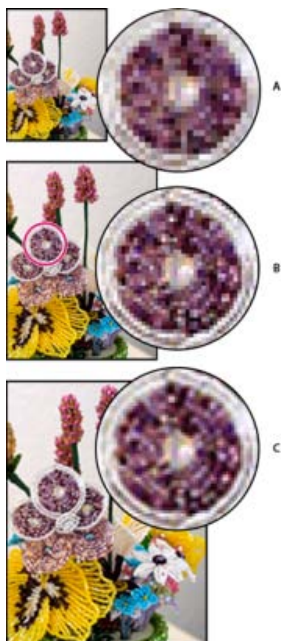
💡 Aby powrócić do oryginalnych wartości wyświetlanych w oknie dialogowym Rozmiar obrazu, przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i kliknij przycisk Resetuj.

Ponowne próbkowanie obrazu

[Do góry](#)

Zmianianie wymiarów obrazu w pikselach jest nazywane *ponownym próbkowaniem*. Ponowne próbkowanie wpływa nie tylko na rozmiar obrazu na ekranie, ale również na jakość obrazu i wynik wydruku — zarówno na wymiary wydruku, jak i na rozdzielczość obrazu. Ponowne próbkowanie może obniżyć jakość obrazu. Podczas *próbkowania w dół*, czyli zmniejszania liczby pikseli w obrazie, następuje usuwanie informacji z obrazu. Podczas *próbkowania w górę*, czyli zwiększania liczby pikseli w obrazie, są dodawane nowe piksele, których kolor zależy od wartości kolorów istniejących pikseli. Obraz traci szczegółowość i ostrość.

Aby uniknąć konieczności próbkowania w górę, należy zeskanować lub utworzyć obraz w rozdzielczości wymaganej dla drukarki lub urządzenia wyjściowego. Aby wyświetlić na ekranie podgląd zmiany wymiarów w pikselach lub wydrukować próbki w różnej rozdzielczości, należy przeprowadzić ponowne próbkowanie duplikatu pliku.



Ponowne próbkowanie obrazu

A. Obraz o mniejszym współczynniku próbkowania B. Oryginalny obraz C. Obraz o większym współczynniku próbkowania

💡 Jeśli obraz jest przygotowywany do umieszczenia w Internecie, użyteczne jest określenie rozmiaru obrazu przy użyciu wymiarów w pikselach.

1. Wybierz polecenie Obraz > Zmień rozmiar > Rozmiar obrazu.
2. Wybierz opcję Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu, a następnie wybierz metodę interpolacji:

Najbliższy sąsiad Szybka, ale mniej dokładna metoda. Ta metoda jest zalecana w przypadku ilustracji zawierających niewyglądzone krawędzie. Umożliwia zachowanie ostrych krawędzi i utworzenie mniejszego pliku. Jednak ta metoda może spowodować utworzenie postrzępionych krawędzi, które staną się widoczne podczas zniekształcania lub skalowania obrazu albo podczas wykonywania wielu operacji na zaznaczeniu.

Dwuliniowa Średnia jakość.

Dwusześcienna Wolna, ale najbardziej dokładna metoda, dająca najbardziej wygładzone gradacje tonalne.

Dwusześcienna (wygładzanie) Należy użyć podczas powiększania obrazów.

Dwusześcienna (wyostrzanie) Tej metody należy użyć podczas zmniejszania rozmiaru obrazu. Pozwala ona zachować szczegóły w ponownie próbkowanym obrazie. Niektóre obszary obrazu mogą jednak zostać za mocno wyostrzone. W takim przypadku należy wypróbować metodę Dwusześcienna.

3. Aby zachować bieżące proporcje, wybierz opcję Zachowaj proporcje. Przy takim ustawieniu zmiana wysokości powoduje automatyczne dostosowanie szerokości — i na odwrót.
4. W obszarze Wymiary w pikselach wprowadź wartości w polach Wysokość i Szerokość. Aby wprowadzić wartości w postaci procentu bieżących wymiarów, wybierz jednostkę miary Procent.

Nowy rozmiar pliku obrazu zostanie wyświetlony obok pozycji Wymiary w pikselach. Poprzedni rozmiar pliku będzie wyświetlany w nawiasie.

5. Kliknij przycisk OK, aby zmienić wymiary w pikselach i przeprowadzić ponowne próbkowanie obrazu.



Aby uzyskać najlepsze wyniki przy tworzeniu mniejszego obrazu, należy przeprowadzić próbkowanie w dół i zastosować filtr Maska wyostrzająca (Ulepsz > Maska wyostrzająca). Aby uzyskać większy obraz, należy go poddać skanowaniu przy wyższej rozdzielczości.

Słowa kluczowe: kadrowanie, rozmiar obrazu, rozdzielczość obrazu, retuszowanie, wyostżanie, przekształcanie, przekształcenia 3D, obracanie, pochylenie, skalowanie, maska wyostrzająca, Photomerge — zdjęcie grupowe, Photomerge — oczyszczanie sceny, Photomerge — twarze, klonowanie



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Automatyczne tony inteligentne

[Stosowanie efektu automatycznych tonów inteligentnych na fotografiach](#)

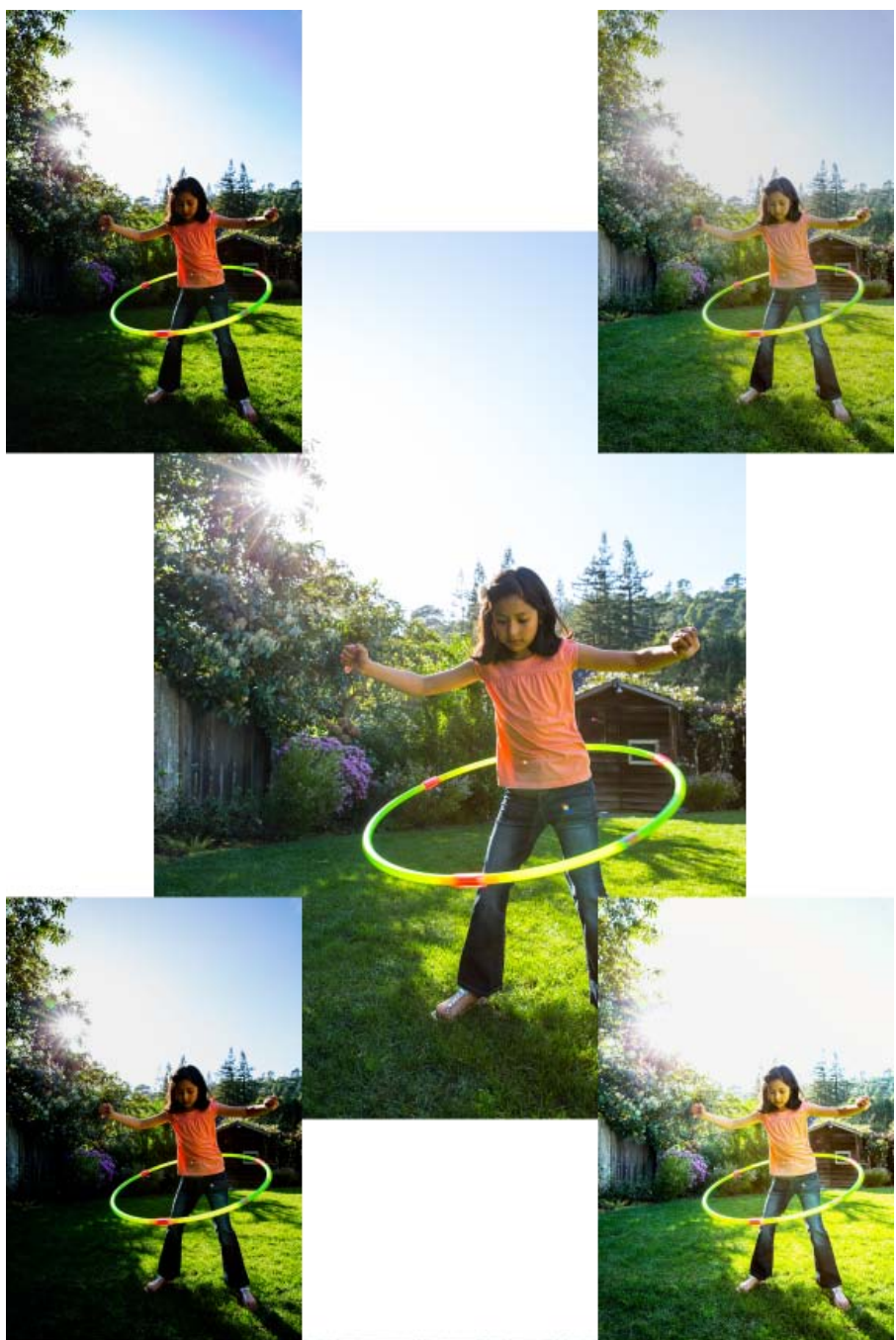
[Wzorowanie na automatycznych tonach inteligentnych](#)

[Resetowanie wzorowania automatycznych tonach inteligentnych](#)

Funkcja Automatyczne tony inteligentne wykorzystuje inteligentny algorytm do modyfikowania wartości tonalnej obrazu. Funkcja Automatyczne tony inteligentne wprowadza korektę do zdjęć. Dodatkowo do dyspozycji użytkownika jest joystick, którym można dokonywać precyzyjnych operacji.

Podczas poruszania joystickiem po różnych obszarach zdjęcia program Photoshop Elements analizuje jakość tonalną próbkowanego obszaru. Korekta tonalna jest następnie stosowana wobec całego zdjęcia. Dlatego też poruszanie joystickiem po różnych obszarach zdjęcia daje różne rezultaty. Na zdjęciu (poniżej) poruszanie joystickiem w kierunku jaśniejszych części (jasne niebo lub trawa) powoduje rozjaśnienie całego obrazu. Na zdjęciu jest to szczególnie widoczne w prawym górnym i prawym dolnym rogu.

Narzędzie automatyczne tony inteligentne jest dostępne w trybach Szybkim i Eksperckim.



(po lewej) Poruszanie joystickiem w kierunku ciemniejszych obszarów (liście lub cień) powoduje przyciemnienie całego obrazu. Na miniaturkach jest to szczególnie widoczne po lewej stronie głównego obrazu.

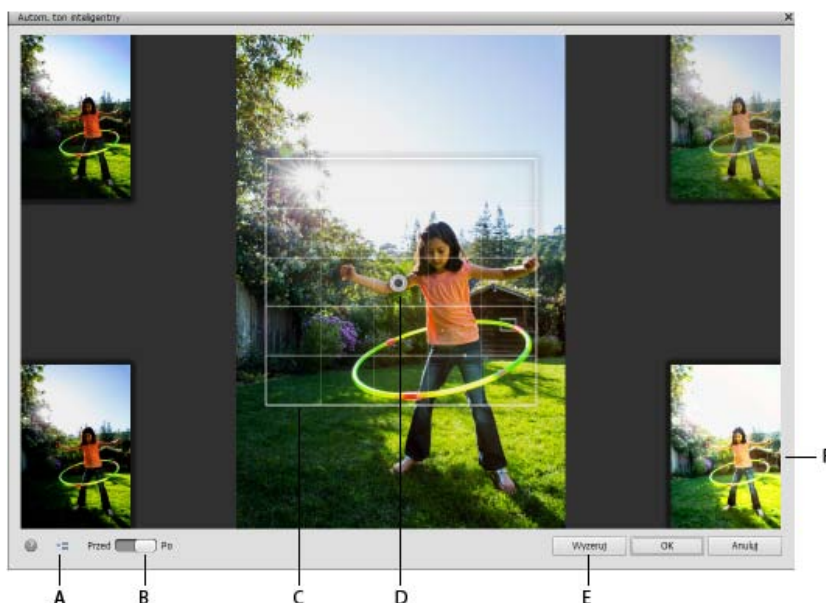
(po prawej) Poruszanie joystickiem w kierunku jaśniejszych części (jasne niebo lub trawę) powoduje rozjaśnienie całego obrazu. Na miniaturkach jest to szczególnie widoczne po prawej stronie głównego obrazu.

Stosowanie efektu Automatyczne tony inteligentne wobec fotografii

[Do góry](#)

1. Otworzywszy obraz, kliknij Podnieś wartość > Automatyczne tony inteligentne.

Domyślna korekta tonalna jest stosowana automatycznie.



A. Opcje funkcji Automatyczne tony inteligentne B. Przełącz, aby zobaczyć obraz przed i po C. Obwiednia, w której możesz poruszać joystickiem D. Joystick, którym można poruszać w ramach obwiedni E. Automatyczne tony inteligentne F. Jedna z czterech automatycznie tworzonych miniaturk aktywnego podglądu

2. Przesuń kontrolkę joysticka wyświetlaną na ekranie w celu dostosowania docelowego obrazu.
3. Aby zobaczyć, jak obraz będzie wyglądał po przesunięciu joysticka w określonym kierunku, zobacz miniatury, które są wyświetlane w czterech narożnikach zdjęcia.

Nauczanie funkcji automatycznych tonów inteligentnych

[Do góry](#)

Podczas korzystania z funkcji automatycznych tonów inteligentnych możesz wybrać opcję Wzornij się na tej korekcie. Po wybraniu tej opcji program Photoshop Elements będzie uczył się twoich operacji edycyjnych. Algorytm uczy się z zakresów tonalnych obrazu sprzed i po zastosowaniu narzędzia Automatyczne tony inteligentne. Umożliwia to funkcji automatycznych tonów inteligentnych przedstawianie lepszych sugestii tonalnych dla nowego obrazu.

Dlatego po każdym zastosowaniu tej funkcji wobec obrazu algorytm sugeruje przekształcenia tonalne (umieszczenie joysticka) na podstawie korekt dokonanych na poprzednim obrazie. Im więcej obrazów skorygujesz tonalnie za pomocą tej funkcji, tym trafniej będzie przewidywała preferowane przez ciebie zmiany w obrazie. Funkcja ta korzysta ze zgromadzonych informacji, aby umożliwić podobne korekty obrazów tego samego rodzaju.

Resetowanie funkcji nauczania automatycznych tonów inteligentnych

[Do góry](#)

Aby zresetować dane funkcji nauczania automatycznych tonów inteligentnych zgromadzone na podstawie operacji użytkownika, w oknie dialogowym Preferencje kliknij Ogólne > Zresetuj funkcję nauczania automatycznych tonów inteligentnych.

Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Używanie operacji do przetwarzania zdjęć

Opis ogólny operacji

Wykonywanie pliku operacji na obrazie

Zarządzanie plikami operacji

[Do góry](#)

Opis ogólny operacji

Operacja to seria kroków (zadań), którą można powtórzyć na zdjęciu. Krokami tymi mogą być polecenia menu, opcje panelu, działania przy użyciu narzędzi i inne. Na przykład, operacja utworzenia efektu migawki to seria kroków, która zmienia rozmiar obrazu, stosuje efekt do obrazu, tworzy obramowanie, które sięga pod obraz, a następnie zapisuje plik we wskazanym formacie.

W programie Photoshop Elements zestaw operacji jest dostępny w panelu Operacje (Okno > Operacje). Na fotografii można wykonać jedną lub wiele operacji. W programie Photoshop Elements nie można tworzyć plików operacji. Można jednak wczytać więcej plików operacji (pliki .atn), które zostały utworzone w programie Adobe Photoshop.

Operacje ze wspólnym motywem są grupowane w Zestawy operacji.

Uwaga: Operacje programu Photoshop, w których skład wchodzi kroki nieobsługiwane przez program Photoshop Elements, nie będą wykonywane prawidłowo. Nie wszystkie operacje utworzone w programie Photoshop mogą zostać wykonane w programie Photoshop Elements.

[Do góry](#)

Wykonywanie pliku operacji na obrazie

1. Otwórz obraz, który chcesz poddać obróbce przy użyciu operacji.
2. Jeżeli panel Operacje nie jest otwarty, kliknij opcję Okno > Operacje.
3. W panelu Operacje kliknij operację lub trójkąt obok Zestawu operacji.
4. Kliknij przycisk odtwarzania, aby wykonać operację na obrazie, albo kliknij menu panelu Operacje, a następnie polecenie odtwarzania.

[Do góry](#)

Zarządzanie plikami operacji

Dodawanie operacji Kliknij panelu Operacje ikonę menu panelu, a następnie wybierz opcję Wczytaj operacje. Wskaż plik .atn i uzyskaj dostęp do dodanych operacji w panelu Operacje.

Usuwanie operacji Wybierz w panelu Operacje operację lub zestaw operacji, a następnie kliknij przycisk Usuń. Kliknij przycisk OK, aby potwierdzić usunięcie operacji.

Zerowanie operacji Kliknij panelu Operacje ikonę menu panelu, a następnie wybierz opcję Wyzeruj operacje. Wszystkie operacje dostępne w programie Photoshop Elements domyślnie zostaną przywrócone.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

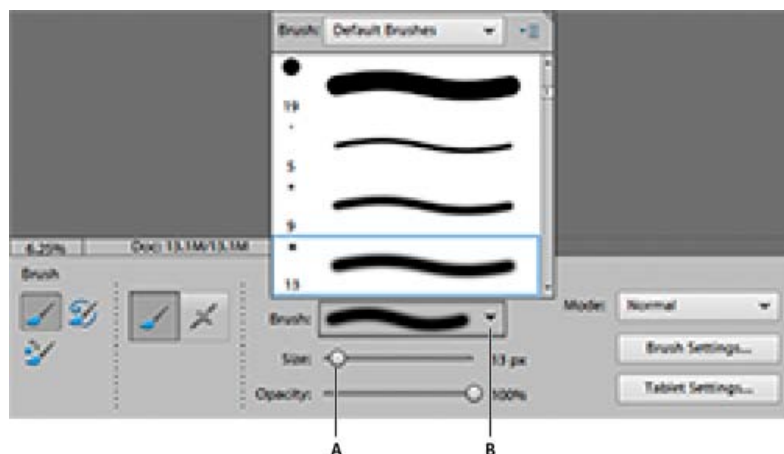
Omówienie malowania

[Informacje o narzędziach do malowania](#)
[Informacje o kolorach pierwszego planu i tła](#)
[Informacje o trybach mieszania](#)
[Bezpieczne kolory z palety internetowej](#)

Informacje o narzędziach do malowania

[Do góry](#)

W programie Photoshop Elements dostępne są różne narzędzia do nakładania i edytowania kolorów. Po wybraniu narzędzia do malowania na pasku opcji narzędzi są wyświetlane różnorodne predefiniowane końcówki pędzla oraz ustawienia dotyczące rozmiaru pędzla, mieszania farby, krycia i efektów aerografu. Można tworzyć nowe predefiniowane ustawienia pędzla i zapisywać je w bibliotekach pędzli. Pędzel i ustawienia dla dowolnego narzędzia do malowania lub edycji można dostosowywać i zarządzać nimi za pomocą Menedżera ustawień predefiniowanych.



Opcje pędzla na pasku opcji narzędzi

A. Suwak rozmiaru pędzla i pole tekstowe B. Wysuwany panel pędzla i miniaturka pędzla C. Menu Więcej

Narzędzie pędzla maluje gładkie linie o wygładzonych krawędziach. Innymi narzędziami do malowania są narzędzie Ołówek — służące do tworzenia linii o twardych krawędziach — oraz narzędzie Gumka, służące do wymazywania kolorowych pikseli z warstw. Narzędzie Wiadro z farbą oraz polecenie Wypełnij pozwalają wypełnić obszary obrazu kolorem lub wzorkami. Narzędzie Stempel ze wzorkiem maluje jeden z predefiniowanych wzorków lub wzorek zaprojektowany przez użytkownika.

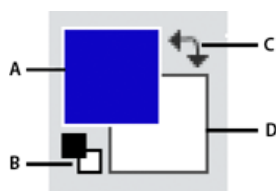
Narzędzie Pędzel impresjonistyczny wpływa na istniejący kolor stosując stylizowane pociągnięcia pędzla. Narzędzie Smużenie również wpływa na istniejące kolory obrazu symulując przeciąganie palcem po mokrej farbie.

Podczas malowania narzędzie Szczegółowy pędzel inteligentny automatycznie tworzy warstwę dopasowania. Nie zmienia warstwy obrazu oryginalnego. Dzięki temu możliwe jest wielokrotne malowanie i zmienianie warstwy bez wpływu na zdjęcie oryginalne. Zobacz [Dopasowywanie koloru i tonalności za pomocą pędzli inteligentnych](#).

Informacje o kolorach pierwszego planu i tła

[Do góry](#)

Kolor pierwszego planu jest stosowany podczas pracy z narzędziem Pędzel lub Ołówek, a także podczas kolorowania zaznaczonych obszarów narzędziem Wiadro z farbą. Kolor stosowany do warstwy tła przy użyciu narzędzia Gumka jest określany jako *kolor tła*. Kolory pierwszego planu i tła można podglądać i zmieniać za pomocą dwóch zachodzących na siebie pól, u dołu przybornika. Pole na wierzchu wskazuje kolor pierwszego planu, a pole pod spodem kolor tła. Kolory pierwszego planu i tła są używane razem przez narzędzie Gradient i niektóre filtry efektów specjalnych.



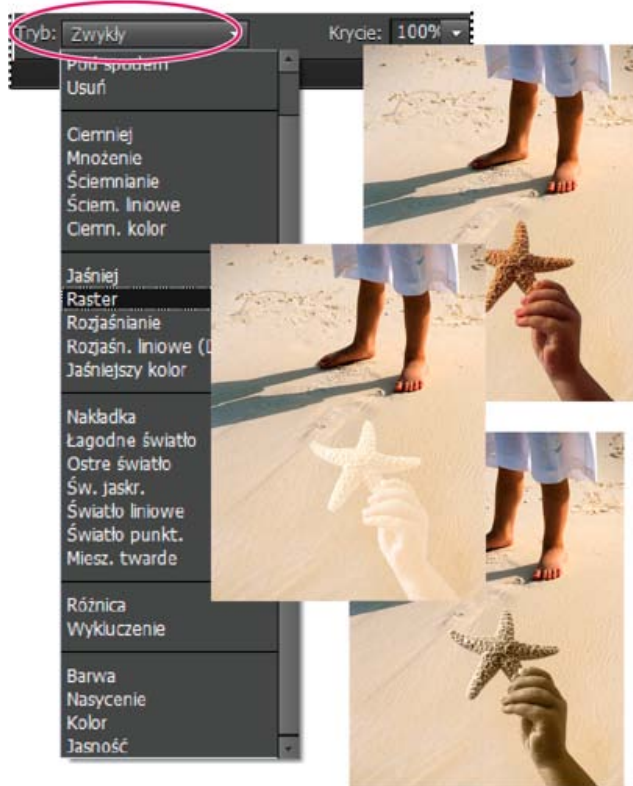
Pola koloru pierwszego planu i koloru tła w przyborniku

A. Pole koloru pierwszego planu B. Kliknięcie spowoduje użycie kolorów domyślnych (czarnego i białego) C. Kliknięcie spowoduje przełączenie kolorów pierwszego planu i tła D. Pole koloru tła

Informacje o trybach mieszania

Tryby mieszania sterują sposobem, w jaki narzędzia do malowania lub edycji wpływają na piksele obrazu. Efekty właściwe różnym trybom mieszania opisuje się przy użyciu następujących terminów:

- Kolor podstawowy jest pierwotnym kolorem obrazu.
- Kolor domieszkowy to kolor stosowany przez narzędzia do malowania lub edycji.
- Kolor wynikowy jest kolorem, jaki powstaje w wyniku mieszania kolorów.



Tryby mieszania: *Mnożenie* (u góry), *Raster* (pośrodku) i *Jasność* (u dołu) zastosowane do warstwy w kształcie rozgwiazdy.

Z menu Tryb na pasku opcji narzędzi można wybrać jeden z następujących trybów mieszania:

Zwykły W wyniku edycji lub malowania kolor poszczególnych pikseli zmienia się na kolor wynikowy. Jest to tryb domyślny. Podczas pracy z obrazem w trybie bitmapowym lub w trybie kolorów indeksowanych tryb Zwykły nosi nazwę *Próg*.

Rozpuszczanie W wyniku edycji lub malowania kolor poszczególnych pikseli zmienia się na kolor wynikowy. W efekcie kolor wynikowy jest losowym zastępstwem pikseli o kolorze podstawowym lub domieszkowym, w zależności od stopnia krycia w danym miejscu. Tryb ten działa najlepiej z narzędziem Pędzel o dużym rozmiarze.

Pod spodem Edycja i malowanie mają wpływ tylko na przezroczystą część warstwy. Tryb ten współpracuje tylko z warstwami z usuniętym zaznaczeniem opcji Zablokuj przezroczystość, a jego działanie jest podobne do malowania na spodzie przezroczystych obszarów na tafli szkła.

Usuń W wyniku edycji lub malowania poszczególne piksele stają się przezroczyste. Aby korzystać z tego trybu, należy pracować z warstwą, w której w panelu Warstwy jest usunięte zaznaczenie opcji Zablokuj przezroczystość.

Ciemniej Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i jako kolor wynikowy wybiera kolor podstawowy lub domieszkowy, w zależności od tego, który z nich jest ciemniejszy. Piksele jaśniejsze niż kolor domieszkowy są zastępowane, a piksele ciemniejsze od koloru domieszkowego pozostają niezmienione.

Mnożenie Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży kolor podstawowy przez kolor domieszkowy. Kolor wynikowy jest zawsze kolorem ciemniejszym. Mnożenie jakiegokolwiek koloru przez czarny daje czerń. Mnożenie dowolnego koloru przez biały pozostawia ten kolor bez zmian. Podczas malowania kolorem innym niż biały lub czarny kolejne pociągnięcia narzędziem do malowania dają kolory coraz ciemniejsze. Efekt jest podobny do rysowania na obrazie przy użyciu flamastrów.

Ściemnianie Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i przyciemnia kolor podstawowy tak, aby uwzględnić kolor domieszkowy. Mieszanie z bielą powoduje, że kolor nie zmienia się.

Ściemnianie liniowe Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i wybiera jako kolor wynikowy ciemniejszy spośród kolorów podstawowego i domieszkowego. Mieszanie z bielą powoduje, że kolor nie zmienia się.

Ciemniejszy kolor Porównuje ogólną wartość wszystkich kanałów dla koloru mieszanego i bazowego i wyświetla kolor o niższej wartości. Tryb Ciemniejszy kolor nie powoduje utworzenia trzeciego koloru mogącego wynikać z mieszania w trybie Ciemniej, ponieważ podczas tworzenia koloru

wynikowego wybiera najniższe wartości kanałów z koloru bazowego i koloru mieszanego.

Jaśniej Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i wybiera jako kolor wynikowy jaśniejszy spośród kolorów podstawowego i domieszkowego. Piksele ciemniejsze od koloru domieszkowego zostają zastąpione, a piksele jaśniejsze od niego pozostają niezmienione.

Raster Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży odwrotności koloru domieszkowego i podstawowego. Kolor wynikowy jest zawsze jaśniejszy. Mieszanie z czernią pozostawia kolor bez zmian. Mieszanie z bielą daje biel. Efekt jest podobny do wybielenia obszaru.

Rozjaśnianie Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i rozjaśnia kolor podstawowy tak, aby uwzględnić kolor domieszkowy. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Rozjaśnianie liniowe (Dodaj) Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i rozjaśnia kolor podstawowy przez zwiększenie jasności tak, aby uwzględnić kolor domieszkowy. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Jaśniejszy kolor Porównuje ogólną wartość wszystkich kanałów dla koloru domieszkowego i bazowego i wyświetla kolor o wyższej wartości. Nie tworzy trzeciego koloru, który mógłby powstać z trybu Jaśniejszy kolor, ponieważ wybiera najwyższe wartości kanałów z kolorów bazowego i domieszkowego w celu utworzenia koloru wynikowego.

Nakładka Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności, w zależności od koloru podstawowego. Wzorki lub kolory są nakładane na istniejące piksele przy zapisywaniu rozjaśnień i cieni koloru podstawowego. Kolor podstawowy jest mieszany z kolorem domieszkowym tak, aby uwzględnić jasność lub ciemność koloru pierwotnego.

Łagodne światło Program przyciemnia lub rozjaśnia kolor, w zależności od koloru domieszkowego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu światłem rozproszonym. Jeśli kolor domieszkowy jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, obraz ulega rozjaśnieniu. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz ulega przyciemnieniu. Malowanie czystą czernią lub bielą tworzy znacząco ciemniejsze lub jaśniejsze obszary, ale nie daje efektu czystej czerni lub bieli.

Ostre światło Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności, w zależności od koloru domieszkowego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu ostrym światłem reflektora. Jeśli kolor domieszkowy jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, obraz ulega rozjaśnieniu. Jest to przydatne podczas dodawania podświetleń do obrazu. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz ulega przyciemnieniu. Jest to przydatne podczas dodawania cieni do obrazu. Malowanie czystą czernią lub bielą daje czystą czerń lub biel.

Światło jaskrawe Program rozjaśnia lub przyciemnia kolory, zwiększając lub zmniejszając kontrast, w zależności od koloru domieszkowego. Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, obrazek zostaje rozjaśniony przez zmniejszenie kontrastu. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz zostaje przyciemniony przez zwiększenie kontrastu.

Światło liniowe Program rozjaśnia lub przyciemnia kolory, zwiększając lub zmniejszając jasność, w zależności od koloru domieszkowego. Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, obraz zostaje rozjaśniony przez zwiększenie jasności. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz zostaje przyciemniony przez zmniejszenie jasności.

Światło punktowe Zastępuje kolory na podstawie koloru domieszkowego. Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, piksele ciemniejsze od koloru domieszkowego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, piksele jaśniejsze od koloru domieszkowego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Tryb przydatny podczas dodawania do obrazu efektów specjalnych.

Mieszanie twarde W zależności od koloru podstawowego i koloru domieszkowego kolory są redukowane do bieli, czerni, koloru czerwonego, zielonego, niebieskiego, żółtego, niebieskozielonego i karmazynowego.

Różnica Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach, po czym albo odejmuje od koloru podstawowego kolor domieszkowy, albo od koloru domieszkowego kolor podstawowy — w zależności od tego, który jest jaśniejszy. Mieszanie z bielą odwraca wartości koloru podstawowego; mieszanie z czernią nie powoduje żadnej zmiany.

Wykluczenie Tworzy efekt podobny do trybu Różnica, ale o niższym kontraście. Mieszanie z białym powoduje odwrócenie wartości koloru podstawowego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Barwa Powstaje kolor wynikowy o jasności i nasyceniu koloru podstawowego i barwie koloru domieszkowego.

Nasycenie Powstaje kolor wynikowy o jasności i barwie koloru podstawowego oraz nasyceniu koloru domieszkowego. Malowanie w obszarze o zerowym nasyceniu (neutralnym obszarze szarości) przy użyciu tego trybu nie powoduje zmian.

Kolor Powstaje kolor wynikowy o jasności koloru podstawowego oraz barwie i nasyceniu koloru domieszkowego. Daje to efekt zachowania odcieni szarości obrazu i jest używane do barwienia obrazów monochromatycznych oraz nadawania odcienia obrazom kolorowym.



Użycie trybu Mieszanie koloru w celu zmiany koloru koszuli

Jasność Powstaje kolor wynikowy o barwie i nasyceniu koloru podstawowego oraz jasności koloru domieszkowego. Efekt końcowy stanowi odwrotność wyniku zastosowania trybu Kolor.

Bezpieczne kolory z palety internetowej

[Do góry](#)

Bezpieczne kolory z palety internetowej to 216 kolorów, których używają przeglądarki internetowe pracujące na platformach Windows i Mac OS. Użycie tylko tych kolorów gwarantuje, że kolory obrazu przygotowanego na potrzeby Internetu będą poprawnie wyświetlane przez przeglądarki internetowe.

W Próbniku kolorów Adobe można zidentyfikować bezpieczne kolory z palety internetowej, wykonując jedną z następujących czynności:

- W lewym dolnym rogu próbnika kolorów zaznacz pole wyboru Tylko kolory z palety internetowej, a następnie wybierz dowolny kolor z próbnika kolorów. Kiedy ta opcja jest zaznaczona, każdy wybrany kolor będzie bezpiecznym kolorem.
- Wybierz kolor z Próbniaka kolorów. Po wybraniu koloru nie pochodzącego z bezpiecznej palety internetowej w prawym górnym rogu Próbniaka kolorów obok prostokąta kolorów zostanie wyświetlony sześciąt alarmowy. Kliknij sześciąt alarmowy, aby wybrać najbliższy bezpieczny kolor z palety internetowej. Jeśli sześciąt alarmowy nie pojawia się, oznacza to, że wybrany kolor jest bezpieczny w Internecie.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Narzędzia do malowania

[Używanie narzędzia Pędzel](#)
[Używanie narzędzia Ołówek](#)
[Używanie narzędzia Pędzel impresjonistyczny](#)
[Używanie narzędzia Smużenie](#)
[Używanie narzędzia Gumka](#)
[Używanie narzędzia Magiczna gumka](#)
[Używanie narzędzia Gumka tła](#)

Używanie narzędzia Pędzel

[Do góry](#)

Narzędzie Pędzel tworzy miękkie lub twarde pociągnięcia koloru. Narzędzie to może być używane do symulowania technik malowania aerografem. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Pędzel impresjonistyczny lub narzędzie Zastępowanie kolorów, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Pędzel na pasku opcji narzędzi.

1. Wybierz kolor do malowania, ustawiając kolor pierwszego planu.
2. W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Pędzel.
3. Określ odpowiednie opcje narzędzia Pędzel na pasku opcji narzędzi, a następnie przeciągnij po obrazie, aby malować.
 Aby rozpocząć rysowanie linii prostej, wybierz jej punkt początkowy i kliknij go. Następnie przytrzymaj klawisz Shift i kliknij, aby ustawić punkt końcowy linii.

Można określić następujące opcje narzędzia Pędzel:

Tryb aerografu Włącza funkcje aerografu. Opcja stosuje odcienie stopniowe, symulując tradycyjne techniki malowania aerografem.

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Krycie Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Ustawienie niskiego krycia powoduje przenikanie pikseli znajdujących się pod pociągnięciem pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi na obrazie.

Opcje tabletu Powoduje ustawienie opcji pióra, jeśli zamiast myszy jest używany tablet wykrywający siłę nacisku.

Ustawienia pędzla Powoduje ustawienie dodatkowych opcji pędzla.

Używanie narzędzia Ołówek

[Do góry](#)

Narzędzie Ołówek tworzy ostro zarysowane linie odręczne.

1. Wybierz kolor do malowania, ustawiając kolor pierwszego planu.
2. W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Ołówek.
3. Określ odpowiednie opcje narzędzia Ołówek na pasku opcji narzędzi, a następnie przeciągnij po obrazie, aby malować.
 Aby rozpocząć rysowanie linii prostej, wybierz jej punkt początkowy i kliknij go. Następnie przytrzymaj klawisz Shift i kliknij, aby ustawić punkt końcowy linii.

Można określić następujące opcje narzędzia Ołówek:

Kończówka pędzla Umożliwia ustawienie końcówki. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Krycie Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Ustawienie niskiego krycia powoduje przenikanie pikseli znajdujących się pod pociągnięciem pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

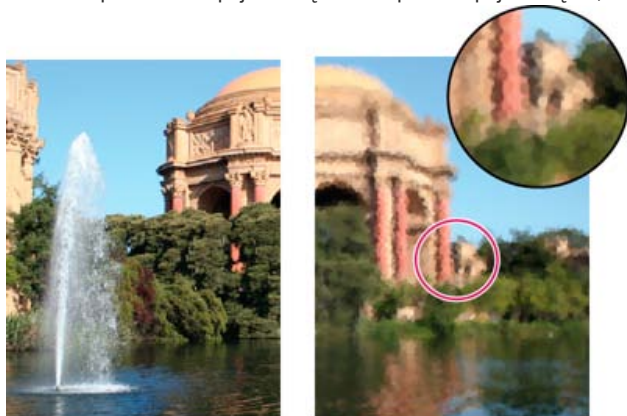
Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi na obrazie.

Auto-gumka Zaczęcie malowania od obszaru niezawierającego koloru pierwszego planu i przeciągnięcie dalej spowoduje, że narzędzie będzie malować kolorem pierwszego planu. Jeśli ruch zacznie się od koloru innego niż kolor pierwszego planu, malowanie będzie się odbywać tylko kolorem pierwszego planu. W przypadku kliknięcia i malowania obszarów zawierających kolor pierwszego planu ołówek maluje kolorem tła.

Używanie narzędzia Pędzel impresjonistyczny

Narzędzie Pędzel impresjonistyczny zmienia kolory i szczegóły na obrazach w taki sposób, że zdjęcie wygląda, jakby zostało namalowane przy użyciu stylizowanych pociągnięć pędzlem. Eksperymentując z różnymi opcjami stylów, tolerancji i rozmiarów obszaru, można symulować teksturę malowidła skojarzoną z różnymi stylami artystycznymi.

1. Po wybraniu narzędzia Pędzel w przyborniku wybierz narzędzie Pędzel impresjonistyczny na pasku opcji narzędzi.
2. Określ odpowiednie opcje narzędzia na pasku opcji narzędzi, a następnie przeciągnij po obrazie, aby malować.



Zdjęcie oryginalne (po lewej) i to samo zdjęcie po użyciu narzędzia Pędzel impresjonistyczny (po prawej)

Można określić następujące opcje:

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Krycie Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Ustawienie niskiego krycia powoduje przenikanie pikseli znajdujących się pod pociągnięciem pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi w obrazie. Więcej informacji na temat mieszania można znaleźć w temacie Informacje o trybach mieszania.

Zaawansowane Styl wpływa na kształt pociągnięcia pędzlem. Obszar kontroluje rozmiar pociągnięcia pędzlem. Duża wartość w polu Obszar zwiększa także liczbę pociągnięć. Tolerancja kontroluje stopień podobieństwa wartości kolorów sąsiednich pikseli wymagany do tego, aby pociągnięcia pędzlem miały na nie wpływ.

Używanie narzędzia Smużenie

Narzędzie Smużenie symuluje efekt pociągnięcia palcem po mokrej farbie. Kolor jest pobierany z początkowego punktu pociągnięcia i nakładany w kierunku przeciągania. Narzędzie umożliwia rozmazanie kolorów już istniejących na obrazie lub rozsmarowanie na nim koloru pierwszego planu.



Obraz oryginalny (po lewej) i ten sam obraz po użyciu do części zdjęcia narzędzia Smużenie (po prawej)

1. W sekcji Ulepsz przybornika wybierz narzędzie Smużenie (Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Rozmywanie lub narzędzie Wyostrowanie, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Smużenie na pasku opcji narzędzi).
2. Określ odpowiednie opcje na pasku opcji narzędzi, a następnie przeciągnij po obrazie, aby rozmazać kolor.

💡 Aby tymczasowo używać opcji Malowanie palcem podczas korzystania z narzędzia Smużenie, należy przytrzymać klawisz Alt (Option w systemie Mac OS).

Następujące opcje narzędzia Smużenie mogą zostać określone:

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi w obrazie. Więcej informacji na temat mieszania można znaleźć w temacie Informacje o trybach mieszania.

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Intensywność Powoduje ustawienie mocy efektu smużenia.

Próbkuj wszystkie warstwy Powoduje rozmazanie przy użyciu kolorów ze wszystkich widocznych warstw. Jeśli zaznaczenie tej opcji jest usunięte, narzędzie Smużenie używa kolorów tylko z aktywnej warstwy.

Malowanie palcem Powoduje rozsmarowanie koloru pierwszego planu na początku każdego pociągnięcia. Jeśli zaznaczenie tej opcji jest usunięte, narzędzie Smużenie używa koloru znajdującego się pod wskaźnikiem na początku każdego pociągnięcia.

Używanie narzędzia Gumka

[Do góry](#)

Narzędzia Gumka zmienia piksele obrazu podczas przeciągania wskaźnika po nich. Podczas pracy z warstwą Tło lub z warstwą z zablokowaną przezroczystością wymazane piksele zmieniają kolor na kolor tła. W pozostałych przypadkach wymazane piksele stają się przezroczyste. Siatka przezroczystości wskazuje piksele przezroczyste.

1. W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Gumka. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Gumka tła lub narzędzie Magiczna gumka, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Gumka na pasku opcji narzędzi.
2. Określ opcje na pasku opcji narzędzi wedle uznania, a następnie przeciągnij po obszarze przeznaczonym do wymazania.

Można określić następujące opcje narzędzia Gumka:

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Krycie Pozwala na zdefiniowanie mocy wymazania. Krycie o wartości 100% powoduje wymazanie pikseli na zwykłej warstwie do całkowitej przezroczystości, a pikseli w warstwie Tło do koloru tła. Krycie o niższej wartości powoduje wymazanie pikseli na zwykłej warstwie do częściowej przezroczystości, a piksele w warstwie Tło maluje częściowo na kolor tła. Jeśli tryb Blok jest zaznaczony na pasku opcji narzędzi, opcja Krycie nie jest dostępna.

Tekst Tryb Pędzel powoduje wymazanie przy użyciu cech pędzla, co daje możliwość tworzenia łagodnie zarysowanych obszarów wymazanych. Tryb Ołówek tworzy ostro zarysowane obszary wymazane — tak samo jak prawdziwy ołówek. W trybie Blok do wymazywania jest używany ostro zarysowany kwadrat o boku 16 pikseli.

Używanie narzędzia Magiczna gumka

[Do góry](#)

Narzędzie Magiczna gumka zmienia piksele obrazu podczas przeciągania wskaźnika w obrębie zdjęcia. Podczas pracy z warstwą z zablokowaną przezroczystością piksele zmieniają kolor na kolor tła. W pozostałych przypadkach piksele są wymazywane do przezroczystości. Usuwanie pikseli z warstwy bieżącej może dotyczyć pikseli przylegających lub wszystkich pikseli podobnych.



Obraz oryginalny (po lewej) i ten sam obraz po wymazaniu chmur (po prawej)

1. W panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą obszary przeznaczone do wymazania.
Uwaga: Zaznaczenie Tła automatycznie powoduje, że staje się ono warstwą, jeśli jest używane narzędzie Magiczna gumka.
2. W sekcji Rysuj przyborniku wybierz narzędzie Magiczna gumka w przyborniku. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Gumka lub narzędzie Gumka tła, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Magiczna gumka na pasku opcji narzędzi.
3. Określ opcje na pasku opcji narzędzi wedle uznania, a następnie kliknij obszar warstwy, który chcesz wymazać.

Następujące opcje narzędzia Magiczna gumka mogą zostać określone:

Tolerancja Definiowanie zakresu kolorów przeznaczonych do wymazania. Niska tolerancja powoduje usuwanie pikseli o wartościach kolorów zbliżonych do pikseli, które kliknięto. Wysoka tolerancja powoduje usuwanie większej liczby pikseli.

Krycie Pozwala na zdefiniowanie mocy wymazania. Krycie o wartości 100% powoduje wymazanie pikseli na zwykłej warstwie do całkowitej przezroczystości, a pikseli w warstwie zablokowanej do koloru tła. Krycie o niższej wartości powoduje wymazanie pikseli na zwykłej warstwie do częściowej przezroczystości, a piksele w warstwie zablokowanej maluje częściowo na kolor tła.

Próbkuj wszystkie warstwy Wymazywany kolor jest próbkowany za pomocą danych zebranych ze wszystkich widocznych warstw. Usunięcie zaznaczenia tej opcji spowoduje wymazanie pikseli tylko z aktywnej warstwy.

Sąsiadujący Wymazywane są tylko piksele przylegające do klikniętego piksela. Usunięcie zaznaczenia tej opcji spowoduje wymazanie z obrazu wszystkich podobnych pikseli.

Wyglądanie Powoduje wygładzanie krawędzi wymazywanego obszaru, czyniąc krawędź bardziej naturalną.

Używanie narzędzia Gumka tła

[Do góry](#)

Narzędzie Gumka tła zmienia piksele kolorowe w przezroczyste, co umożliwia łatwe oddzielanie obiektu od jego tła. Odpowiednie użycie tego narzędzia umożliwia zachowanie krawędzi obiektów pierwszego planu, eliminując jednocześnie piksele otoczki należące do tła.

Wskaźnik narzędzia jest kursorem krzyżowym otoczonym kółkiem i wskazuje punkt aktywny narzędzia. Przeciąganie wskaźnika powoduje, że piksele znajdujące się w obrębie kółka i piksele o wartości koloru podobnej do piksela w punkcie aktywnym są wymazywane. Jeśli kółko znajdzie się nad obiektem pierwszego planu, który nie zawiera pikseli podobnych do piksela w punkcie aktywnym, to dany obiekt nie zostanie wymazany.



Wymazywanie niepotrzebnego tła. Używając narzędzia Stempel lub dodając kolejną warstwę, można wymienić tło na inne.

1. W panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą obszary przeznaczone do wymazania.
Uwaga: Zaznaczenie tła automatycznie powoduje, że staje się ono warstwą, jeśli jest używane narzędzie Gumka tła.
2. W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Gumka tła. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Gumka lub narzędzie Magiczna gumka, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Gumka tła na pasku opcji narzędzi.
3. Określ opcje na pasku opcji narzędzi wedle uznania, a następnie przeciągnij po obszarze przeznaczonym do wymazania. Nie należy ustawiać punktu aktywnego na obszarach nieprzeznaczonych do wymazania.

Następujące opcje narzędzia Gumka tła mogą zostać określone:

Rozmiar Szerokość pędzla w pikselach

Tolerancja Określa stopień podobieństwa koloru piksela do koloru punktu aktywnego wymagany do tego, aby narzędzie miało wpływ na piksel. Niska tolerancja powoduje, że wymazywane są tylko obszary o wysokim podobieństwie do koloru punktu aktywnego. Duża tolerancja powoduje usunięcie większej liczby kolorów.

Ustawienia pędzla Pozwala ustawić predefiniowane ustawienia pędzla, takie jak rozmiar, średnica, twardość oraz odstęp. Należy przeciągnąć suwaki rozmiaru lub wprowadzić liczby w polach tekstowych.

Ogranicz Opcja Ciągłe powoduje wymazanie obszarów zawierających kolor punktu aktywnego i połączonych ze sobą. Opcja Nieciągłe powoduje wymazanie w obrębie kółka pikseli podobnych do koloru punktu aktywnego.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Poprawianie dominant barwnych

[Poprawianie dominant barwnych przez porównywanie odmian obrazu](#)

[Automatyczne usuwanie dominandy barwnej](#)

[Usuwanie dominandy barwnej za pomocą poziomów](#)

[Dopasowywanie krzywych kolorów](#)

Poprawianie dominant barwnych przez porównywanie odmian obrazu

[Do góry](#)

W oknie dialogowym Wariacje kolorów można zastosować dopasowania koloru i dopasowania tonalne, porównując i wybierając różne miniatury odmian zdjęcia. Okno dialogowe Wariacje kolorów działa najlepiej w przypadku obrazów o średnim tonie, które nie wymagają precyzyjnego dopasowywania koloru.

Uwaga: *Polecenia Wariacje kolorów nie można używać w przypadku obrazów w trybie koloru indeksowanego.*

1. Wybierz Ulepsz > Ustaw kolor > Wariacje kolorów.

Dwa obrazy podglądu przedstawiają obraz oryginalny (Przed) oraz dopasowany obraz po wprowadzeniu zmian (Po).

2. Wybierz opcję odpowiadającą dopasowaniom, które chcesz zastosować do obrazu:

Pólcienie, Cienie lub Podświetlenia Określa, która część zakresu tonalnego ma zostać dopasowana: obszar ciemny, środkowy czy jasny.

Nasylenie Umożliwia zwiększenie jaskrawości kolorów obrazu (większe nasycenie) lub przygaszenie ich (mniejsze nasycenie).

3. Wartość lub intensywność każdego dopasowania ustawia się za pomocą suwaka Wartość. Przeciąganie suwaka w lewo powoduje zmniejszanie wartości, a przeciąganie go w prawo — zwiększanie jej.

4. Podczas dopasowywania koloru pólcieni, cieni lub podświetleń wykonaj dowolną z następujących czynności:

- Aby dodać kolor do obrazu, kliknij odpowiadającą mu miniaturkę Wzrost.
- Aby odjąć kolor, kliknij odpowiadającą mu miniaturkę Zmniejsz.

Każde kliknięcie miniaturki powoduje zaktualizowanie wszystkich miniatur.

5. W celu dopasowania nasycenia koloru kliknij przycisk Mniej nasycony lub Bardziej nasycony.

6. Aby cofnąć lub wykonać ponownie dopasowania, wykonaj dowolną z następujących czynności, a następnie kliknij przycisk OK w celu zastosowania dopasowań do obrazu.

- Kliknij opcję Resetuj obraz, aby rozpocząć ponownie i cofnąć wszystkie dopasowania.
- Kliknij przycisk Cofnij raz lub wiele razy dla każdego kolejnego dopasowania, które chcesz cofnąć. Nie można cofnąć użycia opcji Resetuj obraz.
- Po cofnięciu nowego dopasowania kliknij przycisk Wykonaj ponownie raz lub wiele razy dla każdego dopasowania, które chcesz wykonać ponownie.

Automatyczne usuwanie dominandy barwnej

[Do góry](#)

Dominanta barwna to nieprzyjemne przesunięcie koloru na zdjęciu. Na przykład zdjęcie zrobione bez flesza w pomieszczeniu może zawierać za dużo koloru żółtego. Polecenie Usuń dominantę barwną powoduje zmianę ogólnego mieszania kolorów w celu usunięcia dominandy barwnej z obrazu.



Oryginał (z lewej) i obraz po usunięciu zielonej dominandy barwnej (z prawej)

1. Wybierz kolejno Ulepsz > Ustaw kolor > Usuń kolorową poświatę.
2. Kliknij obszar obrazu, który powinien być biały, czarny lub neutralnie szary. Obraz zmienia się w zależności od wybranego koloru.
3. Aby rozpocząć od nowa i cofnąć zmiany wprowadzone w obrazie, kliknij Resetuj.
4. Kliknij przycisk OK, aby zaakceptować zmianę koloru.

[Do góry](#)

Usuwanie dominanty barwnej za pomocą poziomów

Używanie tej techniki wymaga doświadczenia w dziedzinie korekcji kolorów i pewnej wiedzy na temat koła kolorów RGB.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Poziomy.
 - Wybierz kolejno Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Poziomy lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Poziomy.
2. Z menu podręcznego Kanał wybierz kanał koloru, który chcesz dopasować:
 - Czerwony — w celu dodania do obrazu koloru czerwonego lub niebieskozielonego.
 - Zielony — w celu dodania do obrazu koloru zielonego lub karmazynowego.
 - Niebieski — w celu dodania do obrazu koloru niebieskiego lub żółtego.
3. Przeciągnij środkowy suwak wejściowy w lewo lub w prawo w celu dodania lub odjęcia koloru.
4. Kliknij przycisk OK, jeśli całkowita kolorystyka jest zadowalająca

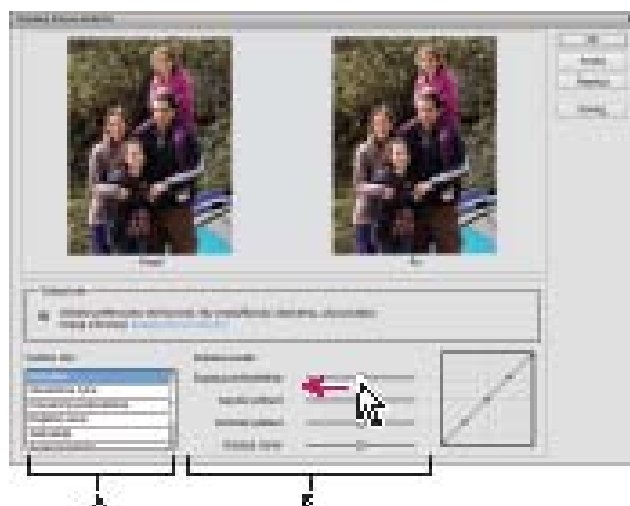
 Do szybkiego usuwania dominanty barwnej można używać próbnika kolorów szarości w oknie dialogowym Poziomy. Należy kliknąć dwukrotnie próbnik kolorów i upewnić się, że wartości RGB są równe. Po zamknięciu narzędzia Próbny kolor należy kliknąć obszar obrazu, który ma być neutralnie szary.

Dopasowywanie krzywych kolorów

[Do góry](#)

Polecenie Dopasuj krzywe kolorów ulepsza tony kolorów na zdjęciu, dopasowując podświetlenia, półcienie i cienie w poszczególnych kanałach kolorów. Za pomocą tego polecenia można na przykład poprawić zdjęcia, na których widać tylko sylwetki z powodu silnego oświetlenia tylnego lub obiekty rozmyte w wyniku zbyt małej odległości od flesza aparatu.

W oknie dialogowym Dopasuj krzywe kolorów można porównywać i wybierać różne tonalne ustawienia domyślne. Wybierz z listy stylów w polu Wybierz styl. Dopasowanie można dodatkowo zmienić, dostosowując podświetlenia, jasność i kontrast półcieni, a także cienie.



Dopasowywanie krzywych kolorów na obrazie

A. Wybierz styl (wybierz z ustawień domyślnych) B. Dopasuj suwaki (opcje niestandardowe)

1. W programie Photoshop Elements otwórz obraz.
2. Aby dopasować określony obszar lub określoną warstwę obrazu, należy zaznaczyć ten element za pomocą jednego z narzędzi zaznaczania. (Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden obszar, dopasowanie zostanie zastosowane do całego obrazu).

 Aby zachować oryginalne zdjęcie podczas eksperymentowania z dopasowaniami tonalnymi, należy dopasować krzywe kolorów na powielonej warstwie.

3. Kliknij polecenie Ulepsz > Dopasuj kolor > Dopasuj krzywe kolorów.

4. Wybierz styl (na przykład Oświetlenie tylne lub Solaryzacja).
5. Dopasuj ustawienia suwaków Podświetlenia, Jasność półcieni, Kontrast półcieni i Cienie.
6. Aby zastosować dopasowanie do obrazu, kliknij przycisk OK. Aby anulować dopasowanie i zacząć od nowa, kliknij przycisk Resetu. Aby zamknąć okno dialogowe Dopasuj krzywe kolorów, kliknij przycisk Anuluj.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry dopasowania

[Stosowanie filtru Wyrównaj](#)
[Stosowanie filtru Mapa gradientu](#)
[Stosowanie filtru Odwróć](#)
[Stosowanie filtru Posteryzuj](#)
[Stosowanie filtru Próg](#)
[Stosowanie filtru fotograficznego](#)

Stosowanie filtru Wyrównaj

[Do góry](#)

Filtr Wyrównaj ponownie rozmieszcza wartości jasności pikseli obrazu, tak aby bardziej równomiernie przedstawiały cały zakres poziomów jasności. Gdy zastosujesz to polecenie, program Photoshop Elements znajdzie najjaśniejsze i najciemniejsze wartości w obrazie kompozytowym. Następnie ponownie określi ich przypisanie, tak aby najjaśniejsza wartość odpowiadała bieli, zaś najciemniejsza wartość odpowiadała czerni. Program Photoshop Elements wyrównuje następnie jasność — czyli rozmieszcza równomiernie pośrednie wartości pikseli.

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Wyrównaj.
3. Jeśli zaznaczono obszar obrazu, w oknie dialogowym wybierz obszar, który chcesz wyrównać, a następnie kliknij przycisk OK:
 - Tylko zaznaczony obszar — równomierne rozmieszczenie wyłącznie pikseli zaznaczenia.
 - Cały obraz w zależności od zaznaczonego obszaru — równomierne rozmieszczenie wszystkich pikseli obrazu na podstawie pikseli znajdujących się w zaznaczeniu.

Stosowanie filtru Mapa gradientu

[Do góry](#)

Filtr Mapa gradientu powoduje odwzorowanie zakresu skali szarości obrazu na kolory określonego wypełnienia gradientowego.



Używanie filtru Mapa gradientu do symulowania tonu sepia

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Mapa gradientu.
 - Z poziomu panelu Warstwy lub menu Warstwy utwórz nową albo otwórz istniejącą warstwę dopasowania Mapa gradientu.
3. Określ wybrane wypełnienie gradientowe:
 - Aby wybrać wypełnienie z listy wypełnień gradientowych, kliknij trójkąt po prawej stronie wypełnienia gradientowego wyświetlonego w oknie dialogowym Mapa gradientu. Zaznacz kliknięciem wybrane wypełnienie i kliknij pusty obszar okna w celu ukrycia listy.
 - Aby przeprowadzić edycję wypełnienia gradientowego wyświetlanego aktualnie w oknie Mapa gradientu, kliknij wypełnienie. Następnie zmodyfikuj istniejące wypełnienie gradientowe lub utwórz nowe.

Cienie, półcienie i podświetlenia obrazu są odwzorowywane domyślnie na (odpowiednio): kolor początkowy (lewy), środkowy i końcowy (prawy) wypełnienia gradientowego.

4. Wybierz dowolną z opcji gradientu lub nie wybieraj żadnej:
 - Opcja Roztrzaskanie dodaje losowy szum w celu wygładzenia wyglądu wypełnienia gradientowego oraz zmniejsza efekty prążkowania.
 - Opcja Odwrotność zmienia kierunek wypełnienia gradientowego i odwraca mapę gradientu.

Stosowanie filtra Odwróć

Filtr Odwróć powoduje odwrócenie kolorów obrazu. Tego polecenia można użyć na przykład w celu uzyskania negatywu z pozytywu obrazu czarno-białego lub w celu uzyskania pozytywu z zeskanowanego czarno-białego negatywu.

Uwaga: Ze względu na fakt, że film kolorowy zawiera maskę koloru pomarańczowego, polecenie Odwróć nie pozwala tworzyć dokładnych pozytywów z zeskanowanych kolorowych negatywów. Należy się upewnić, że podczas skanowania filmów przy użyciu skanerów slajdów zostaną użyte odpowiednie ustawienia kolorowych negatywów.

Podczas odwracania obrazu wartość jasności każdego piksela jest konwertowana na wartość odwrotną w 256-stopniowej skali wartości kolorów. Na przykład piksel pozytywu o wartości 255 zostanie zmieniony na piksel o wartości 0.

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Odwróć.

Stosowanie filtra Posteryzuj

Filtr Posteryzuj pozwala określić liczbę poziomów tonalnych (lub wartości jasności) dla każdego kanału w obrazie. Następnie mapuje piksele do najbliższego, pasującego poziomu. Na przykład wybranie dwóch poziomów tonalnych w obrazie RGB pozwala na uzyskanie sześciu kolorów — dwóch czerwonych, dwóch zielonych i dwóch niebieskich.

To polecenie jest przydatne do tworzenia efektów specjalnych, takich jak duże płaskie obszary na fotografii. Jego działanie jest najlepiej widoczne po zmniejszeniu liczby poziomów szarości obrazu w skali szarości. Jednak za jego pomocą można też uzyskać interesujące wyniki w obrazach kolorowych.

 Jeśli na obrazie ma wystąpić określona liczba kolorów, należy przekonwertować go na skalę szarości i wybrać odpowiednią liczbę poziomów. Następnie należy powtórnie przekształcić obraz do poprzedniego trybu kolorów i zastąpić poszczególne odcienie szarości wybranymi kolorami.

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Posteryzuj.
 - Z poziomu panelu Warstwy lub menu Warstwy utwórz nową lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Posteryzuj.
3. Użyj suwaka, aby uzyskać prawidłowy efekt lub wprowadź liczbę poziomów tonalnych i kliknij OK.

Stosowanie filtra Próg

Filtr Próg umożliwia konwertowanie obrazów w skali szarości lub kolorowych na obrazy czarno-białe o wysokim kontraście. Jako próg można podać określony poziom. Wszystkie piksele jaśniejsze niż próg są konwertowane na biel, a wszystkie piksele ciemniejsze — na czerń. Polecenie Próg jest przydatne do ustalania najjaśniejszych i najciemniejszych obszarów obrazu.

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Próg.
 - Z poziomu panelu Warstwy lub menu Warstwy utwórz nową lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Próg.
 - W oknie dialogowym Próg zostanie wyświetlony histogram poziomów luminancji pikseli w bieżącym zaznaczeniu.
3. Wybierz opcję Podgląd, a następnie wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby zmienić obraz na czarno-biały, przeciągaj suwak pod histogramem do momentu pojawienia się żadanego poziomu progu u góry okna dialogowego, a następnie kliknij przycisk OK. Podczas przeciągania suwaka obraz zmienia się zgodnie z bieżącym ustawieniem progu.
 - Aby zidentyfikować reprezentatywne podświetlenie, przeciągaj suwak w prawo do momentu, aż obraz stanie się całkowicie czarny. Następnie przeciągaj suwak z powrotem do momentu, aż na obrazie pojawią się białe obszary.
 - Aby zidentyfikować reprezentatywny cień, przeciągaj suwak w lewo do momentu, aż obraz stanie się całkowicie biały. Następnie przeciągaj suwak z powrotem do momentu, aż na obrazie pojawią się czarne obszary.
4. (Opcjonalnie) Aby wrócić do ustawień domyślnych, przytrzymaj klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i kliknij przycisk Resetuj.
5. (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Anuluj, aby zamknąć okno dialogowe Próg bez wprowadzania zmian w obrazie.

Stosowanie filtra fotograficznego

Polecenie Filtr fotograficzny naśladuje technikę nakładania filtra kolorowego przed obiektyw aparatu. Filtr kolorów dopasowuje balans kolorów i temperaturę kolorów światła przepuszczanego przez obiektyw i naświetlającego film. Polecenie Filtr fotograficzny umożliwia również wybór jednego z predefiniowanych ustawień służących do korygowania barw obrazu. Tym użytkownikom, którzy chcą wybrać własne dopasowanie koloru, polecenie Filtr fotograficzny umożliwia wybór koloru z próbnika kolorów Adobe.



Obraz oryginalny (po lewej) oraz filtr ocieplający (81) z zastosowaną gęstością 60% (po prawej)

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Filtr fotograficzny.
 - Wybierz kolejno Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Filtr fotograficzny. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.
- Aby wybrać kolor filtra, w oknie dialogowym Filtr fotograficzny wykonaj jedną z następujących czynności:

Filtr ocieplający (85) i Filtr ochładzający (80) Filtry konwersji koloru, które regulują balans bieli obrazu. Jeżeli zdjęcie wykonano w świetle o niższej temperaturze koloru (żółtawym), można użyć filtra ochładzającego (80). Sprawia on, że kolory na zdjęciu będą bardziej niebieskie, co skompensuje niższą temperaturę koloru światła z otoczenia. Natomiast w przypadku zdjęcia wykonanego w świetle o wyższej temperaturze barwowej (niebieskawym) można użyć filtra ocieplającego (85), który ociepli kolory zdjęcia, aby skompensować wyższą temperaturę barwową światła zastanego.

Filtr ocieplający (81) i Filtr ochładzający (82) Filtry równoważenia światła przeznaczone do wykonywania drobnych dopasowań jakości koloru obrazu. Filtr ocieplający (81) ociepla obraz (sprawia, że jest on bardziej żółty), a filtr ochładzający (82) sprawia, że obraz staje się zimniejszy (bardziej niebieski).

Poszczególne kolory Dopasowania barw są stosowane do obrazu na podstawie wybranego predefiniowanego ustawienia koloru. Wybór koloru zależy od sposobu użycia polecenia Filtr fotograficzny. Jeśli zdjęcie zawiera dominantę barwną, można wybrać kolor uzupełniający w celu jej zneutralizowania. Za pomocą kolorów można także tworzyć specjalne efekty barwne lub wprowadzać ulepszenia. Na przykład kolor Pod wodą symuluje zielono-niebieską dominantę barwną występującą na zdjęciach robionych pod wodą.

- Wybierz opcję Filtr, a następnie z menu Filtr wybierz predefiniowane ustawienie.
 - Wybierz opcję Kolor, kliknij kolorowy prostokąt, a następnie użyj próbnika kolorów firmy Adobe, aby określić własny kolor filtra.
 - Należy się upewnić, że jest wybrana opcja Podgląd, aby były widoczne rezultaty użycia filtra koloru.
 - Aby wskutek zastosowania filtra kolorowego obraz nie uległ przyciemnieniu, należy zaznaczyć opcję Zachowaj jasność.
- Aby dopasować ilość koloru stosowanego do obrazu, należy przeciągnąć suwak Gęstość lub wpisać wartość procentową w polu tekstowym Gęstość. Wyższa wartość gęstości powoduje zastosowanie mocniejszego dopasowania koloru.
 - Kliknij przycisk OK.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Przetwarzanie plików obrazów w formacie camera raw

[Informacje o plikach obrazów w formacie camera raw](#)

[Wersje procesu](#)

[Otwieranie i przetwarzanie plików camera raw](#)

[Dopasowywanie ostrości w plikach camera raw](#)

[Redukowanie szumu w plikach camera raw](#)

[Zapisywanie zmian plików camera raw](#)

[Otwieranie obrazu camera raw w przestrzeni roboczej Edycja](#)

[Ustawienia i elementy sterujące](#)

[Do góry](#)

Informacje o plikach obrazów w formacie camera raw

W przypadku cyfrowej fotografii obraz jest rejestrowany przez matrycę światłoczułą aparatu jako plik obrazu. Zazwyczaj plik obrazu jest poddawany obróbce i kompresji przed zapisaniem na karcie pamięci aparatu. Aparaty mogą jednak przechowywać także obrazy niepoddane obróbce lub kompresji – w formie pliku raw. Można dostrzec pewną analogię między plikami camera raw a tradycyjnymi negatywami zdjęć. Plik raw można otworzyć, przetworzyć i zapisać w programie Photoshop Elements — zamiast polegać na funkcji przetwarzania pliku w aparacie. Pracując z plikami camera raw, można poprawnie ustawić balans bieli, zakres tonalny, kontrast, nasycenie kolorów i ostrość.

Aby korzystać z plików raw, ustaw w aparacie zapisywanie plików w formacie raw tego aparatu. Nazwy plików pobranych z aparatu mogą mieć rozszerzenia NEF, CR2, CRW i innych formatów raw. W programie Photoshop Elements można otwierać pliki raw tylko z obsługiwanych aparatów. Listę obsługiwanych aparatów można znaleźć na stronie internetowej firmy Adobe.

Program Photoshop Elements nie zapisuje zmian w oryginalnym pliku raw (edycji nieniszczącej). Po przetworzeniu pliku obrazu raw przy użyciu funkcji okna dialogowego Camera Raw można otworzyć przetworzony plik raw w programie Photoshop Elements. Następnie można edytować plik i zapisać go w formacie obsługiwanym przez program Photoshop Elements. Oryginalny plik raw pozostaje niezmieniony.

[Do góry](#)

Procesy Process Version

Process Version (Wersja procesu) to metoda deszyfrowania format pliku raw. Wersja domyślna używana w programie Adobe Photoshop Elements 11 to **Process Version 2012**. Ta metoda deszyfrowania formatu pliku raw zapewnia możliwość pracy z najnowszymi i ulepszonymi funkcjami formatu pliku raw. Program Photoshop Elements 11 zawiera trzy wersje procesu (jedną aktualną oraz dwie starsze wersje). Pełna lista wersji jest następująca:

- Process Version 2012 (domyślna, używana w programie Adobe Photoshop Elements 11)
- Process Version 2010 (używana w programie Adobe Photoshop Elements 10)
- Process Version 2003 (używana w programie Adobe Photoshop Elements 9 lub starszych edycjach)

Jaką Wersję procesu zastosowano w moim obrazie raw?

Gdy otworzysz plik raw, który nie był otwierany we wcześniejszych edycjach programu Photoshop Elements, użyta zostaje domyślna wersja procesu Process Version 2012. Jeżeli jednak plik raw zostanie otwarty we wcześniejszej wersji programu Photoshop Elements, zostanie zastosowana starsza wersja procesu Process Version.

Aby sprawdzić Wersję obrazu zastosowaną względem obrazu raw, w oknie dialogowym Camera Raw 7.1 kliknij kartę Kalibracja aparatu. Pole Proces wyświetla aktualnie używaną Wersję procesu.

Uwaga: Jeżeli nie korzystasz z procesu Process Version 2012, pod obrazem raw widoczna jest ikona oznaczająca, że używana jest starsza wersja.

Czy mogę przełączać się pomiędzy wersjami procesu?

Tak. W oknie dialogowym Camera Raw 7.1 kliknij kartę Kalibracja aparatu i z rozwijanej listy wybierz Wersję procesu, którą chcesz użyć.

Która wersja jest dla mnie najlepsza?

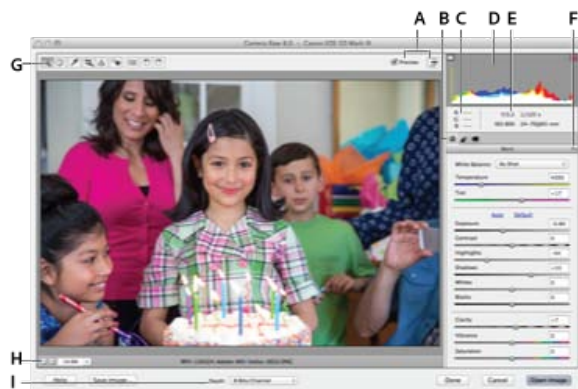
Process Version 2012 pozwala pracować z najnowszymi udoskonaleniami w formacie raw. Jeżeli jednak istnieje wiele obrazów raw otwartych przy użyciu poprzednich wydań programu Photoshop Elements (a zatem przy użyciu starszych procesów Process Version), można zastosować starszy proces Process Version do nowszych obrazów raw. Ułatwia to zachowanie spójności podczas obróbki wcześniejszych i bieżących obrazów i

pomaga zachować dotychczasowy obieg pracy.

Jakie są różnice pomiędzy Wersjami procesów?

- **Karta Podstawowe.** W Process Version 2012 suwaki Światła, Cienie i Biele zastępują suwaki Odtwarzanie, Wypełnienie światłem i Jasność.
- **Karta Szczegóły:**
 - W Process Version 2012 wprowadzono suwak Szczegóły koloru. Suwak ten pozostaje nieaktywny do momentu zmodyfikowania suwaka Kolor.
 - W Process Version 2012 dodano Szczegóły luminancji oraz Kontrast luminancji. Suwaki te pozostają nieaktywne do momentu zmodyfikowania suwaka Luminancja.

Uwaga: Podczas przełączania do starszej Wersji procesu, nowsze suwaki zgodne z najnowszą Wersją procesu stają się nieaktywne.



Camera Raw, okno dialogowe

A. Opcje widoku B. Kliknij kartę Podstawowa lub Szczegóły, aby przejść do różnych elementów sterujących C. Wartości RGB D. Histogram E. Ustawienia obrazu F. Więcej menu G. Narzędzia H. Poziomy powiększenia I. Opcje głębi bitowej

[Do góry](#)

Otwieranie i przetwarzanie plików camera raw

1. W przestrzeni roboczej Edycja wybierz opcję Plik > Otwórz.
2. Odszukaj i zaznacz jeden lub więcej plików camera raw, a następnie kliknij przycisk Otwórz.

Na histogramie w oknie dialogowym Camera Raw zostanie przedstawiony zakres tonalny obrazu przy bieżących ustawieniach. Podczas dopasowywania ustawień histogram jest aktualizowany automatycznie.

3. (Opcjonalnie) Dopasuj widok obrazu, używając elementów sterujących, takich jak narzędzie Powiększanie, i opcji, takich jak Cienie i Podświetlenie, które odkrywają obcięcie w obszarze podglądu. (Patrz [Elementy sterujące camera raw.](#))

Uwaga: Zaznaczenie pola wyboru Podgląd powoduje wyświetlenie podglądu obrazu z wprowadzonymi zmianami ustawień. Usunięcie zaznaczenia pola wyboru Podgląd powoduje wyświetlenie obrazu camera raw z oryginalnymi ustawieniami — z bieżącej karty w połączeniu z ustawieniami z ukrytych kart.

4. Aby obrócić obraz o 90° w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara lub o 90° w kierunku zgodnym z tym ruchem, kliknij przyciski Obróć obraz  .
5. Aby zastosować ustawienia użyte w poprzednim obrazie camera raw lub ustawienia domyślne aparatu, wybierz opcję z menu Ustawienia (menu Ustawienia > Poprzednie konwersje). Tych samych opcji można na przykład użyć, aby szybko przetworzyć obrazy o podobnych warunkach oświetlenia. (Patrz [Konfigurowanie własnych ustawień aparatu.](#))
6. (Opcjonalnie) Ustaw opcje dopasowujące balans bieli. (Zobacz Elementy sterujące balansem bieli obrazu camera raw.)



W oknie dialogowym Camera Raw można monitorować wartości RGB pikseli dopasowywanego obrazu. Umieść narzędzie Powiększanie,

7. Za pomocą suwaków Ekspozycja, Jasność, Kontrast i Nasycenie można dopasować wartości tonalne. (Zobacz Dopasowania tonalne i dopasowania obrazu w plikach camera raw.)

Aby cofnąć dopasowania wprowadzone ręcznie i wprowadzić je automatycznie, zaznacz opcję Automatyczny. Aby przywrócić wszystkim opcjom ich ustawienia początkowe, naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i kliknij przycisk Resetuj.

8. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby otworzyć kopię pliku obrazu w formacie camera raw (z zastosowanymi ustawieniami z okna Camera Raw) w programie Photoshop Elements, kliknij przycisk Otwórz obraz. Możesz poddać obraz edycji i zapisać go w formacie obsługiwany przez program Photoshop Elements. Oryginalny plik camera raw pozostaje niezmieniony.
- Aby anulować dopasowania i zamknąć okno dialogowe, kliknij przycisk Anuluj.
- Aby zapisać zmiany w pliku DNG, kliknij przycisk Zapisz obraz. (Zobacz [Zapisywanie zmian plików camera raw.](#))

Uwaga: Standardowym formatem proponowanym dla plików camera raw przez firmę Adobe jest format Negatyw cyfrowy (DNG). Pliki DNG są przydatne do celów archiwizacji obrazów camera raw, ponieważ zawierają tylko nieprzetworzone dane z czujnika aparatu fotograficznego oraz dane określające pożądaną wygląd obrazu. Ustawienia obrazu camera raw można przechowywać w plikach DNG zamiast w pomocniczych plikach XMP czy bazie danych camera raw.

[Do góry](#)

Dopasowywanie ostrości w plikach camera raw

Suwak Ostrość umożliwia dopasowywanie ostrości obrazu w celu odpowiedniego wyznaczenia krawędzi. Dopasowanie ostrości jest wariacją filtru Maska wyostrzająca programu Adobe Photoshop. To dopasowanie lokalizuje piksele różniące się od sąsiadujących pikseli na podstawie poziomu określonego przez użytkownika i zwiększa kontrast tych pikseli o wartość określoną przez użytkownika. Podczas otwierania pliku camera raw wtyczka Camera Raw oblicza wartość tego progu na podstawie modelu aparatu, czułości i kompensacji ekspozycji. Można wybrać, czy wyostanie ma być stosowane do wszystkich obrazów, czy do podglądów.

1. Ustaw powiększenie obrazu podglądu na co najmniej 100%.
2. Kliknij kartę Szczegóły.
3. Przesuń suwak Ostrość w prawo, aby zwiększyć ostrość, lub w lewo, aby ją zmniejszyć. Wartość zero powoduje wyłączenie funkcji wyostania. Zazwyczaj ustawienie suwaka Ostrość na niższą wartość daje czystsze obrazy.



Suwaka Ostrość w oknie Camera Raw należy używać, jeśli nie jest planowana obszerna edycja obrazu w programie Photoshop Elements. Jeśli taka edycja jest planowana, należy wyłączyć funkcję wyostania w oknie Camera Raw. Dopiero po ukończeniu wszystkich czynności edycji i zmiany rozmiaru w programie Photoshop Elements należy zastosować filtry wyostrzające tego programu.

[Do góry](#)

Redukowanie szumu w plikach camera raw

Karta Szczegóły w oknie dialogowym Camera Raw zawiera elementy sterujące umożliwiające redukcję szumu obrazu — widocznych artefaktów pogarszających jakość obrazu. Szum obrazu obejmuje szum luminancji (w skali szarości), który nadaje obrazowi ziarnisty wygląd, oraz szum chrominancji (w kolorach), który przyjmuje postać kolorowych artefaktów na obrazie. Zdjęcia wykonane za pomocą gorszych aparatów fotograficznych lub przy użyciu wyższych szybkości ISO mogą zawierać zauważalny szum.

Przesuwanie w prawo suwaka Wygładzanie luminancji powoduje redukcję szumu w skali szarości, a suwaka Redukcja kolorowego szumu — redukcję szumu chrominancji.

W przypadku wprowadzania zmian ustawień Wygładzanie luminancji lub Redukcja kolorowego szumu warto najpierw wyświetlić podgląd obrazów w powiększeniu 100%, aby były lepiej widoczne.



Przesuwanie suwaka Wygładzanie luminancji w prawo powoduje redukcję szumu w skali szarości.

[Do góry](#)

Zapisywanie zmian plików camera raw

Zmiany wprowadzone w plikach camera raw można zapisywać. Za pomocą okna dialogowego Camera Raw można zapisywać zmienione obrazy camera raw w pliku .dng. Zapisanie pliku nie powoduje automatycznego otwarcia go w programie Photoshop Elements. (Aby otworzyć plik camera raw, użyj polecenia Otwórz, jak dla każdego innego pliku. Plik można następnie edytować i zapisywać tak samo jak każdy inny obraz.)

1. W oknie dialogowym Camera Raw zastosuj dopasowania do jednego lub większej liczby obrazów w formacie camera raw.
2. Kliknij przycisk Zapisz obraz.
3. W oknie dialogowym Opcje zapisu plików określ miejsce zapisania pliku oraz, w przypadku zapisywania więcej niż jednego pliku camera raw, schemat nazewnictwa plików.

Nowe opcje w programie Photoshop Elements 11:

- **Wstaw dane szybkiego wczytywania:** Wstawia znacznie mniejszą kopię obrazu raw w pliku DNG w celu zwiększenia szybkości, z jaką uzyskujemy podgląd obrazu raw.
- **Użyj kompresji stratnej:** Zmniejsza rozmiar pliku DNG i powoduje utratę jakości. Opcja ta jest zalecana tylko dla obrazów raw, które mają być zapisane dla celów archiwizacyjnych i nigdy nie będą używane do drukowania lub produkcji (innego użycia).

4. Kliknij przycisk Zapisz.

[Do góry](#)

Otwieranie obrazu camera raw w przestrzeni roboczej Edycja

Po przetworzeniu obrazu camera raw w oknie dialogowym Camera Raw można otworzyć obraz i poddać go edycji w przestrzeni roboczej Edycja.

1. W oknie dialogowym Camera Raw zastosuj dopasowania do obrazu lub obrazów Raw z aparatu.
2. Kliknij przycisk Otwórz obraz. Okno dialogowe Camera Raw zostanie zamknięte, a zdjęcie zostanie otwarte w przestrzeni roboczej Edycja.

[Do góry](#)

Ustawienia i elementy sterujące

Elementy sterujące camera raw

Narzędzie Powiększanie Kliknięcie obrazu podglądu powoduje ustawienie powiększenia podglądu na następną predefiniowaną wartość. Aby pomniejszyć, należy kliknąć, przytrzymując klawisz Alt (klawisz Option w systemie Mac OS). Przeciągnięcie narzędzia Powiększanie w obrazie podglądu powoduje powiększenie wybranego obszaru. Aby powrócić do powiększenia 100%, należy kliknąć dwukrotnie narzędzie Powiększanie.

Narzędzie Rączka Umożliwia przesuwanie obrazu w oknie podglądu, jeśli poziom powiększenia obrazu podglądu jest większy niż 100%. Aby uzyskać dostęp do narzędzia Rączka podczas używania innego narzędzia, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz spacji. Aby dopasować obraz podglądu do rozmiaru okna, należy kliknąć dwukrotnie narzędzie Rączka.

Narzędzie Balans bieli Powoduje ustawienie tonu klikniętego obszaru na neutralny szary w celu usunięcia dominanty barwnej i dopasowania koloru całego obrazu. Wartości ustawień Temperatura i Tinta zmieniają się odpowiednio do wprowadzonego dopasowania koloru.

Narzędzie Kadrowanie Umożliwia usuwanie części obrazu. Należy przeciągnąć tym narzędziem w obrębie obrazu podglądu, aby zaznaczyć część, która ma zostać zachowana, a następnie nacisnąć klawisz Enter.

Narzędzie Prostowanie Narzędzia Prostowanie można użyć do ponownego wyrównania obrazu w pionie bądź w poziomie. To narzędzie zmienia również rozmiar obszaru roboczego lub go kadruje w celu dopasowania do wyprostowanego obrazu.

Usuwanie efektu czerwonych oczu Umożliwia usuwanie efektu czerwonych oczu (w przypadku ludzi) oraz efektu zielonych i białych oczu (w przypadku zwierząt) ze zdjęć zrobionych z użyciem flesza.

Otwórz okno dialogowe preferencji Otwiera okno dialogowe preferencji Camera Raw.

Przyciski obrotu Umożliwiają obracanie zdjęcia w kierunku przeciwnym do ruchu lub zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Konfigurowanie własnych ustawień aparatu

Gdy zostanie otwarty plik camera raw, program Photoshop Elements odczytuje informacje z pliku w celu określenia, jakim modelem aparatu fotograficznego został on zrobiony, a następnie stosuje do obrazu odpowiednie ustawienia aparatu. W przypadku częstego wprowadzania podobnych dopasowań można zmienić ustawienia domyślne aparatu fotograficznego. Można też zmienić ustawienia każdego posiadanego modelu aparatu (ale nie wielu aparatów o tym samym modelu).

1. Aby zapisać bieżące ustawienia jako ustawienia domyślne aparatu, za pomocą którego utworzono obraz, kliknij trójkąt obok menu Ustawienia i kliknij opcję Zapisz nowe ustawienia domyślne plików camera raw.
2. W przestrzeni roboczej Edycja otwórz plik camera raw i dopasuj obraz.
3. Aby użyć ustawień domyślnych aparatu w programie Photoshop Elements, kliknij trójkąt obok menu Ustawienia i wybierz opcję Resetuj ustawienia domyślne plików camera raw.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Wyostczenie

Omówienie funkcji wyostczania

Wyostczanie obrazu

Używanie filtru Maska wyostczająca

Omówienie funkcji wyostczania

[Do góry](#)

Wyostczanie uwydatnia krawędzie obiektów na obrazie. Wyostczanie może poprawić większość obrazów uzyskanych za pomocą skanera lub aparatu cyfrowego. Podczas wyostczania obrazów należy pamiętać o następujących kwestiach:

- Wyostczanie nie umożliwia korekty mocno rozmytego obrazu.
- Obraz należy wyostczyć na oddzielnej warstwie, aby było możliwe ponowne wyostczenie w razie konieczności zmiany ustawień. Należy zmienić tryb mieszania warstwy na Jasność, aby uniknąć przesunięć kolorów wzdłuż krawędzi. Jeśli wyostczenie spowoduje zmniejszenie podświetleń i cieni, należy użyć opcji mieszania warstwy, aby zapobiec wyostczaniu w podświetleniach i w cieniach.
- Jeśli obraz wymaga redukcji szumu, operację tę należy wykonać przed wyostczaniem, ponieważ wyostczanie wzmaga szum.
- Obraz powinno się wyostczać stopniowo (czyli kilkukrotnie, wprowadzając każdorazowo niewielkie zmiany). Pierwsze wyostczenie należy wykonać w celu korekty rozmycia przechwyconego przez skaner lub aparat cyfrowy. Po korekcie kolorów i zmianie rozmiaru obrazu należy go ponownie wyostczyć.
- W miarę możliwości wyostczenie należy ocenić przez wyświetlenie obrazu. Wartość wymaganego wyostczenia zależy od tego, czy obraz jest przeznaczony do wydruku czy do umieszczenia na stronie internetowej.

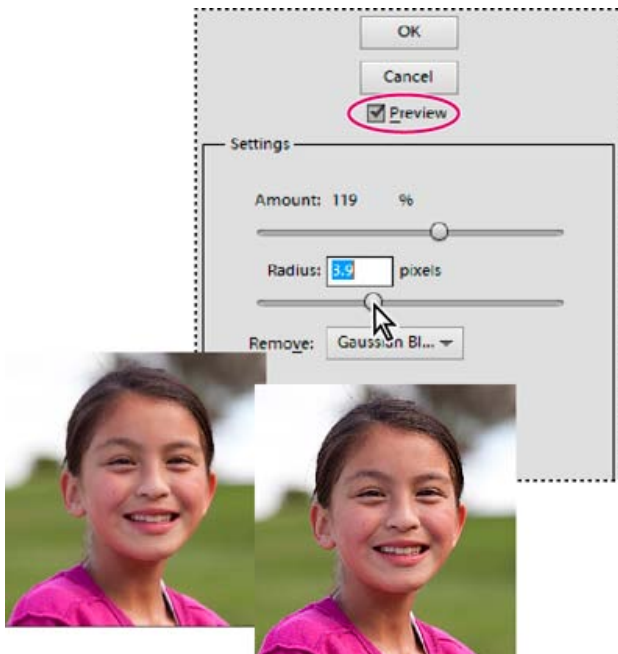
Wyostczanie obrazu

[Do góry](#)

Polecenie Autowyostczanie umożliwia zwiększanie przejrzystości lub ostrości obrazu bez ryzyka zbytniego wyostczenia.

Narzędzie Wyostczanie umożliwia wyostczanie miękkich krawędzi na zdjęciu w celu zwiększenia przejrzystości lub ostrości. Nadmierne wyostczenie zdjęcia powoduje wrażenie ziarnistości. Nadmiernego wyostczenia można uniknąć przez ustawienie na pasku opcji mniejszej wartości opcji Intensywność. Najlepszym rozwiązaniem jest subtelne wyostczenie i w razie potrzeby zwiększanie jego efektu przez kilkukrotne przeciąganie nad danym obszarem — pozwoli to na stopniowe zwiększanie wyostczenia.

Okno dialogowe Dopasuj ostrość zawiera opcje wyostczania, które nie są dostępne w narzędziach Wyostczanie i Autowyostczanie. Użytkownik może wybrać algorytm wyostczania, a także kontrolować stopień wyostczania w obszarach cieni i świateł.



Dopasowywanie wyostczenia

Automatyczne wyostanie obrazu

- Kliknij polecenie Ulepsz > Autowyostanie.

Wyostanie obszarów obrazu



Obraz oryginalny (u góry), dwie twarze wyostane poprawnie (u dołu po lewej) oraz dwie twarze nadmiernie wyostane (u dołu po prawej)

1. Wybierz narzędzie Wyostanie .
2. Ustaw opcje na pasku opcji:

Tryb Umożliwia określenie sposobu mieszania stosowanej farby się z istniejącymi pikselami w obrazie.

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu Pędzle wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Umożliwia określenie rozmiaru pędzla w pikselach. Należy przeciągnąć wyskakujący Suwak rozmiaru lub wprowadzić rozmiar w polu tekstowym.

Intensywność Umożliwia określenie wartości wyostania, które towarzyszy każdemu pociągnięciu.

Próbuj wszystkie warstwy Powoduje wyostanie wszystkich widocznych warstw. Jeśli ta opcja nie jest zaznaczona, narzędzie wyostanie wyłącznie aktywną warstwę.

Chroń szczegóły Zaznacz opcję Chroń szczegóły, aby uwypuklić szczegóły i zminimalizować występowanie artefaktów będących skutkiem pikselowania. Usuń zaznaczenie tej opcji, jeśli efekty wyostania mają być celowo przesadzone

3. Przeciągnij kursor nad fragmentem obrazu, który ma zostać wyostany.

Dokładne wyostanie obrazu

1. Kliknij polecenie Ulepsz > Dopasuj ostrość.
2. Zaznacz pole wyboru Podgląd.
3. Ustaw dowolne z poniższych opcji, aby wyostać obraz, a następnie kliknij przycisk OK.

Stopień Pozwala określić stopień wyostania. Wpisz liczbę w polu lub przeciągnij suwak, aby zwiększyć lub zmniejszyć kontrast między pikselami krawędzi, co pozwala na uzyskanie ostrzejszego wyglądu.

Promień Pozwala określić liczbę pikseli otaczających piksele krawędzi, uwzględnianych przy ich wyostaniu. Wpisz liczbę w polu lub przeciągnij suwak, aby zmienić wartość promienia. W miarę zwiększania promienia wyostanie staje się bardziej widoczne.

Usuń Pozwala określić algorytm wyostania obrazu (czyli usuwania pewnych rozmyć). W przypadku filtru Maska wyostająca stosowana jest metoda Rozmycie gaussowskie. Opcja Rozmycie soczewkowe zapewnia wykrywanie krawędzi i szczegółów obrazu, a w konsekwencji daje lepszą jakość wyostania szczegółów (z minimalnym efektem aureoli). Opcja Poruszenie pozwala zmniejszyć efekty powstałe wskutek ruchu (np. ruchu fotografowanych obiektów czy ruchu aparatu). Z menu wysuwanego wybierz opcję rozmycia.

Kąt Pozwala określić kierunek ruchu uwzględniany w przypadku zaznaczenia opcji Poruszenie. Wpisz liczbę w polu lub przeciągnij skalę kąta, aby zmienić wartość procentową kąta w lewo (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara) lub w prawo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Precyzyjniejsze Plik jest przetwarzany wolniej w celu dokładniejszego usunięcia rozmycia.

Używanie filtru Maska wyostrzająca

Filtr Maska wyostrzająca odwzorowuje tradycyjną technikę fotograficzną stosowaną w celu wyostrenia krawędzi na obrazie. Filtr Maska wyostrzająca poprawia rozmycie powstałe podczas robienia zdjęcia, skanowania, ponownego próbkowania lub drukowania. Jest on przydatny w przypadku obrazów przeznaczonych zarówno do drukowania, jak i do wyświetlania online.

Maska wyostrzająca lokalizuje piksele różniące się od sąsiadujących pikseli o poziom określony przez użytkownika i zwiększa kontrast tych pikseli o wartość określoną przez użytkownika. W określonym promieniu od danego piksela piksele jasne stają się jaśniejsze, a ciemne — ciemniejsze.

Efekt zastosowania filtra Maska wyostrzająca jest lepiej widoczny na ekranie niż na wydruku w wysokiej rozdzielczości. Jeśli kompozycja jest przeznaczona do druku, należy sprawdzić kilka różnych ustawień i wybrać to, które daje najlepsze efekty w danych warunkach.



Filtr Maska wyostrzająca zwiększa kontrast w celu zmniejszenia rozmycia.

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.
2. Kliknij polecenie Ulepsz > Maska wyostrzająca.
3. Zaznacz pole wyboru Podgląd.
4. Ustaw dowolne z następujących opcji i kliknij przycisk OK:

Stopień Określa, jak bardzo ma zostać zwiększony kontrast pikseli. W przypadku obrazów o wysokiej rozdzielczości zalecane jest ustawienie wartości od 150% do 200%.

Promień Określa liczbę pikseli wokół krawędzi do wyostrenia. W przypadku obrazów o wysokiej rozdzielczości zalecane jest ustawienie promienia od 1 do 2. Wartości mniejsze powodują wyostrenie tylko pikseli krawędziowych, natomiast w przypadku wartości większych wyostrenie obejmuje szersze pasmo pikseli. Efekt jest dużo mniej zauważalny w wersji wydrukowanej w wysokiej rozdzielczości niż na ekranie, gdyż na wydruku dwupikselowe pasmo stanowi mniejszy fragment powierzchni obrazu.

Próg Określa, jak daleko piksele muszą być oddalone od obszaru otaczającego, aby zostały uznane za piksele krawędzi i wyostrene. Aby uniknąć wprowadzania szumu (na przykład na obrazach z tonami skóry), należy wypróbować wartości progu od 2 do 20. Domyślna wartość progu (czyli 0) wyostrza wszystkie piksele obrazu.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Łączenie panoram

[Tworzenie panoram za pomocą funkcji Photomerge](#)

[Tworzenie kompozycji za pomocą funkcji Photomerge — panorama](#)

[Interaktywne tworzenie panoramy Photomerge](#)

Tworzenie panoram za pomocą funkcji Photomerge

[Do góry](#)

 Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid923_pse_pl.

Polecenie Photomerge — panorama umożliwia połączenie kilku fotografii w jeden ciągły obraz. Można na przykład wykonać pięć nakładających się zdjęć horyzontu miasta, a następnie złożyć je w panoramę. Za pomocą polecenia Photomerge — panorama można ułożyć zdjęcia sąsiadujące w poziomie lub w pionie.

Konfigurując kompozycję funkcji Photomerge — panorama, użytkownik identyfikuje pliki, które mają zostać scalone (określane jako *pliki źródłowe*), po czym program Photoshop Elements automatycznie składa je w jedną panoramę. W razie potrzeby można po ukończeniu panoramy wprowadzić zmiany w ułożeniu poszczególnych zdjęć.

Jakość kompozycji panoramicznych zależy w dużym stopniu od fotografii, z których je utworzono. Aby uniknąć problemów, podczas robienia zdjęć na potrzeby polecenia Photomerge — panorama należy przestrzegać następujących wytycznych:



Tworzenie panoramy za pomocą polecenia Photomerge

Należy zadbać o odpowiednie nałożenie zdjęć Obrazy powinny zachodzić na siebie w zakresie od 15% do 40%. Jeżeli obszar nałożenia będzie mniejszy, funkcja Photomerge — panorama może nie być w stanie automatycznie złożyć panoramy. Jeśli obszar nałożenia będzie większy niż 50%, praca ze zdjęciami może być trudna, a mieszanie mniej wydajne.

Należy używać stałej długości ogniskowej Robiąc zdjęcia, należy unikać korzystania z funkcji powiększania w aparacie.

Aparat powinien pozostać maksymalnie nieruchomy Funkcja Photomerge — panorama pozwala przetwarzać zdjęcia nieco obrócone, jednak ich przechylenie o więcej niż kilka stopni powoduje błędy przy automatycznym składaniu panoramy. Utrzymanie właściwego (nieruchomego) położenia aparatu fotograficznego ułatwia statyw z obrotową głowicą.

Wskazówka: W przypadku fotografowania sceny panoramicznej z punktu położonego wysoko naturalnym odruchem jest utrzymywanie horyzontu na celowniku. Powoduje to jednak zauważalne obracanie obrazów. W takiej sytuacji warto posłużyć się statywem.

Zdjęcia powinny być wykonywane z tego samego miejsca Podczas wykonywania serii fotografii nie należy się przemieszczać — wszystkie zdjęcia powinny być robione z tego samego miejsca. Zachowanie stałego punktu widokowego ułatwia celownik optyczny aparatu, który należy trzymać blisko oka. Można także posłużyć się statywem

Należy unikać obiektów zniekształcających Obiektywy typu rybie oko, które wyraźnie zniekształcają obraz, mogą negatywnie wpływać na funkcję Photomerge — panorama.

Należy zachować takie same parametry ekspozycji Należy unikać wybiórczego stosowania lampy błyskowej (tylko w przypadku niektórych zdjęć). Zaawansowane funkcje mieszania polecenia Photomerge — panorama ułatwiają wygładzenie efektów różnego naświetlania, ale przy dużych różnicach wyrównanie poziomu ekspozycji może być trudne. Niektóre aparaty cyfrowe automatycznie wybierają ekspozycję podczas robienia zdjęć. Warto zatem sprawdzić ustawienia aparatu, aby upewnić się, że wszystkie zdjęcia będą miały taką samą ekspozycję.

Tworzenie kompozycji za pomocą funkcji Photomerge — panorama

[Do góry](#)

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W trybie pełnej edycji w przestrzeni roboczej Edycja wybierz kolejno opcje Plik > Nowy > Photomerge — panorama.
 - W module Elements Organizer wybierz kolejno opcje Plik > Nowy > Photomerge — panorama.
- W oknie dialogowym Łączenie obrazów wybierz jedną z opcji menu podręcznego Użyj:

Pliki Kompozycja jest generowana z pojedynczych plików.

Foldery Kompozycja jest generowana ze wszystkich obrazów zapisanych w danym folderze. Pliki znajdujące się w tym folderze pojawiają się w oknie dialogowym.

Lub kliknij przycisk Dodaj otwarte pliki, aby użyć obrazów, które zostały otwarte w przestrzeni roboczej Edycja.

3. Aby wybrać żądane zdjęcia, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kliknij przycisk Dodaj otwarte pliki, aby użyć obrazów, które zostały otwarte w przestrzeni roboczej Edycja.
- Kliknij przycisk Przeglądaj, aby przejść do plików źródłowych lub folderu.

 Aby dodać więcej plików, kliknij ponownie przycisk Przeglądaj i odszukaj kolejne pliki źródłowe. Aby usunąć plik z listy Pliki źródłowe, zaznacz go na liście i kliknij przycisk Usuń.

4. Wybierz opcję układu:

Automatycznie Program analizuje obrazy źródłowe i stosuje układ Perspektywa lub Cylindryczne — tak aby uzyskać możliwie najlepszy wynik łączenia.

Perspektywa Jeden z obrazów źródłowych (domyślnie jest to obraz środkowy) jest wyznaczany jako obraz odniesienia kompozycji. Inne obrazy są przekształcane względem obrazu odniesienia (przesuwane, rozciągane lub pochylane), tak aby ich elementy były dopasowane do nakładającej się warstwy.

Cylindryczne Pozwala zredukować zniekształcenie w kształcie przewężenia, które występuje w przypadku układu Perspektywa, poprzez wyświetlanie pojedynczych obrazów tak, jak gdyby znajdowały się na rozciągniętym walcu. Dopasowanie nakładających się elementów zostaje zachowane. Obraz odniesienia jest umieszczany w środku. Ta opcja jest najlepsza w przypadku tworzenia szerokich obrazów panoramicznych.

Sferyczne Układa i przekształca obrazy w sposób przypominający odwzorowanie wnętrza kuli. W przypadku zestawu obrazów obejmujących kąt 360 stopni ta opcja pozwala uzyskać panoramę o takim kącie. Opcja Sferyczne umożliwia też tworzenie dobrych obrazów panoramicznych z innych zestawów zdjęć.

Kolaż Wyrównuje warstwy i dopasowuje nakładającą się zawartość, a następnie przekształca dowolne z warstw źródłowych (obracając lub skalując).

Zmień pozycję Program wyrównuje warstwy i dopasowuje elementy nakładające się, ale nie przekształca (nie pochyla, ani nie rozciąga) żadnych obrazów źródłowych.

Układ interaktywny Po wybraniu tej opcji obrazy źródłowe są wyświetlane w oknie dialogowym, po czym należy je ustawić ręcznie.

5. (Opcjonalnie) Wybierz dowolną spośród następujących opcji:

Mieszaj obrazy Znajduje optymalne krawędzie między obrazami, a następnie tworzy połączenia na tych krawędziach, dopasowując kolory obrazów. Gdy opcja Mieszaj obrazy jest wyłączona, program przeprowadza zwykłe mieszanie prostokątne. Takie ustawienie może być przydatne, jeśli maski mieszania będą mieszane ręcznie.

Usuwanie winiet Usuwa winiety i przeprowadza kompensację ekspozycji w przypadku obrazów, które mają ciemne krawędzie powstałe na skutek wad obiektywu lub jego niepoprawnego zasłonięcia.

Korekta zniekształcenia geometrycznego Kompensuje zniekształcenia beczkowate i poduszkowate oraz powodujące efekt rybiego oka.

6. Kliknij przycisk OK, aby wygenerować panoramę w formie pliku.

Pojawi się komunikat z pytaniem o to, czy wypełnić krawędzie panoramy, które pozostały przezroczyste. W przypadku kliknięcia opcji Tak program Photoshop Elements wypełni krawędzie, stosując korygowanie z uwzględnianiem zawartości.

Interaktywne tworzenie kompozycji za pomocą funkcji Photomerge — panorama

[Do góry](#)

Z reguły za pomocą opcji automatycznych w oknie dialogowym Photomerge można tworzyć zadowalające panoramy. Jeśli za pomocą opcji dostępnych w tym oknie nie można osiągnąć żądanych rezultatów, należy użyć opcji Układ interaktywny. Okno dialogowe Photomerge dla układów interaktywnych umożliwia ręczną zmianę układu obrazów źródłowych.

1. Wybierz opcję Układ interaktywny w głównym oknie dialogowym Photomerge, aby otworzyć okno Photomerge układów interaktywnych.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

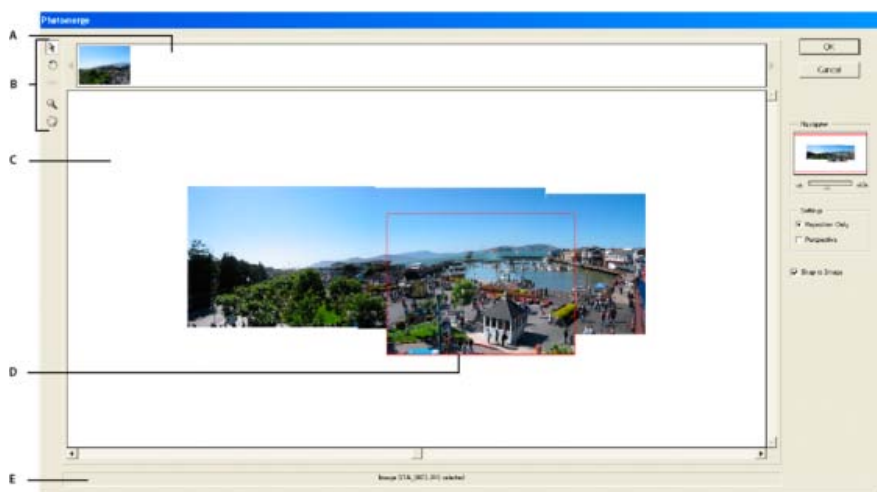
- Aby zachować wyrównanie w nachodzących na siebie obszarach obrazu, wybierz opcje Tylko zmiana położenia i Przyciągaj do obrazu. Program Photoshop Elements zastosuje mieszanie w celu zmniejszenia różnic ekspozycji obrazów źródłowych.
- Wybierz opcję Perspektywa, a program Photoshop Elements wybierze jeden z obrazów źródłowych, na którym zastosuje punkt znikania. Ponadto rozciągnie lub pochyla inne obrazy, aby utworzyć efekt zawijania. Za pomocą narzędzia Punkt zbiegu będzie można zmienić

punkt zbiegu i orientację perspektywy.

3. Przeciągnij obrazy na obszar roboczy i ustaw je ręcznie.
4. Po utworzeniu kompozycji kliknij przycisk OK, aby wygenerować panoramę w postaci nowego pliku. Następnie w programie Photoshop Elements zostanie otwarta kompozycja.

Okno dialogowe Photomerge dla układów interaktywnych

Okno dialogowe Photomerge zawiera narzędzia umożliwiające manipulowanie kompozycją, kopioramę przeznaczoną do przechowywania nieużywanych obrazów źródłowych, obszar roboczy służący do składania kompozycji, a także opcje dotyczące wyświetlania i edytowania kompozycji. Aby wyświetlić ułożenie poszczególnych plików, można użyć funkcji powiększania i zmniejszania.



Okno dialogowe Photomerge — Układy interaktywne.

A. Lightbox B. Narzędzia C. Obszar roboczy D. Zaznaczony obraz E. Pasek stanu

- Nawigacja polega na wybraniu narzędzia Przesuń widok  i przeciągnięciu w obrębie obszaru roboczego. Można także przeciągnąć obszar widoku (czerwone pole) lub pasek przewijania navigatora.
- Aby powiększyć lub zmniejszyć obraz, kliknij odpowiednio ikonę Powiększ  lub Zmniejsz  albo użyj narzędzia Powiększenie . Przytrzymaj klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), aby zmniejszyć za pomocą narzędzia Powiększenie.
- Aby obrócić obrazy, wybierz narzędzie Zaznacz obraz , kliknij obraz, który chcesz obrócić, wybierz narzędzie Obróć , a następnie przeciągnij ruchem kołowym wokół obrazu.
- Aby zmienić kolejność obrazów w kopioramie, wybierz narzędzie Zaznacz obraz i przeciągnij obraz w kopioramie.
- Aby dodać obrazy do kompozycji, wybierz narzędzie Zaznacz obraz, a następnie przeciągnij obraz z kopioramy do obszaru roboczego.
- Aby usunąć obrazy z kompozycji, wybierz narzędzie Zaznacz obraz, a następnie przeciągnij obraz z obszaru roboczego do kopioramy.

 Aby nakładające się obrazy automatycznie „wskakiwały” na miejsce po wykryciu obszaru wspólnego, zaznacz pole wyboru Przyciągaj do obrazu.

Zmianianie punktu znikania w panoramie Photomerge

Narzędzie Punkt znikania pozwala wybrać obraz zawierający punktu znikania (punkt wyznaczający perspektywę kompozycji dla polecenia Photomerge — panorama).

1. Wybierz opcję Perspektywa w sekcji Ustawienia w oknie dialogowym Photomerge. Obraz środkowy jest domyślnie obrazem punktu znikania (po zaznaczeniu jest wokół niego wyświetlane niebieskie obramowanie).
2. Wybierz narzędzie Punkt znikania  i kliknij obraz w obszarze roboczym, aby ustawić nowy obraz punktu znikania. Kompozycja może zawierać tylko jeden obraz z punktem znikania.

Uwaga: Aby wyświetlić obramowanie zaznaczenia zdjęcia, podczas przeciągania wskaźnika nad zdjęciem przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Option w systemie Mac OS).

3. Jeżeli jest to konieczne, wybierz narzędzie Zaznacz obraz  i dopasuj położenie obrazów, które nie zawierają punktu znikania. Obramowanie zaznaczonego obrazu, który nie zawiera punktu znikania, jest czerwone.

Po zastosowaniu do kompozycji korekty perspektywy obrazy niezawierające punktu znikania zostaną połączone z obrazem z punktem znikania. To połączenie można zerwać, klikając przycisk Tylko zmień położenie, rozdzielając obrazy w obszarze roboczym albo przeciągając obraz z punktem znikania do kopioramy. Po zerwaniu połączenia obrazy odzyskują swoje oryginalne kształty.

Korekta perspektywy działa tylko dla kąta widzenia wynoszącego około 120 stopni. Jeśli kąt widzenia w kompozycji jest większy, należy usunąć zaznaczenie opcji Perspektywa.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Rekompozycja

Rekompozycja zdjęcia w ramach trybu Z asystą

Rekompozycja zdjęcia w ramach trybu Ekspert

Opcje rekompozycji

Narzędzie Rekompozycja ułatwia inteligentną zmianę rozmiaru zdjęć bez konieczności zmiany istotnej treści wizualnej, takiej jak ludzie, budynki, zwierzęta itp. Podczas zmiany rozmiaru obrazu normalne skalowanie wpływa jednakowo na wszystkie piksele. Rekompozycja wpływa na piksele w obszarach, które nie zawierają istotnej treści wizualnej. Rekompozycja umożliwia zmniejszanie lub zwiększanie skali obrazów w celu polepszenia kompozycji, dopasowania układu lub zmiany orientacji.

Jeśli wymagane jest zachowanie lub usunięcie konkretnych obszarów podczas skalowania obrazu, narzędzie Rekompozycja umożliwia inteligentną ochronę zawartości w czasie zmiany skali.

Uwaga: Rekompozycję można wykonać również bez użycia opcji obszarów chronionych. Aby na przykład zmienić rozmiar zdjęcia bez oznaczania żadnych obszarów do ochrony lub usunięcia, należy przeciągnąć uchwyty obrazu.



Przed rekompozycją (po lewej stronie) i po rekompozycji



A. Zdjęcie wybrane do rekompozycji B. Obszary oznaczone do ochrony (zielone) i usunięcia (czerwone) C. Zdjęcie po rekompozycji

Rekompozycja zdjęcia w ramach trybu Z asystą

[Do góry](#)

1. Otwórz w skrzynce zdjęcia zdjęcie, którego rozmiar chcesz zmienić, a następnie wybierz tryb Z asystą.
2. W panelu trybu Z asystą rozwiń Retusze i wybierz opcję Rekompozycja.
3. Zaznacz obszary do ochrony za pomocą pędzla chroniącego. Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz jeden z następujących trybów:

Użyj normalnego podświetlania Ten tryb przypomina tryb malowania. Zaznacz wszystkie regiony, które wymagają ochrony. Na przykład: w celu ochrony okręgu za pomocą narzędzia Normalne podświetlenie należy zaznaczyć lub namalować cały okrąg.

Użyj szybkiego podświetlania To narzędzie umożliwia szybkie podświetlenie regionów, które będą chronione. Zaznacz okręgiem obiekt, aby podświetlić żądane regiony. Na przykład, aby podświetlić obszar w okręgu, należy zakreślić granicę tego okręgu. Opcja Użyj szybkiego podświetlania powoduje, że obszar w okręgu zostanie oznaczony w celu ochrony.

 Można określić wielkość pędzla i zdjęcia.

Kolorem zielonym oznaczone są obszary chronione.

4. Aby wymazać części niechcianych oznaczonych obszarów (zielone), kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Wyczyść podświetlenia chronione.
5. Zaznacz obszary, które chcesz usunąć (obszary nieistotne) za pomocą narzędzia Pędzel usuwający.

Kolor czerwony oznacza obszary oznaczone do usunięcia.
 *Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz opcję Wyczyść wszystkie podświetlenia, aby wymazać obszary chronione i niepożądane obszary oznaczone.*
6. Aby wymazać części niechcianych oznaczonych obszarów (czerwone), kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Wyczyść podświetlenia do usunięcia.
7. Aby dokonać rekompozycji zdjęcia, przeciągnij uchwyty obrazu lub wybierz rozmiar z rozsuwanej listy Ustawienia domyślne.

Rekompozycja zdjęcia w ramach trybu Ekspert

[Do góry](#)

1. Otwórz w skrzynce zdjęcia zdjęcie, którego rozmiar chcesz zmienić, a następnie wybierz opcje Obraz > Rekompozycja lub kliknij przycisk Rekompozycja.
2. Zaznacz obszary do ochrony za pomocą pędzla chroniącego. Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz jeden z następujących trybów:

- Użyj normalnego podświetlania
- Użyj szybkiego podświetlania

 *Można określić wielkość pędzla i zdjęcia.*

Kolorem zielonym oznaczone są obszary chronione.

Uwaga: Rekompozycję można wykonać również bez użycia opcji obszarów chronionych. Aby na przykład zmienić rozmiar zdjęcia bez oznaczania żadnych obszarów do ochrony lub usunięcia, należy przeciągnąć uchwyty obrazu .

3. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wymazać niepożądane części oznaczonych obszarów (kolor zielony):
 - Wymaż za pomocą narzędzia Gumka.
 - Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Wyczyść chronione podświetlenia.
4. Zaznacz obszary, które chcesz usunąć (obszary nieistotne) za pomocą narzędzia Pędzel usuwający.

Kolor czerwony oznacza obszary oznaczone do usunięcia.

 *Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz opcję Wyczyść wszystkie podświetlenia, aby wymazać obszary chronione i niepożądane obszary oznaczone.*

5. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wymazać niepożądane części oznaczonych obszarów (kolor czerwony):
 - Wymaż za pomocą narzędzia Gumka.
 - Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Wyczyść chronione podświetlenia.

 *Można określić wielkość pędzla i zdjęcia.*

6. Przeciągnij uchwyty obrazu w celu zmiany kompozycji zdjęcia. Po zakończeniu kliknij ikonę Zatwierdź bieżącą operację.

Opcje rekompozycji

[Do góry](#)

Podczas korzystania z narzędzia Rekompozycja można korzystać z następujących opcji.

Rozmiar Umożliwia określanie rozmiaru pędzla.

Ustawienie predefiniowane Służy do określania proporcji, jaka zostanie użyta w operacji zmiany rozmiarów. Ustawienia predefiniowane działają w stosunku do proporcji zdjęcia, ale nie do jego wymiarów. Na przykład, jeśli dla proporcji zostaną użyte Ustawienia predefiniowane 3x5, rozmiar obrazu zostanie zmieniony z użyciem tej proporcji. Aby skalować zdjęcie przy użyciu tych samych proporcji, należy przytrzymać klawisz Shift i przeciągnąć uchwyty narożnika. Do menu Ustawienia predefiniowane dodano ustawienie powodujące kadrowanie obrazu do proporcji 16:9.

uwaga: Jeśli klawisz Shift nie zostanie przytrzymany, możliwe będzie skalowanie obrazu w dowolnych proporcjach.

Stopień Służy do ustawiania progu rekompozycji. Ustawienie progu na wartość 100% wskazuje na 100% rekompozycję. Ustawienie wartości 0% oznacza, że działanie narzędzia Rekompozycja jest podobne do narzędzia przekształcenia.

Podświetl tony karnacji Wskazuje i podświetla karnację w celu ochrony. Regiony zawierające tony karnacji można zachować. Kliknij ikonę Podświetl tony karnacji, aby wyświetlić sugerowany obszar tonów karnacji. Aby wymazać wskazane regiony, które zawierają tony karnacji, użyj narzędzia Gumka lub kliknij prawym przyciskiem myszy obraz i wybierz opcję Wyczyść chronione podświetlenia.

Zamiana wysokości i szerokości Służy do zamiany wartości określonych dla wysokości i szerokości. Na przykład określono następujące wartości: W: 10 i Sz: 15. Kliknij ikonę Przełącz wysokość i szerokość , aby zamienić te wartości. Nowe wartości to: W: 15 i Sz: 10.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Kadrowanie

Kadrowanie obrazu

Kadrowanie według granic zaznaczenia

Precyzyjne kadrowanie przy użyciu linii pomocniczych

Używanie narzędzia Foremka

Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego

Prostowanie obrazu

Dzielenie zeskanowanego obrazu zawierającego wiele zdjęć

[Do góry](#)

Kadrowanie obrazu

Narzędzie Kadrowanie umożliwia usuwanie fragmentu obrazu otaczającego ramkę kadrowania lub zaznaczenie. Kadrowanie jest przydatne do usuwania rozpraszających elementów tła i tworzenia dla zdjęcia punktu skupienia. Domyślnie podczas kadrowania zdjęcia rozdzielczość pozostaje taka sama jak w oryginale. Opcja Proporcje zdjęcia pozwala na oglądanie i modyfikowanie rozmiaru i rozdzielczości przy przycinaniu zdjęcia. Jeśli zostanie użyty predefiniowany rozmiar, rozdzielczość zmieni się w celu dopasowania do predefiniowanego ustawienia.



Wykadrowanie zdjęcia umożliwia usunięcie rozpraszających fragmentów tła.

1. Wybierz narzędzie Kadrowanie .
2. Z paska Opcje narzędzia wybierz linię pomocniczą kadrowania, która spełnia Twoje wymagania. Możesz wybrać Siatkę trójkątną, Siatkę, Złote proporcje lub Brak. Więcej informacji dotyczących linii pomocniczych przycinania można znaleźć w sekcji tego artykułu poświęconej [korzystaniu z prowadnic w celu uzyskania lepszych wyników przycinania](#).
3. Aby użyć rozdzielczości innej niż rozdzielczość oryginalnego zdjęcia, w menu Proporcje wybierz jedną z poniższych opcji albo na pasku opcji określ nowe wartości własne w polach Wysokość i Szerokość:

Bez ograniczeń Umożliwia zmianę rozmiaru obrazu na dowolny.

Użyj proporcji zdjęcia Wyświetla oryginalne proporcje zdjęcia podczas kadrowania. W polach Wysokość i Szerokość są wyświetlane wartości używane przy kadrowaniu obrazu. Pole Rozdzielczość umożliwia zmianę rozdzielczości obrazu.

Predefiniowany rozmiar Określa predefiniowany rozmiar kadrowanego zdjęcia. Jeśli obraz wyjściowy ma mieć określony rozmiar, na

przykład 4 x 6 cali w celu dopasowania do ramki, należy wybrać ten predefiniowany rozmiar.

Uwaga! Gdy w polach Wysokość i Szerokość zostaną wprowadzone wartości, w menu Proporcje zostanie ustawiona opcja Własne.

4. Przeciągnij nad fragmentem obrazu, który chcesz zachować. Po zwolnieniu przycisku myszy ramka kadrowania zostanie wyświetlona jako obwiednia z uchwytami na narożnikach i na krawędziach.

5. (Opcjonalnie) Aby dopasować ramkę kadrowania, wykonaj dowolne z poniższych czynności:

- Aby zmienić predefiniowany rozmiar lub proporcje, wybierz nowe wartości z menu Proporcje na pasku opcji.
- Aby zmienić położenie ramki, umieść wskaźnik w obszarze obwiedni, a następnie kliknij i przeciągnij lub użyj klawiszy strzałek w celu przesunięcia ramki.
- Aby zmienić rozmiar ramki, przeciągnij uchwyt. (Jeśli w menu Proporcje wybrano opcję Bez ograniczeń, podczas skalowania można zachować proporcje, przytrzymując naciśnięty klawisz Shift podczas przeciągania uchwyty narożnika).
- Aby zamienić miejscami wartości w polach Wysokość i Szerokość, na pasku opcji kliknij ikonę Zamień .
- Aby obrócić ramkę zaznaczenia, umieść kursor poza obwiednią (kursor przyjmie wtedy kształt zakrzywionej strzałki ) i przeciągnij. (Ramki kadrowania nie można obrócić w przypadku obrazów w trybie Bitmapa).

Uwaga: Kolor i krycie pola kadrowania (kadrowany obszar dookoła obrazu) można zmienić, modyfikując preferencje narzędzia Kadrowanie. Wybierz kolejno Edycja > Preferencje > Wyświetlanie i kursory, a następnie w oknie dialogowym Preferencje w obszarze Narzędzie Kadrowanie określ nowe wartości Kolor i Krycie. Aby podczas kadrowania nie wyświetlać kolorowego pola, usuń zaznaczenie opcji Użyj pola wycięcia.

6. Aby zakończyć kadrowanie, kliknij zielony przycisk  Zatwierdź znajdujący się w prawym dolnym narożniku ramki lub dwukrotnie kliknij obwiednię, aby zakończyć kadrowanie. Aby anulować operację kadrowania, kliknij czerwony przycisk  Anuluj albo naciśnij klawisz Esc.



Kliknij przycisk Zatwierdź w celu zaakceptowania kadrowania.

[Do góry](#)

Kadrowanie według granic zaznaczenia

Przy użyciu polecenia Kadrowanie można usunąć obszary, które znajdują się poza bieżącym zaznaczeniem. Podczas kadrowania według granic zaznaczenia program Photoshop Elements przycina obraz do obwiedni zawierającej zaznaczenie. (Zaznaczenia o nieregularnym kształcie, na przykład te wykonane za pomocą narzędzia Lasso, są kadrowane do prostokątnych obwiedni zawierających zaznaczenie). Jeśli polecenie Kadrowanie zostanie użyte bez uprzedniego zaznaczenia, program Photoshop Elements przycnie obraz o 50 pikseli od każdej widocznej krawędzi.

1. Użyj dowolnego narzędzia zaznaczania, takiego jak narzędzie  Zaznaczanie prostokątne, aby zaznaczyć fragment obrazu, który chcesz zachować.

Precyzyjne kadrowanie przy użyciu linii pomocniczych

Narzędzie Kadrowanie udostępnia następujące opcje nakładek:



Przykład kadrowania w złotej proporcji

Siatka trójpodziału Dzieli obraz na dziewięć części za pomocą trzech równoległych linii poziomych i pionowych. Ułatwia to określenie obszaru kadrowania. Proponowane kadrowanie można zatwierdzić lub anulować. Nakładka kadrowania jest określana zależnie od wartości szerokości i wysokości ustawionych na pasku opcji. Główny element obrazu (na przykład drzewo, osoba lub zwierzę) może znajdować się w 2/3 wysokości od horyzontu — na jednej z linii.

Siatka Tworzy siatkę linii pomocniczych na obrazie. Siatka pozwala ustawić obiekty przed kadrowaniem obrazu.

Złote proporcje Opcja Złote proporcje udostępnia linie pomocnicze ułatwiające ustawianie obiektów na fotografii. Wyrównanie obiektów na obrazie przy użyciu linii siatki i ich przecięć pozwala poprawić wygląd obrazu. Siatka Złote proporcje ułatwia ustawienie ważnej części obrazu. Można na przykład umieścić oko, ornament lub liść w punkcie skupienia, który jest oznaczony koncentrycznym kołem na siatce.

Aby obrócić siatkę, użyj ikony Zamień wysokość i szerokość. W zależności od proporcji ramki kadrującej (wysokiej lub szerokiej), wyświetlona zostanie opcja odbicia w pionie lub w poziomie.

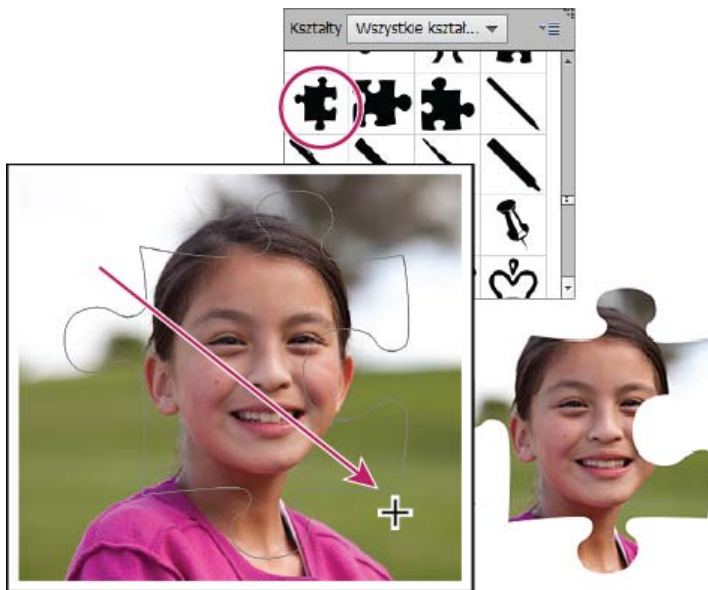
Na pasku Opcje narzędzia kliknij opcję Odbij, aby odbić siatkę Złote proporcje w poziomie lub pionie. Kadrowanie Złote proporcje można obrócić w prawo i w lewo. Działanie przycisku odbicia:

- Jeśli szerokość pola kadrowania jest większa niż jego wysokość (na pasku opcji kadrowania), jest wyświetlany przycisk z opcją odbicia w poziomie (reprezentujący tę operację).
- Jeśli szerokość pola kadrowania jest mniejsza niż jego wysokość (na pasku opcji kadrowania), jest wyświetlany przycisk z opcją odbicia w pionie (reprezentujący tę operację).

Brak Wewnątrz obwiedni nie zostanie wyświetlona żadna nakładka linii pomocniczych.

Używanie narzędzia Foremka

Narzędzie Foremka kadruje zdjęcie do wybranego kształtu. Po przeciągnięciu kształtu na zdjęcie obwiednię można przenosić i zmieniać jej rozmiar w celu uzyskaniażądanego obszaru.



Narzędzie Foremka umożliwia przycięcie zdjęcia do zabawnego kształtu.

1. Wybierz narzędzie Foremka.
2. Kliknij wyskakujące menu Foremka na pasku Opcje narzędzia i wybierz kształt. Aby przeglądać inne biblioteki, wybierz inną bibliotekę z rozwijanej listy Kształty.
3. Kliknij dwukrotnie kształt, aby go wybrać.
4. Ustaw opcje kształtu:

Nieograniczony Rysuje kształt o dowolnym rozmiarze lub wymiarze.

Zdefiniowane proporcje Zachowuje proporcje wysokości i szerokości kadrowanego kształtu.

Zdefiniowany rozmiar Kadruje zdjęcie do dokładnego rozmiaru kształtu.

Określony rozmiar Określa dokładne wymiary ostatecznego kształtu. Wymiary pobierane są z podanych przez użytkownika ustawień wysokości i szerokości.

Od środka Rysuje kształt od środka.

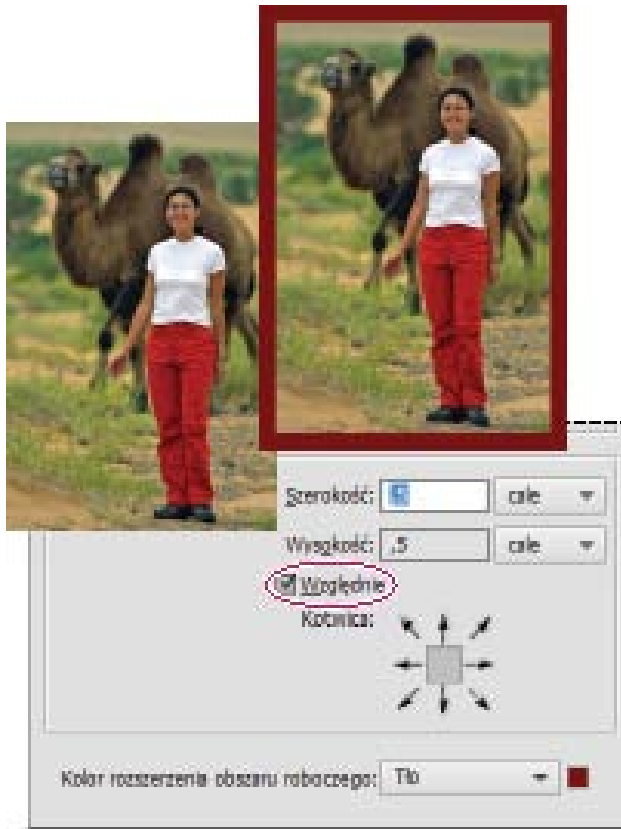
Wtapianie Decyduje, jak miękkie muszą być krawędzie zakończonego kształtu. Określenie wartości Wtapianie powoduje zmiękczenie krawędzi kadrowanego obrazu, tak aby zanikały i łączyły się płynnie z tłem.

Kadrowanie Wybierz, aby przyciąć obraz według obwiedni, zawierającej utworzony kształt

5. Przeciagnij w obrazie, aby utworzyć obwiednię kształtu, a następnie przenieś ją na odpowiednie miejsce w obrazie.
6. Aby zakończyć kadrowanie, kliknij przycisk **Zatwierdź**  lub naciśnij klawisz Enter. Aby anulować operację kadrowania, kliknij przycisk **Anuluj**  lub naciśnij klawisz Esc.

Zmianianie rozmiaru obszaru roboczego

Obszar roboczy to przestrzeń robocza wewnątrz okna obrazu otaczająca istniejący obraz. Jest to w pełni edytowalny obszar obrazu. Możesz zwiększyć lub zmniejszyć wielkość obszaru roboczego z dowolnej strony obrazu. Dodany obszar roboczy wyświetlany jest w aktualnie wybranym kolorze tła na Warstwie tła (domyślnie) lub w kolorze rozszerzenia obszaru roboczego wybranego z okna Rozmiar obszaru roboczego. Na innych warstwach dodany obszary roboczy jest przezroczysty.



Zwiększenie rozmiaru obszaru roboczego pozwala na uzyskanie miejsca dla kolorowego obramowania.

1. Wybierz polecenie Obraz > Zmień rozmiar > Rozmiar obszaru roboczego.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W polach Wysokość i Szerokość wprowadź pełne wymiary nowego obszaru roboczego. Z sąsiednich rozwijanych list wybierz odpowiednie jednostki miary.
 - Wybierz opcję Względnie, a następnie wprowadź wartość, o którą chcesz powiększyć lub pomniejszyć rozmiar obszaru roboczego. Aby zmniejszyć rozmiar obszaru roboczego, wprowadź wartość ujemną. Tej opcji można użyć do zwiększenia obszaru roboczego o określoną wartość, na przykład o 2 cale na każdej krawędzi.
3. Kliknij strzałkę na ikonie Zakotwiczenie, aby wskazać położenie, w którym istniejący obraz powinien znaleźć się na nowym obszarze roboczym.
4. Aby zmienić kolor dodanego obszaru roboczego, z menu Kolor rozszerzenia obszaru roboczego wybierz odpowiednią opcję, a następnie kliknij przycisk OK.

Prostowanie obrazu

Drżenie aparatu może sprawić, że obraz zostanie nieprawidłowo wyrównany. Na przykład, horyzont na zdjęciu zachodu słońca może nie być idealnie poziomy. W programie Photoshop Elements można ponownie wyrównać zdjęcie, tak by horyzont był idealnie poziomy. Narzędzie Prostowanie można użyć do ponownego wyrównania obrazu w pionie bądź w poziomie. Jeśli to konieczne, narzędzie to automatycznie zmienia również rozmiar obszaru roboczego lub go kadruje w celu dopasowania do wyprostowanego obrazu.

Ręczne prostowanie obrazu

1. Wybierz narzędzie Prostowanie.
2. Wybierz spośród dostępnych przycisków opcji:

Zwiększ lub zmniejsz obszar roboczy w celu dopasowania Powoduje zmianę rozmiaru obszaru roboczego w celu dopasowania go do obróconego obrazu. Prostowanie powoduje umieszczenie narożników obrazu poza bieżącym obszarem roboczym. Wyprostowany obraz będzie zawierał puste obszary tła, ale żadne piksele nie zostaną obcięte.

Kadruj, aby usunąć tło Powoduje kadrowanie obrazu w celu usunięcia wszystkich pustych obszarów tła, które pojawią się po wyprostowaniu. Niektóre piksele zostaną obcięte.

Kadruj do rozmiarów oryginalnych Obszar roboczy zachowuje rozmiar oryginalnego obrazu. Wyprostowany obraz będzie zawierał puste obszary tła, a niektóre piksele zostaną obcięte.



Prostowanie i kadrowanie obrazu w celu usunięcia tła

Uwaga! Trzy opcje prostowania są włączone, gdy włączone są opcje *Obróć wszystkie warstwy*.

3. Wybierz *Obróć wszystkie warstwy*, aby wyprostować wszystkie warstwy w obrazie.
4. Aby wyprostować obraz, wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby wyrównać obraz w poziomie, narysuj na nim linię przedstawiającą nową prostą krawędź poziomą. Na przykład, możesz mieć obraz zachodu słońca z nieprawidłowo wyrównanym horyzontem. Narysuj linię poziomą równoległą do horyzontu.
 - Aby wyrównać obraz w pionie, kliknij punkt początkowy, przytrzymaj naciśnięty klawisz Ctrl (lub Command w przypadku systemu Mac), a następnie przeciągnij w celu utworzenia nowej linii prostej. Na przykład, możesz mieć obraz osoby w pokoju, który wydaje się być nieprawidłowo wyrównany. Naciśnij klawisz Ctrl (lub Command w przypadku systemu Mac) i narysuj pionową linię równoległą do pionowej krawędzi półki lub świecznika.

Automatyczne prostowanie obrazu

- Aby automatycznie wyprostować obraz i pozostawić obszar roboczy dookoła obrazu, wybierz kolejno *Obraz > Obróć > Wyprostuj obraz*. Wyprostowany obraz zawiera puste obszary tła, ale żadne piksele nie zostaną obcięte.

- Aby automatycznie wyprostować i wykadrować obraz, wybierz kolejno Obraz > Obróć > Wyprostuj i wykadruj obraz. Wyprostowany obraz nie zawiera obszarów pustego tła, ale niektóre piksele są obcięte.

Automatycznie dopełnij puste krawędzie

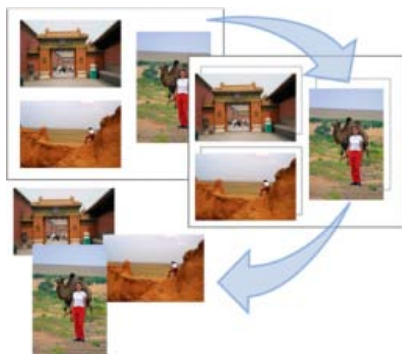
Narzędzie Prostowanie zawiera udoskonaloną opcję automatycznego dopełniania krawędzi przy pomocy odpowiednich danych obrazu, zamiast dopełnienia kolorem tła lub przezroczystymi pikselami.

Opcja automatycznego dopełniania krawędzi jest dostępna tylko w trybach Zwiększ lub zmniejsz i Rozmiar oryginalny. Przed narysowaniem linii w celu umożliwienia wyprostowania obrazu zaznacz pole Automatycznie dopełnij krawędzie. Gdy rysujesz linię, wszelkie przerwy wzdłuż krawędzi zdjęcia są automatycznie i inteligentnie wypełniane.

[Do góry](#)

Dzielenie zeskanowanego obrazu zawierającego wiele zdjęć

Jeśli za pomocą skanera płaskiego zeskanowano jednocześnie kilka obrazów, można automatycznie podzielić i wyprostować zeskanowany obraz w celu uzyskania oddzielnych zdjęć. Zdjęcia muszą być od siebie w wyraźny sposób oddzielone.



Rozdzielanie obrazów zeskanowanych na jednej stronie na trzy oddzielne obrazy.

- Wybierz Obraz > Podziel zeskanowane fotografie. Program Photoshop Elements automatycznie podzieli ten obraz i umieści poszczególne zdjęcia w oddzielnych plikach.

 *W przypadku obrazów zawierających na krawędziach biały kolor (obrazy jasnego nieba, śniegu itd.) to polecenie zadziała najlepiej, jeśli obraz w skanerze zostanie przykryty kawałkiem czarnego papieru.*

Słowa kluczowe: kadrowanie, rozmiar obrazu, rozdzielczość obrazu, retuszowanie, wyostrażanie, przekształcanie, przekształcenia 3D, obracanie, pochylenie, skalowanie, maska wyostrażająca, Photomerge — zdjęcie grupowe, Photomerge — oczyszczanie sceny, Photomerge — twarze, klonowanie

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Zaznaczanie

[Poprawianie zaznaczenia](#)

Infinite Skills (9 sierpnia 2012)

Samouczek wideo

Poprawienie krawędzi zaznaczenia lub maski

[Zaznaczanie obszarów zdjęcia](#)

video2brain (7 maja 2012)

Samouczek wideo

Ten artykuł zawiera informacje o podstawowych funkcjach edycji obrazu.

Część zawartości dostępnej po kliknięciu łączy na tej stronie może być wyświetlana tylko w języku angielskim.

Tworzenie zaznaczeń

Informacje o zaznaczaniu pikseli

Zaznaczanie, usuwanie zaznaczenia i ponowne zaznaczanie pikseli

[Do góry](#)

Informacje o zaznaczaniu pikseli

Zaznaczenie polega na wyróżnieniu wybranych fragmentów obrazu. Zaznaczenie określonych obszarów pozwala ograniczyć pewne operacje — takie jak edycja, definiowanie efektów i stosowanie filtrów — tylko do nich (inne obszary pozostają nienaruszone).

Najłatwiejsze sposoby zaznaczania pikseli obrazu oferują narzędzia do szybkiego zaznaczania. Narzędzia do zaznaczania ramkami umożliwiają zaznaczanie obszarów o określonych kształtach. Za pomocą narzędzi typu lasso można utworzyć zaznaczenie przez obrysowanie elementu obrazu. Można również tworzyć zaznaczenia zakresów kolorów na obrazie. Polecenia w menu **Zaznacz** pozwalają zaznaczać niektóre lub wszystkie piksele oraz usuwać ich zaznaczenie.

Oprócz używania pikseli można tworzyć zaznaczenia na podstawie danych wektorowych. Narzędzia piór i kształtów pozwalają tworzyć precyzyjne kontury określane jako *ścieżki*. Ścieżki mogą być konwertowane na zaznaczenia.

Zaznaczenia mogą być kopiowane, przesuwane i wklejane, a nawet zapisywane w postaci *kanalu alfa*. Kanały alfa służą do przechowywania zaznaczeń jako obrazów w skali szarości nazywanych *maskami*. Maski stanowią jak gdyby odwrotność zaznaczenia: pokrywa nie zaznaczone części obrazu chroniąc je w ten sposób przed edycją i wszelkimi wprowadzanymi zmianami. Zapisaną maskę można ponownie przekształcić w zaznaczenie poprzez wczytanie kanału alfa na obraz.

Uwaga: Można konwertować zarówno ścieżki na zaznaczenia, jak i zaznaczenia na ścieżki.

[Do góry](#)

Zaznaczanie, usuwanie zaznaczeń i zaznaczanie ponowne pikseli

 Jeśli zdarzy się, że dane narzędzie nie funkcjonuje zgodnie z oczekiwaniami, może to wynikać z istnienia ukrytego zaznaczenia. Należy wówczas skorzystać z polecenia **Usuń zaznaczenie**, po czym zastosować narzędzie ponownie.

Zaznaczanie wszystkich pikseli warstwy w obrębie obszaru roboczego

1. Zaznacz warstwę w panelu **Warstwy**.
2. Wybierz polecenie **Zaznacz > Wszystko**.

Usuwanie zaznaczeń

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie **Zaznacz > Usuń zaznaczenie**.
 - W przypadku korzystania z narzędzia **Zaznaczanie prostokątne**, **Zaznaczanie eliptyczne**, lub **Lasso**, należy kliknąć w dowolnym miejscu poza zaznaczonym obszarem.

Ponowienie ostatniego zaznaczenia

- Wybierz polecenie **Zaznacz > Zaznacz ponownie**.

Więcej tematów pomocy

- [Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia](#)
- [Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Dopasowywanie obszaru zaznaczenia

[Przesuwanie, ukrywanie lub odwracanie zaznaczenia](#)
[Ręczne dopasowywanie obszaru zaznaczenia](#)
[Rozszerzanie lub zwężanie zaznaczenia o podaną liczbę pikseli](#)
[Tworzenie zaznaczenia wokół krawędzi zaznaczenia](#)
[Rozszerzanie zaznaczenia dla objęcia nim obszarów o podobnych kolorach](#)
[Usuwanie niepotrzebnych pikseli z obszaru kolorowego zaznaczenia](#)
[Poprawianie krawędzi zaznaczenia](#)
[Wygładzanie krawędzi zaznaczeń](#)
[Usuwanie pikseli otoczki z zaznaczenia](#)

Przesuwanie, ukrywanie lub odwracanie zaznaczenia

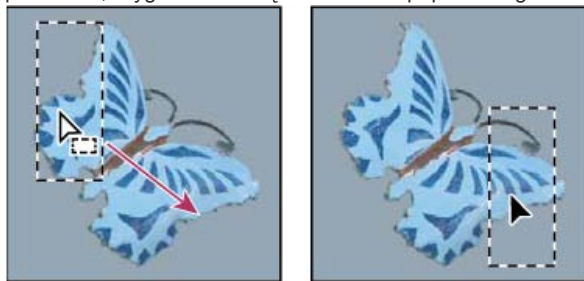
[Do góry](#)

Użytkownik może przesunąć krawędź zaznaczenia, ukryć ją, lub odwrócić zaznaczenie, tak aby znalazły się w jego granicach obszary uprzednio nie zaznaczone.

Uwaga: Aby przesunąć całe zaznaczenie, a nie tylko jego krawędź, należy skorzystać z narzędzia *Przesunięcie*. Zobacz *Przesuwanie zaznaczenia*.

Przesuwanie krawędzi zaznaczenia

- Wybierz dowolne narzędzie do zaznaczania, przejdź na pasek opcji, zaznacz opcję *Nowe zaznaczenie*  i umieść kursor wewnątrz ramki zaznaczenia. Kursor zmieni kształt , wskazując na możliwość przesunięcia zaznaczenia.
- Przeciągnij krawędź zaznaczenia w wybrane miejsce. Można ją przeciągnąć częściowo poza obszar roboczy. Gdy przeciągniesz ją z powrotem, oryginalna krawędź wraca do poprzedniego stanu. Krawędź zaznaczenia może być przeciągnięta do okna innego obrazu.



Pierwotna krawędź zaznaczenia (po lewej) oraz przesunięta krawędź zaznaczenia (po prawej)

 Krawędź zaznaczenia może być kształtowana za pomocą różnych przekształceń geometrycznych. (Zobacz *Stosowanie przekształceń*.)

Kontrolowanie przesuwania zaznaczenia

- Aby ograniczyć kierunek przesuwania zaznaczenia do wielokrotności 45°, przeciągaj je z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby przesuwać zaznaczenie krokowo, co 1-piksel, używaj klawiszy ze strzałkami.
- Aby przesunąć zaznaczenie stopniowo co 10-pikseli, skorzystaj z klawiszy ze strzałkami przy wciśniętym klawiszu Shift.

Ukrywanie lub wyświetlanie krawędzi zaznaczenia

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie *Widok > Dodatkowe*. W programie Photoshop polecenie to umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie siatek, linii pomocniczych, krawędzi zaznaczenia, ścieżek docelowych, odcień i adnotacji.
- Wybierz polecenie *Widok > Pokaż > Krawędzie zaznaczenia*. Polecenie to umożliwia przełączanie widoku krawędzi zaznaczenia i dotyczy tylko zaznaczenia bieżącego. Krawędzie zaznaczenia pojawiają się ponownie po umieszczeniu nowego zaznaczenia.

Zaznaczanie obszarów poza zaznaczeniem

 Wybierz polecenie *Zaznacz > Odwrotność*.

 Opcję tę można stosować do zaznaczania obiektów położonych na tle o kolorach kryjących. Użytkownik może najpierw zaznaczyć tło za pomocą *Różdżki*, a potem odwrócić zaznaczenie.

Ręczne dopasowywanie obszaru zaznaczenia

[Do góry](#)

Narzędzia do zaznaczania pozwalają dodawać i usuwać fragmenty zaznaczeń.

Przed wykonaniem tych operacji można określić wartości w polach Wtapianie i Wygładzanie (na pasku opcji), tak by pokrywały się z ustawieniami pierwotnego zaznaczenia.

Dodawanie obszaru do zaznaczenia

1. Utwórz zaznaczenie.
2. Wybierz dowolne narzędzie do zaznaczania i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przejdź na pasek opcji, zaznacz opcję Dodaj do zaznaczenia  i przeciągając kursor uzupełnij zaznaczenie.
 - Przytrzymaj klawisz Shift i przeciągając kursor dodaj kolejne zaznaczenie.

Podczas uzupełniania zaznaczenia obok kursora pojawia się znak plus.

Usunięcie z zaznaczenia

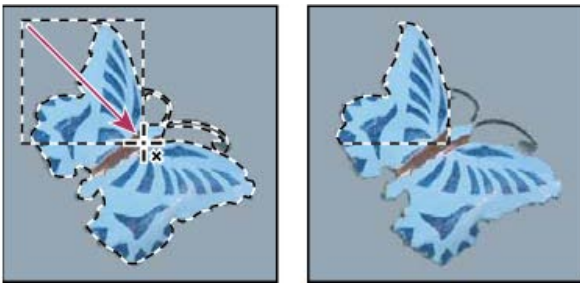
1. Utwórz zaznaczenie.
2. Wybierz dowolne narzędzie do zaznaczania i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przejdź na pasek opcji, zaznacz opcję Odejmij od zaznaczenia  i przeciągnij kursor przecinając inne zaznaczenia.
 - Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij kursor, aby odjąć kolejne zaznaczenie.

Podczas odejmowania od zaznaczenia obok kursora widoczny jest znak minus.

Zaznaczanie obszaru, który przecina się z innymi zaznaczeniami

1. Utwórz zaznaczenie.
2. Wybierz dowolne narzędzie do zaznaczania i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na pasku opcji zaznacz opcję Przecnij z zaznaczeniem , a następnie przeciągnij kursor.
 - Przytrzymaj klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i przeciągnij nad tą częścią oryginalnego zaznaczenia, która ma zostać zaznaczona.

Podczas zaznaczania przecięcia obszarów obok kursora widoczny jest znak "x".



Przecięte zaznaczenia

Rozszerzanie lub zwężanie zaznaczenie o podaną liczbę pikseli

[Do góry](#)

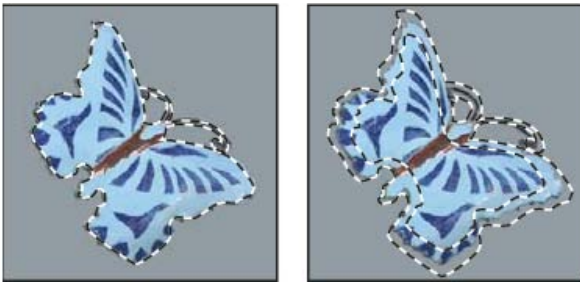
1. Utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia do zaznaczania.
2. Wybierz polecenie Zaznacz > Zmień > Rozszerzanie lub Zawężanie.
3. W polu Rozszerz o lub Zwęż o wprowadź liczbę pikseli (od 1 do 100) i kliknij OK.

Obramowanie zostanie rozszerzone lub zwężone o podaną liczbę pikseli. (Wszelkie fragmenty obramowania zaznaczenia, które biegają wzdłuż krawędzi obszaru roboczego, pozostaną nie naruszone przez polecenie Rozszerz).

Tworzenie zaznaczenia wokół krawędzi zaznaczenia

[Do góry](#)

Polecenie Krawędź pozwala zaznaczyć pasmo pikseli wewnątrz lub na zewnątrz istniejącego zaznaczenia. Opcja ta może być przydatna, gdy zachodzi potrzeba zaznaczenia jedynie krawędzi obrazu lub pasa pikseli wokół niego, a nie całego obszaru - na przykład aby pozbyć się zjawiska otoczki występującego wokół wklejonego obiektu.



Zaznaczenie pierwotne (po lewej) i po zastosowaniu polecenia Krawędź: 5 pikseli (po prawej)

1. Utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia do zaznaczania.
2. Wybierz polecenie Zaznacz > Zmień > Krawędź.
3. Wprowadź wartość szerokości ramki nowego zaznaczenia (od 1 do 200 pikseli) i kliknij przycisk OK.

Nowe zaznaczenie staje się obramowaniem zaznaczenia oryginalnego, osadzonym symetrycznie na jego krawędzi. Oznacza to w praktyce, że np. pas o szerokości 20 pikseli tworzy nowe zaznaczenie o łagodnych krawędziach, które sięga na głębokość 10 pikseli zarówno do wnętrza zaznaczenia oryginalnego jak i na zewnątrz.

Rozszerzanie zaznaczenia dla objęcia nim obszarów o podobnych kolorach

[Do góry](#)

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Zaznacz > Powiększ, aby dołączyć sąsiednie piksele w zakresie tolerancji określonym w opcjach narzędzia Różdżka.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Podobne, aby włączyć w obręb zaznaczenia wszelkie piksele, nie tylko sąsiednie, które mieszczą się w zakresie tolerancji.

Aby zaznaczenie zwiększać stopniowo, wybierz jedno z powyższych poleceń kilkakrotnie.

Uwaga: Polecenia Powiększ i Podobne nie można stosować do obrazów w trybie bitmapy i obrazów z 32-bitami na kanał.

Usuwanie niepotrzebnych pikseli z obszaru kolorowego zaznaczenia

[Do góry](#)

1. Wybierz polecenie Zaznacz > Zmień > Gładki.
2. W polu Promień próbki wprowadź liczbę pikseli (od 1 do 100) i kliknij przycisk OK.

Dla każdego piksela w zaznaczeniu program dokona analizy sąsiadujących z nim pikseli w promieniu wskazanym w powyższych ustawieniach. Jeśli zaznaczenie obejmuje więcej niż połowę otaczających pikseli, źródłowy piksel pozostaje na miejscu, a pozostałe piksele zostają włączone w obszar zaznaczenia. Jeśli natomiast zaznaczone piksele stanowią mniej niż połowę ogólnej ich liczby, piksel źródłowy zostaje usunięty. W rezultacie usuwane są niepotrzebne plamy koloru, a ostre narożniki i postrzępione linie są wygładzane.

Poprawianie krawędzi zaznaczenia

[Do góry](#)

Opcja Popraw krawędź poprawia jakość krawędzi zaznaczenia, dzięki czemu można z łatwością wydzielać obiekty. W celu poprawienia maski warstwy można też użyć opcji Popraw krawędź. (Zobacz [Dopasowywanie krycia lub krawędzi maski](#).)

Firma Adobe poleca

 **Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?**



Samouczek wideo: Wydzielanie obiektów w programie Photoshop CS5

Russell Brown

Narzędzie Popraw krawędź pozwala szybko i dokładnie wydzielać obiekty.



Samouczek wideo: Dokładne zaznaczanie portretów

Deke McClelland

Dowiedz się, jak łatwo można zaznaczyć rozwiane włosy, aby umieścić portret na nowym tle.



Samouczek wideo: Szybkie tworzenie złożonych zaznaczeń

Martin Evening

Stosowanie narzędzia Szybkie zaznaczanie z narzędziami do modyfikacji krawędzi zapewnia maksymalną wydajność.



Samouczek wideo: Używanie ulepszonych funkcji zaznaczania i maskowania

Jan Kabili

Zapoznaj się ze wszystkimi ulepszeniami dotyczącymi zaznaczeń i masek.

1. Wybierz narzędzie Zaznaczenie i zaznacz wybrany element.

2. Kliknij opcję Popraw krawędź na pasku opcji lub wybierz polecenie Zaznacz > Popraw krawędź. Następnie ustaw poniższe opcje:

Tryb wyświetlania Korzystając z tego menu wyskakującego, można zmienić tryb wyświetlania zaznaczenia. Aby uzyskać informacje o trybie, zatrzymaj wskaźnik nad jego nazwą, dopóki nie pojawi się podpowiedź. Opcja Pokaż oryginał powoduje wyświetlenie pierwotnego zaznaczenia dla porównania. W trybie Pokaż promień wyświetlane są granice zaznaczenia, w których stosowane jest poprawianie krawędzi.

Narzędzia Promień poprawiania  i **Wymazywanie poprawek**  Umożliwiają precyzyjne dopasowanie obszaru brzegowego, w którym stosowane jest poprawianie. Naciskając klawisze Shift+E, można szybko przełączać narzędzia. Klawisze nawiasów kwadratowych pozwalają zmieniać rozmiar pędzla.

 *Najedź pędzlem nad delikatne obszary takie, jak włosy lub futro, aby dodać drobne szczegóły do zaznaczenia.*

Promień inteligentny Automatycznie dopasowuje promień ostrych i miękkich krawędzi znalezionych w obszarze brzegowym. Należy odznaczyć tę opcję, jeśli krawędź jest równomiernie ostra lub miękka lub jeśli pożądane jest bardziej precyzyjne sterowanie promieniem i pędzlami korygującymi.

Promień Określa rozmiar granic zaznaczenia, w których stosowane jest poprawianie krawędzi. Używaj niewielkich promieni dla ostrych krawędzi i dużych promieni dla gładzszych krawędzi.

Wygladzanie Ogranicza nieregularne obszary (górkę i dolki) granic zaznaczenia, dzięki czemu kontur jest gładzszy.

Wtapianie Rozmazuje przejście między zaznaczeniami i otaczającymi je pikselami.

Kontrast W momencie zwiększenia wartości przejścia o łagodnych krawędziach na granicy zaznaczenia stają się ostrzejsze. Zwykle jednak bardziej skuteczna jest opcja Promień inteligentny i narzędzia do poprawiania.

Przesuń krawędź Przesuwa granice o łagodnych krawędziach do wewnątrz (wartości ujemne) lub na zewnątrz (wartości dodatnie). Przesuwanie granic do wewnątrz może być pomocne w usuwaniu niechcianych kolorów tła z krawędzi zaznaczenia.

Oczyść kolory Zastępuje kolorowe otoczki kolorem pobliskich całkowicie zaznaczonych pikseli. Intensywność zastąpienia koloru jest proporcjonalna do miękkości krawędzi zaznaczenia.

Ważne: *Ponieważ ta opcja powoduje zmianę koloru piksela, wymaga ona wygenerowania nowej warstwy lub dokumentu. Zachowaj oryginalną warstwę, aby w razie potrzeby można było do niej powrócić. (Aby łatwo sprawdzić zmiany w kolorze piksela, należy jako Tryb wyświetlania wybrać Odsłoń warstwę).*

Wartość Zmienia poziom oczyszczania i zastępowania otoczek.

Wyjście do Określa, czy poprawione zaznaczenie stanie się zaznaczeniem lub maską na bieżącej warstwie, czy utworzona zostanie nowa warstwa bądź dokument.

Wygladzanie krawędzi zaznaczeń

[Do góry](#)

Ostre krawędzie zaznaczenia można złagodzić za pomocą wygladzania lub wtapiania.

Wygladzanie Poszarpane krawędzie zaznaczenia są wygladzane poprzez częściowe wypełnienie brzegowych pikseli (stają się one półprzezroczyste). Ponieważ zmieniają się tylko piksele na krawędzi, nie dochodzi do utraty szczegółów. Wygladzanie jest użyteczne podczas tworzenia złożonych obrazów metodą wycinania, kopiowania i wklejania.

Opcja wygladzania jest dostępna dla następujących narzędzi: Lasso, Lasso wielokątne, Lasso magnetyczne, Zaznaczenie eliptyczne i Różdżka. (Aby wyświetlić pasek opcji danego narzędzia, należy je zaznaczyć.)

Uwaga: *Opcję tę należy ustawić przed użyciem narzędzia. Wygladzania nie można zastosować po utworzeniu zaznaczenia.*

Wtapianie Krawędzie zaznaczenia są rozmywane poprzez utworzenie strefy granicznej między zaznaczeniem a otaczającymi go pikselami. Operacja ta może spowodować pewną utratę szczegółów na krawędzi zaznaczenia.

Opcja wtapiania jest dostępna dla narzędzi Lasso, Lasso wielokątne i Lasso magnetyczne, oraz narzędzi z grupy Zaznaczenie prostokątne. Można ją zastosować w trakcie wykorzystywania narzędzia; można też dodać wtapianie do istniejącego zaznaczenia.

Uwaga: *Efekty wtapiania stają się widoczne podczas przenoszenia, wycinania, kopiowania i wypełniania zaznaczenia.*

Firma Adobe poleca

 **Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?**



Samouczek wideo: Elastyczne wtapianie

Tim Grey w witrynie video2brain

W celu uzyskania najlepszych efektów należy wtapiać maski, a nie zaznaczenia.

Zaznaczanie pikseli przy wygladzaniu

1. Opcja wygladzania jest dostępna dla następujących narzędzi: Lasso, Lasso wielokątne, Lasso magnetyczne, Zaznaczenie eliptyczne i

Różdżka.

- Przejdź na pasek opcji i zaznacz opcję Wygładzanie.

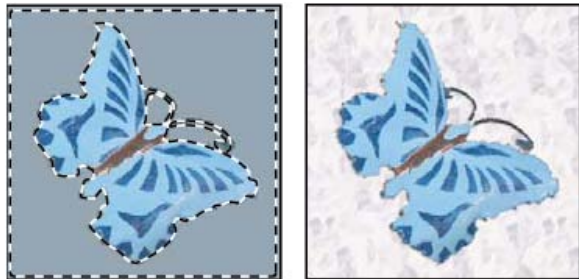
Określanie krawędzi wtopienia dla danego narzędzia do zaznaczania

- Wybierz jedno z narzędzi z grupy Lasso lub Zaznaczanie prostokątne.
- Przejdź na pasek opcji i wprowadź wartość w polu Wtapianie. Wartość określa szerokość strefy wtopienia i musi mieścić się w zakresie od 0 do 250 pikseli.

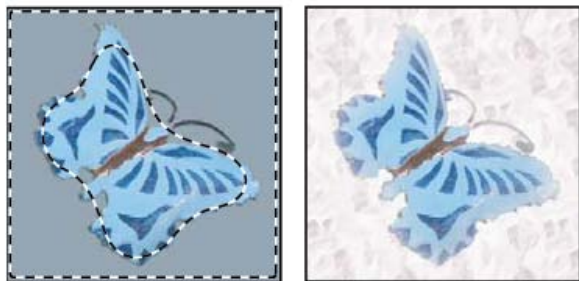
Określanie krawędzi wtopienia dla istniejącego zaznaczenia

- Wybierz polecenie Zaznacz > Zmień > Wtapianie.
- Podaj wartość w polu Promień wtopienia i kliknij przycisk OK.

Uwaga: Małe zaznaczenie z dużym promieniem wtopienia może mieć tak słabo widoczne krawędzie, że nie będzie można go zaznaczyć. Po wyświetleniu komunikatu „Żadne piksele nie są zaznaczone bardziej niż 50%” należy albo zmniejszyć promień wtopienia, albo zwiększyć rozmiar zaznaczeń. Można też kliknąć przycisk OK i zaakceptować bieżące ustawienie maski, po czym utworzyć zaznaczenie w miejscu, gdzie nie widać krawędzi.



A



B

Zaznaczenie z zastosowaniem funkcji wtapiania i bez.

A. Zaznaczenie bez wtapiania, to samo zaznaczenie wypełnione wzorkiem B. Zaznaczenie z wtapianiem, to samo zaznaczenie wypełnione wzorkiem

Usuwanie pikseli otoczki z zaznaczenia

[Do góry](#)

W czasie przesuwania lub wklejania wygładzonego zaznaczenia, niektóre piksele wokół krawędzi zaznaczenia są do niego dołączane. Operacja ta powoduje powstanie lub efektu aureoli lub otoczki wokół krawędzi wklejonego zaznaczenia. Polecenia Warstwa > Usuń otoczkę umożliwiają edycję niepotrzebnych pikseli krawędzi:

- Oczyszczanie kolorów zastępuje kolory tła w kolorowych otoczkach kolorem całkowicie zaznaczonych pobliskich pikseli.
- Polecenie Usuń otoczkę pozwala zastąpić kolor niepotrzebnych pikseli kolorem pikseli z głębi krawędzi zaznaczenia, które nie zawierają koloru tła.
- Polecenia Usuń czarną otoczkę i Usuń białą otoczkę są używane przy wklejaniu zaznaczenia wygładzonego na czarnym lub białym tle na inne tło. Na przykład, wygładzony czarny tekst na białym tle ma na krawędziach szare piksele, które są widoczne na tle kolorowym.

 W celu usunięcia niepotrzebnych obszarów brzegowych można posłużyć się suwakami zaawansowanego mieszania w oknie Style warstwy, umożliwiającymi usunięcie lub przypisanie przezroczystości do obszarów warstwy. W takim wypadku czarne lub białe obszary stają się obszarami przezroczystymi. Aby oddzielić suwaki, kliknij je z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Rozdzielenie suwaków umożliwia usunięcie pikseli brzegowych i zachowanie gładkości krawędzi.

Zmniejszanie otoczki zaznaczenia

- Wybierz polecenie Warstwa > Usuń otoczkę > Bez aureoli.
- Wskaż obszar poszukiwania pikseli zastępczych, wpisując wartość w polu Szerokość. W większości wypadków wystarcza odległość 1 lub 2

pikseli.

3. Kliknij przycisk OK.

Usuwanie otoczki z zaznaczenia

❖ Wybierz polecenie Warstwa > Usuń otoczkę > Usuń czarną otoczkę, lub Warstwa > Usuń otoczkę > Usuń białą otoczkę.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

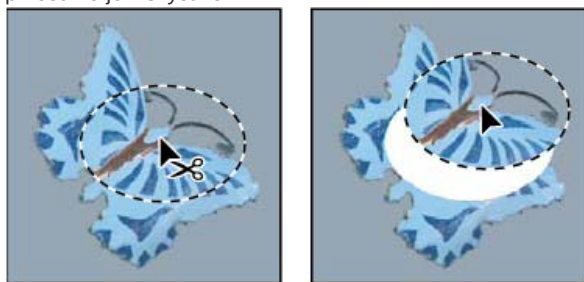
Przesuwanie, kopiowanie i usuwanie zaznaczonych pikseli

[Przesuwanie zaznaczenia](#)
[Kopiowanie zaznaczeń](#)
[Kopiowanie między aplikacjami](#)
[Usuwanie zaznaczonych pikseli](#)

Przesuwanie zaznaczenia

[Do góry](#)

1. Wybierz narzędzie Przesuwanie .
2. Umieść kursor wewnątrz krawędzi zaznaczenia i przeciągnij je w nowe miejsce. Jeśli zaznaczenie obejmuje kilka obszarów, narzędzie przesunie je wszystkie.



Pierwotne zaznaczenie (po lewej) oraz zaznaczenie po przesunięciu za pomocą narzędzia Przesuwanie (po prawej)

Kopiowanie zaznaczeń

[Do góry](#)

Narzędzie Przesuwanie można wykorzystać do kopiowania zaznaczeń w czasie przeciągania ich w obszarze obrazu lub pomiędzy obrazami. Zaznaczenia mogą być kopiowane i przenoszone za pomocą poleceń Kopiuj, Kopiuj scalone, Wytnij i Wklej. Przeciąganie za pomocą narzędzia Przesunięcie pozwala zaoszczędzić miejsce w pamięci, ponieważ podczas tej operacji nie jest wykorzystywany schowek.

Należy pamiętać, że przy wklejaniu zaznaczenia lub warstwy pomiędzy obrazami o różnych rozdzielczościach, wklejane dane zachowują swoje wymiary w pikselach. Operacja taka może spowodować, że wklejony element nie będzie dostosowany do proporcji nowego obrazu. Aby nadać obrazowi źródłowemu i docelowemu tę samą rozdzielczość przed skopiowaniem i wklejeniem zaznaczenia, można skorzystać z polecenia Rozmiar obrazu. Można też użyć polecenia Przekształcanie swobodne, które zmienia rozmiar wklejanej zawartości.

Uwaga: W zależności od ustawień zarządzania kolorem i profilu kolorów pliku (lub importowanych danych), na ekranie może pojawić się komunikat z prośbą o określenie zasad postępowania z kolorami pliku (lub importowanych danych).

Omówienie poleceń kopiowania i wklejania

Kopiowanie Kopiowany jest zaznaczony obszar warstwy aktywnej.

Kopiuj scalone Powstaje scalona kopia wszystkich widocznych warstw zaznaczonego obszaru.

Wklej Skopiowane zaznaczenie jest wklejane do innej części obrazu lub do innego obrazu w postaci nowej warstwy. Jeżeli na obrazie istnieje zaznaczenie, to skopiowane zaznaczenie jest wklejane nad nim. Gdy nie ma aktywnego zaznaczenia, skopiowane zaznaczenie jest wklejane na środku obszaru dokumentu.

Wklej lokalnie Jeśli schowek zawiera dane pikseli skopiowane z innego dokumentu programu Photoshop, zaznaczenie jest wklejane w dokumencie docelowym w to samo położenie względne, w którym znajdowało się w dokumencie źródłowym.

Wklej do lub Wklej na zewnątrz Skopiowane zaznaczenie jest wklejane do innego zaznaczenia lub na zewnątrz innego zaznaczenia w dowolnym obrazie. Zaznaczenie źródłowe jest wklejane na nowej warstwie, a krawędź zaznaczenia docelowego jest konwertowana na maskę warstwy.

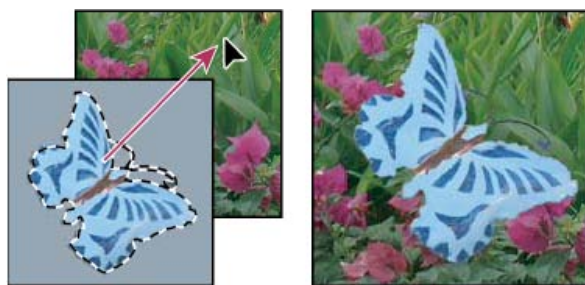
Kopiowanie zaznaczenia

1. Zaznacz obszar przeznaczony do skopiowania.
2. Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj, lub Edycja > Kopiuj scalone.

Kopiowanie zaznaczenia podczas przeciągania

1. Wybierz narzędzie Przesuwanie  lub przytrzymaj klawisz Ctrl (Windows) albo Command (Mac OS), aby włączyć to narzędzie.
2. Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij zaznaczenie przeznaczone do skopiowania.

Kopiowanie pomiędzy obrazkami polega na przeciąganiu zaznaczenia z okna obrazka aktywnego na okno obrazka docelowego. Jeśli nie ma zaznaczenia, skopiowana zostaje cała aktywna warstwa. W czasie przeciągania zaznaczenia nad oknem innego obrazka, okno to może zostać wyróżnione podświetloną ramką, co oznacza, że można w nim upuścić zaznaczenie.



Przeciąganie zaznaczenia do innego obrazka

Tworzenie wielu kopii zaznaczenia w obrębie obrazu

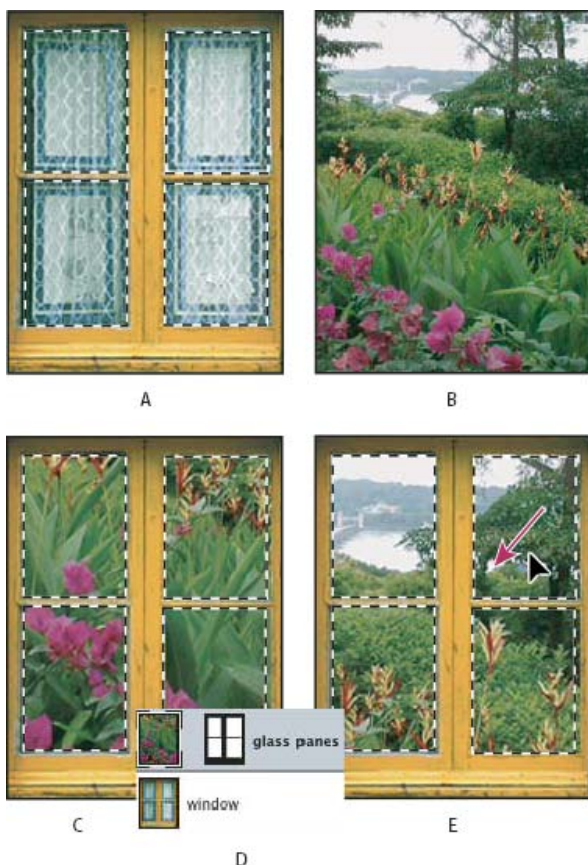
1. Wybierz narzędzie Przesuwanie  lub przytrzymaj klawisz Ctrl (Windows) albo Command (Mac OS), aby włączyć to narzędzie.
2. Skopiuj zaznaczenie:
 - Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij zaznaczenie.
 - Aby skopiować zaznaczenie i przesunąć duplikat o 1 piksel, wciśnij klawisz Alt lub Option i użyj klawisza strzałki.
 - Aby skopiować zaznaczenie i przesunąć duplikat o 10 pikseli, wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i użyj klawisza strzałki.

Tak długo, jak klawisze Alt lub Option są wciśnięte, każde kliknięcie na klawiszach strzałek tworzy kopię zaznaczenia i przesuwa ją o określoną odległość od ostatniej kopii. W takim przypadku kopie powstają na tej samej warstwie.

Wklejanie jednego zaznaczenia do innego lub na zewnątrz innego

1. Wytnij lub skopiuj część obrazu przeznaczoną do wklejenia.
2. W tym samym lub innym obrazie zaznacz obszar, który ma zostać wklejony do innego zaznaczenia lub na zewnątrz innego zaznaczenia.
Uwaga: W wypadku wklejania na zewnątrz innego zaznaczenia zaznacz obszar mniejszy od skopiowanego zaznaczenia.
3. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Edycja > Wklej specjalnie > Wklej do. Zawartość zaznaczenia źródłowego pojawi się w obrębie zaznaczenia docelowego.
 - Wybierz polecenie Edycja > Wklej specjalnie > Wklej na zewnątrz. Zawartość zaznaczenia źródłowego pojawi się wokół zaznaczenia docelowego.

Zastosowanie polecenia Wklej do lub Wklej na zewnątrz spowoduje powstanie nowej warstwy i nowej maski obrazu. Nowa warstwa w panelu Warstwy zawiera miniaturkę warstwy dla wklejonego zaznaczenia obok miniaturki maski warstwy. Podstawą dla maski warstwy jest zaznaczenie do którego została wklejona nowa zawartość: zaznaczenie to nie jest maskowane (ma kolor biały), podczas gdy reszta warstwy jest maskowana (ma kolor czarny). Warstwa i maska warstwy nie są połączone — oznacza to, że można przesuwać je niezależnie od siebie.



Stosowanie polecenia Wklej do

A. Zaznaczone szyby okna **B.** Kopiowany obraz **C.** Wklej do, polecenie **D.** Miniaturki warstw i maska warstwy w panelu Warstwy **E.** Wklejony obraz po przemieszczeniu

- Wybierz narzędzie Przesuwanie , lub też uaktywnij je wciskając klawisz Ctrl (Windows) albo Command (Mac OS). Przeciągaj zawartość źródłową do momentu, aż wybrana jej część wyświetli się poprzez maskę.
- Aby określić stopień prześwitywania obrazu pod spodem, kliknij miniaturkę maski warstwy w panelu Warstwy, wybierz narzędzie do malowania i edytuj maskę:
 - Aby ukryć większą część obrazu umieszczonego pod warstwą, należy pomalować maskę na czarno.
 - Aby odkryć większą część obrazu umieszczonego pod spodem, należy pomalować maskę na białą.
 - Aby częściowo odkryć obraz umieszczony pod spodem, należy pomalować maskę na szaro.
- Po zakończeniu edycji wybierz polecenie Warstwa > Scal w dół, aby scalić nową warstwę i maskę warstwy z warstwą umieszczoną pod nią i wprowadzić na stałe dokonane zmiany.

Kopiowanie między aplikacjami

[Do góry](#)

Polecenia Wytnij, Kopiuj lub Wklej pozwalają kopiować zaznaczenia z programu Photoshop i wklejać je do innych aplikacji, lub wklejać kompozycje pobrane z innych aplikacji do programu Photoshop. Wycięte lub skopiowane zaznaczenie pozostaje w schowku, aż do wycięcia lub skopiowania innego zaznaczenia. Kopiowanie kompozycji pomiędzy programami Photoshop i Illustrator może odbywać się metodą przeciągania i upuszczania.

W niektórych przypadkach zawartość schowka jest konwertowana na obraz rastrowy. Program Photoshop informuje o zamiarze rasteryzacji kompozycji wektorowej.

Uwaga: Obraz jest rasteryzowany przy użyciu rozdzielczości pliku, do którego jest wklejany. Inteligentne obiekty wektorowe nie są rasteryzowane.

Wklejanie kompozycji postscriptowej z innej aplikacji

- W innej aplikacji zaznacz kompozycję i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
- Zaznacz obraz, do którego zostanie wklejone zaznaczenie.
- Wybierz polecenie Edycja > Wklej.
- W oknie dialogowym Wklej ustaw następujące opcje wklejania:

Obiekt inteligentny Kompozycja jest umieszczana na nowej warstwie jako obiekt inteligentny.

Piksele Kompozycja jest rasteryzowana podczas wklejania. Rasteryzacja powoduje konwersję matematycznie zdefiniowanej kompozycji wektorowej do pikseli.

Ścieżki Pozwala wkleić kopię jako ścieżkę w panelu Ścieżki. Skopiowanie tekstu z programu Illustrator wymaga jego wcześniejszej konwersji na kontury.

Warstwa kształtu Powstaje warstwa nowego kształtu gdzie funkcję maski wektorowej pełni ścieżka.

Uwaga: W przypadku kopiowania kompozycji z programu Adobe Illustrator, domyślne ustawienia schowka mogą uniemożliwiać wyświetlanie okna dialogowego Wklej programu Photoshop. Aby to okno było widoczne w trakcie wklejania kompozycji w programie Photoshop, otwórz okno dialogowe Preferencje programu Illustrator, przejdź do sekcji Obsługa plików i Schowek, a następnie zaznacz opcję AICB.

5. Jeśli w poprzednim punkcie zaznaczono opcję Wklej jako piksele, użytkownik może skorzystać z opcji Wygładzanie, dostępnej na pasku opcji, aby wygładzić przejścia między krawędziami zaznaczenia i pikselami wokół nich.

Uwaga: Jeśli dane już zostały scalone, można użyć poleceń do usuwania otoczki i ponownie wydzielić zrasteryzowane dane.

Zapisywanie zawartości schowka przy zamykaniu programu

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne.
 - (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Ogólne.
- Zaznacz opcję Eksportuj schowek w celu zapisywania zawartości z programu Photoshop w schowku podczas zamykania tego programu.

Kopiowanie kompozycji metodą przeciągania i upuszczania

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij pożądane obiekty wektorowe programu Illustrator na obraz otwarty w programie Photoshop. Na obrazie powstanie wtedy warstwa wektorowego obiektu inteligentnego. Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne> Edytuj zawartość aby ponownie otworzyć zawartość w programie Illustrator i móc ją edytować.
- W celu skopiowania kompozycji wektorowej jako ścieżki programu Photoshop, w czasie przeciągania kompozycji z programu Adobe Illustrator należy wcisnąć klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- W przypadku kopiowania zawartości warstwy zaznaczonej w danym momencie w programie Photoshop do programu Illustrator, należy skorzystać z narzędzia Przesuwanie, które umożliwi przeciągnięcie zawartości z okna programu źródłowego do docelowego dokumentu.

Usuwanie zaznaczonych pikseli

[Do góry](#)

❖ Wybierz polecenie Edycja > Wyczyść, lub użyj klawisza Backspace (Windows) albo Delete (Mac OS). Aby wyciąć zaznaczenie do schowka, wybierz polecenie Edycja > Wytnij.

Usunięcie zaznaczenia na warstwie tła powoduje zastąpienie oryginalnego obrazu kolorem tła. Usunięcie zaznaczenia na warstwie standardowej powoduje zastąpienie oryginalnego koloru przezroczystością warstwy.

Więcej tematów Pomocy

 [Konfigurowanie zarządzania kolorami](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

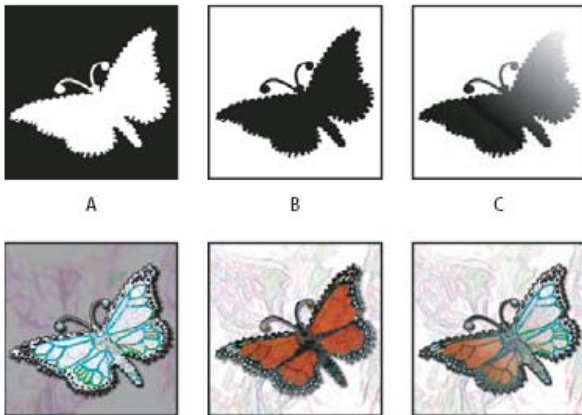
Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa

[Informacje o maskach i kanałach alfa](#)
[Tworzenie i edycja masek kanału alfa](#)
[Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń](#)

Informacje o maskach i kanałach alfa

[Do góry](#)

Po zaznaczeniu fragmentu obrazu obraz poza zaznaczeniem zostanie *zamaskowany* (będzie chroniony przed edycją). Mówiąc ogólnie: wszelkiego rodzaju maski zapewniają ochronę wybranych obszarów obrazka przed zmianami wprowadzanymi w innych obszarach (takimi zmianami, jak korekta kolorów czy stosowanie filtrów). Maski mogą być wykorzystywane także przy okazji złożonych czynności edycyjnych, takich jak stopniowe nadawanie koloru lub stosowanie filtra.



Przykłady masek

A. Maska kryjąca wykorzystana do ochrony tła i edycji obrazka motyla. **B.** Maska kryjąca wykorzystana do ochrony obrazka motyla i pokolorowania tła. **C.** Maska półprzezroczysta wykorzystana do pokolorowania obrazka motyla i części tła

Maski są przechowywane w kanałach alfa. Zarówno maski jak i kanały są obrazami w skali szarości, a więc można je edytować tak jak każdy inny obraz, przy pomocy narzędzi do malowania lub edycji, oraz filtrów. Obszary maski pomalowane kolorem czarnym są chronione, natomiast pomalowane na białą mogą być poddawane edycji.

Dla ułatwienia można utworzyć tymczasową maskę z zaznaczenia, korzystając z trybu Szybkiej maski. Szybka maska jest wyświetlana jako kolorowa nakładka z regulowanym kryciem. Można ją edytować przy pomocy dowolnych narzędzi malarskich lub filtru. Po opuszczeniu trybu Szybkiej maski jest ona na obrazie z powrotem przekształcana w zaznaczenie.

Zapis zaznaczenia będzie trwalszy, jeśli przyjmie postać kanału alfa. Zaznaczenie jest przechowywane w panelu Kanały w kanale alfa, jako maska w skali szarości z możliwością edycji. Po zapisaniu zaznaczenia jako kanału alfa można je ponownie wczytać w dowolnym momencie (także na inny obraz).



Zaznaczenie zapisane jako kanał alfa w panelu Kanały

Uwaga: Do maskowania lub ukrywania elementów na warstwie służy maska warstwy.

Tworzenie i edycja masek kanału alfa

[Do góry](#)

Użytkownik może utworzyć nowy kanał alfa, a następnie dodać do niego maskę, za pomocą narzędzi do malowania, narzędzi do edycji i filtrów do tworzenia masek z kanałów alfa. Istniejące zaznaczenie na obrazie programu Photoshop można zapisać jako kanał alfa wyświetlany w panelu Kanały. Zobacz Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń.

Firma Adobe poleca

 [Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?](#)



Fragment podręcznika: Korzystanie z panelu Maski

Conrad Chavez

Dowiedz się, jak szybko dopasować maski przy użyciu jednego, zbiorczego zestawu opcji.

Tworzenie maski kanału alfa przy pomocy bieżących opcji

1. Kliknij przycisk **Nowy kanał**  u dołu panelu Kanały.
2. Malując w obrębie nowego kanału zamaskuj wybrane obszary obrazu.
 *Obszary na obrazie należy zaznaczyć na obrazie przed utworzeniem kanału dla maski. Kontynuuj malowanie aby dopracować maskę.*

Tworzenie maski kanału alfa i ustawianie opcji

1. Kliknij przycisk **Nowy kanał** u dołu panelu Kanały z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) albo wybierz polecenie **Nowy kanał** z menu panelu Kanały.
2. Określ opcje w oknie dialogowym **Nowy kanał**.
3. Malując w obrębie nowego kanału zamaskuj wybrane obszary obrazu.

Opcje kanału

Aby zmienić opcje dla istniejącego kanału, kliknij dwukrotnie jego miniaturkę w panelu Kanały lub wybierz opcje kanału za pomocą menu panelu Kanały.

Opcje występujące w oknach dialogowych **Nowy kanał** i **Opcje kanału**:

Obszary maskowane Obszary zamaskowane są czarne (nieprzezroczyste), a obszary zaznaczone — białe (przezroczyste). Malowanie kolorem czarnym powiększa obszary zamaskowane; malowanie białym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk **Edytuj** w trybie szybkiej maski w przyborniku jest wyświetlany w postaci białego okręgu na szarym tle .

Obszary zaznaczone Obszary zamaskowane są białe (przezroczyste), a obszary zaznaczone — czarne (nieprzezroczyste). Malowanie kolorem białym powiększa obszary zamaskowane; malowanie czarnym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk **Edytuj** w trybie szybkiej maski jest wyświetlany w przyborniku w postaci szarego okręgu na białym tle .

Kolor dodatkowy Pozwala przekształcić kanał alfa w kanał koloru dodatkowego. Opcja ta jest dostępna jedynie dla kanałów, które już istnieją.

Kolor Opcja pozwala ustawić kolor i krycie maski. Aby zmienić kolor, kliknij pole koloru. Ustawienia koloru i krycia dotyczą jedynie wyglądu maski i nie wpływają na stopień ochrony obszarów pod nią umieszczonych. Zmiana tych ustawień może uczynić maskę bardziej widoczną względem kolorów obrazu.

Maskowanie wybranych obszarów przez malowanie w obrębie kanału.

Gdy nowy kanał pojawi się u dołu panelu Kanały, będzie to jedyny kanał widoczny w oknie obrazu. Kliknij ikonę oka  dla kanału koloru kompozytowego (RGB, CMYK), aby wyświetlić obraz z nałożeniem koloru przedstawiającym maskę.

❖ Zaznacz narzędzie do malowania lub edycji, po czym wykonaj jedną z poniższych czynności aby powiększyć lub zmniejszyć maskę utworzoną z kanału alfa:

- Chcąc usunąć wybrane obszary z kanału pomaluj je na białą.
- Chcąc włączyć wybrane obszary w zakres nowego kanału pomaluj je na czarno.
- Aby dodać lub usunąć obszary z kryciem mniejszym niż 100%, ustaw krycie na pasku opcji rysunku lub narzędzia do rysowania, a następnie rysuj kolorem białym lub czarnym. Stosując do malowania kolor można również uzyskać efekt zmniejszenia krycia.

Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń

[Do góry](#)

Każde zaznaczenie można zapisać w postaci maski w nowym lub istniejącym kanale alfa, skąd w razie potrzeby można je później pobrać.

Zaznaczenie może służyć jako maska warstwy jeśli najpierw uaktywni się je poprzez wczytanie, a następnie doda nową maskę warstwy.

Zapisywanie zaznaczenia w nowym kanale

1. Zaznacz obszary obrazu, które chcesz odizolować.
2. Kliknij przycisk Zapisz zaznaczenie  u dołu panelu Kanały. Powstanie wtedy nowy kanał o nazwie odpowiadającej jego miejscu pośród innych kanałów.

Zapisywanie zaznaczenia w nowym lub istniejącym kanale

1. Używając narzędzia do zaznaczania, zaznacz obszary obrazu, które chcesz wyodrębnić.
2. Wybierz polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.
3. W oknie dialogowym Zapisz zaznaczenie ustaw poniższe opcje i kliknij przycisk OK:
Dokument Pozwala wybrać obraz docelowy. Domyślnie zaznaczenie jest umieszczane w kanale na obrazie aktywnym, mimo to jednak, użytkownik może zapisać je w nowym lub innym otwartym obrazie o takich samych wymiarach.

Kanał Pozwala wybrać kanał docelowy. Domyślnie zaznaczenie jest zapisywane w nowym kanale, mimo to jednak, użytkownik może zapisać je w dowolnym kanale wybranego obrazu lub na masce warstwy (jeśli obraz zawiera warstwy).

4. Jeśli zaznaczenie jest zapisywane jako nowy kanał, należy wpisać nazwę kanału w polu Nazwa.
5. Jeśli zaznaczenie jest zapisywane w istniejącym kanale, należy wybrać sposób łączenia zaznaczeń:

Zamień kanał Opcja pozwala zamienić bieżące zaznaczenie w danym kanale.

Dodaj do kanału Opcja pozwala dodać zaznaczenie do bieżącej zawartości kanału.

Odejmij od kanału Opcja pozwala odjąć zaznaczenie od bieżącej zawartości kanału.

Przetnij z kanałem Opcja pozwala zachować obszar przecięcia nowego zaznaczenia z zawartością kanału.

Aby wyświetlić zapisane zaznaczenie w skali szarości, można zaznaczyć jego kanał w panelu Kanały.

Wczytywanie zapisanego zaznaczenia z panelu Kanały

Zapisane wcześniej zaznaczenie można wykorzystać ponownie, wczytując je do obrazu. Zaznaczenie można również wczytać po zakończeniu modyfikowania kanału alfa.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Kanały:

- Zaznacz kanał alfa, kliknij przycisk Wczytaj zaznaczenie  u dołu panelu i kliknij kanał koloru kompozytowego w górnej części panelu.
- Przeciągnij kanał zawierający wybrane zaznaczenie na przycisk Wczytaj zaznaczenie.
- Przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), kliknij kanał zawierający wczytywane zaznaczenie.
- Aby dodać maskę do istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Shift (Windows) lub Command+Shift (Mac OS) oraz kliknij kanał.
- Aby odjąć maskę od istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command+Option (Mac OS) oraz kliknij kanał.
- Aby wczytać przecięcie zapisanego i istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Alt+ Shift (Windows) lub Command+Option+Shift (Mac OS) i zaznacz kanał.

 Zaznaczenie można też przeciągnąć z jednego otwartego w programie Photoshop obrazu do innego.

Wczytywanie zapisanego zaznaczenia

Uwaga: Chcąc wczytać zapisane zaznaczenie z innego obrazu, należy sprawdzić, czy jest on otwarty i czy obraz docelowy jest aktywny.

1. Wybierz polecenie Zaznacz > Wczytaj zaznaczenie.
2. W oknie dialogowym Wczytaj zaznaczenie ustaw następujące opcje źródła danych:

Dokument Wybierz plik źródłowy do wczytania.

Kanał Źródłem danych jest kanał zawierający zaznaczenie.

Odwróć Zaznacza obszary niezaznaczone.

3. Ustaw opcję Rezultat odpowiedzialną za połączenie zaznaczenia z istniejącymi zaznaczeniami na obrazie:

Nowe zaznaczenie Wczytane zaznaczenie jest dodawane do obrazu.

Dodaj do zaznaczenia Wczytane zaznaczenie jest dodawane do istniejących zaznaczeń.

Odejmij od zaznaczenia Wczytane zaznaczenie jest odejmowane od istniejących zaznaczeń.

Przetnij z zaznaczeniem Zapisane zostaje przecięcie wczytanego zaznaczenia i zaznaczeń obecnych na obrazie.

 Zaznaczenie można też przeciągnąć z jednego otwartego w programie Photoshop obrazu do innego.

Więcej tematów Pomocy

Zaznaczanie przy użyciu narzędzi typu lasso

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso wielokątne

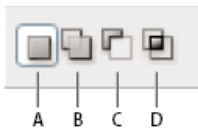
Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso magnetyczne

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso

[Do góry](#)

Narzędzie Lasso służy do tworzenia zaznaczeń o dowolnym kształcie.

1. Wybierz narzędzie Lasso  i ustaw wtapianie oraz wygładzanie na pasku opcji. (Zobacz [Wygładzanie krawędzi zaznaczeń](#)).
2. Aby dodać do zaznaczenia, odjąć od zaznaczenia lub przeciąć z zaznaczeniem, kliknij odpowiedni przycisk na pasku opcji.



Opcje zaznaczania

A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmuwanie D. Przecięcie

3. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij, aby narysować zaznaczenie o dowolnym kształcie.
 - Aby przełączać między segmentem swobodnym a wielokątowym, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), i klikaj w miejscach, w których segmenty powinny się rozpoczynać i kończyć. (Aby usunąć narysowane przed chwilą segmenty proste, wciśnij klawisz Delete).
4. Aby zamknąć krawędź zaznaczenia, należy zwolnić przycisk myszy, bez wciskania klawisza Alt lub Option.
5. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędzie, aby dostosować obwiednię zaznaczenia. Zobacz [Poprawianie krawędzi zaznaczenia](#).

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso wielokątne

[Do góry](#)

Narzędzie Lasso wielokątne służy do tworzenia zaznaczeń o kształcie wielokątów.

1. Wybierz narzędzie Lasso wielokątne  i ustaw opcje.
2. Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania.



Opcje zaznaczania

A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmuwanie D. Przecięcie

3. (Opcjonalnie) Na pasku opcji można wybrać opcje wtapiania i wygładzania. Zobacz [Wygładzanie krawędzi zaznaczeń](#).
4. Kliknij obraz, by wybrać punkt początkowy zaznaczenia.
5. Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:
 - Aby narysować prosty segment, przesun kursor do miejsca jego zakończenia i kliknij. Kontynuuj klikanie dla określenia punktów końcowych kolejnych segmentów.
 - Aby linie kolejnych segmentów były pochylone pod kątem 45 stopni (lub jego wielokrotności), należy przytrzymywać klawisz Shift.
 - Aby narysować element odrębny, przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Po zakończeniu segmentu zwolnij klawisz Alt/Option i przycisk myszy.
 - Aby usunąć narysowane przed chwilą segmenty proste, wciśnij klawisz Delete.

6. Zamykanie krawędzi zaznaczenia:

- Umieść kursor narzędzia Lasso wielokątne w punkcie początkowym (obok kursora pojawi się zamknięty okrąg) i kliknij.
- Jeżeli kursor nie znajduje się nad punktem początkowym, należy dwukrotnie kliknąć wskaźnik narzędzia Lasso wielokątne albo kliknąć a wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

7. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędzie, aby dostosować obwódnię zaznaczenia. Zobacz [Poprawianie krawędzi zaznaczenia](#).

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso magnetyczne

[Do góry](#)

Narzędzie Lasso magnetyczne  powoduje przyciągnięcie rysowanej krzywej do krawędzi wybranego obszaru obrazu. Narzędzie to nie jest dostępne w przypadku obrazów o 32-bitach na kanał.

 *Narzędzie Lasso magnetyczne jest szczególnie przydatne do szybkiego zaznaczania obiektów o skomplikowanych konturach, umieszczonych na kontrastowym tle.*

1. Zaznacz narzędzie Lasso magnetyczne
2. Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania:



Opcje zaznaczania

A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmovanie D. Przecięcie

3. (Opcjonalnie) Na pasku opcji można wybrać opcje wtapiania i wygładzania. Zobacz [Wygładzanie krawędzi zaznaczeń](#).

4. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:

Szerokość Aby określić szerokość wykrywania, należy wprowadzić wartość (w pikselach) w polu Szerokość. Narzędzie Lasso magnetyczne będzie wykrywać krawędzie tylko w określonej odległości od wskaźnika.

 *Aby zmienić kursor narzędzia Lasso tak, by wskazywał ustawioną szerokość, należy wcisnąć klawisz Caps Lock. Kursor można zmienić, gdy narzędzie jest wybrane, ale nie używane. Aby zwiększyć szerokość krawędzi narzędzia Lasso magnetyczne o 1 piksel, naciśnij klawisz zamykającego nawias kwadratowy (]). Aby zmniejszyć tę szerokość o 1 piksel, naciśnij klawisz otwierającego nawias kwadratowy ([).*

Kontrast W polu Kontrast należy określić czułość lassa na krawędzie obrazu, wpisując wartość z zakresu od 1 do 100%. Duże wartości powodują wykrywanie tylko tych krawędzi, które kontrastują mocno z otoczeniem, a wartości mniejsze powodują wykrywanie krawędzi mniej kontrastujących.

Częstotliwość W polu Liniatura należy określić gęstość punktów zaczepienia, wpisując wartość z zakresu od 0 do 100. Im większa jest podana wartość, tym szybciej jest zakotwiczana krawędź zaznaczenia w wybranym miejscu.

 *W przypadku obrazów z wyraźnymi krawędziami można używać lassa z większą odległością reagowania, większą czułością na kontrast i mniejszą liczbą punktów zaczepienia. W przypadku obrazów z mniej wyraźnymi krawędziami można używać lassa z mniejszą odległością reagowania, mniejszą czułością na kontrast i większą liczbą punktów zaczepienia.*

Nacisk pisaka Przy korzystaniu ze specjalnej tabliczki naciskowej, można włączyć lub wyłączyć opcję Nacisk pisaka. Jeśli opcja jest zaznaczona, zwiększenie nacisku pisaka powoduje zwiększenie odległości reagowania.

5. Kliknij wybrane miejsce na obrazie, by wskazać pierwszy punkt zaczepienia. Punkty zaczepienia utrzymują krawędź zaznaczenia na miejscu.

6. Zwolnij przycisk myszy lub trzymaj przycisk naciśnięty, a następnie przesuwaj wskaźnik wzdłuż krawędzi.

Ostatni segment krawędzi zaznaczania pozostaje aktywny. Po przesunięciu kursora aktywny segment jest przyciągany do najsilniejszej krawędzi obrazu (siła jest określana na podstawie ustawienia szerokości wykrywania na pasku opcji). Od czasu do czasu Lasso magnetyczne dodaje do krawędzi zaznaczenia punkty zaczepienia w celu zakotwiczania wcześniejszych części objętych zaznaczeniem.

7. Jeśli krzywa nie jest przyciągana przez krawędź wybranego obszaru, należy kliknąć w wybranym miejscu i dodać punkt zaczepienia. Następnie kontynuuj obrysowywanie krawędzi, a jeśli zachodzi taka potrzeba, dodaj punkty zaczepienia.



Punkty zaczepienia zakotwiczą krawędź zaznaczenia przy brzegach

8. Aby doraźnie skorzystać z narzędzia lasso innego typu należy wykonać jedną z następujących czynności:
 - Aby uaktywnić narzędzie Lasso, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij kursor z wciśniętym przyciskiem myszy.
 - Aby uaktywnić narzędzie Lasso wielokątne, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij.
9. Aby usunąć narysowane przed chwilą segmenty i punkty zaczepienia, wciskaj klawisz Delete aż do usunięcia niepotrzebnych punktów zaczepienia i segmentów.
10. Zamykanie krawędzi zaznaczenia:
 - Aby zamknąć segment krzywej magnetycznej, kliknij dwukrotnie, albo wciśnij klawisz Enter lub Return. (Aby ręcznie zamknąć krawędź, przeciągnij kursor nad punktem początkowym i kliknij).
 - Aby zamknąć segment o prostych krawędziach, kliknij dwukrotnie z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
11. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędzie, aby dostosować obwiednię zaznaczenia. Zobacz [Poprawianie krawędzi zaznaczenia](#).

Więcej tematów pomocy

- [Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa](#)
- [Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia](#)
- Galeria narzędzi do zaznaczania

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Zaznaczanie przy użyciu narzędzi do zaznaczania ramkami

Narzędzia do zaznaczania prostokątnego umożliwiają zaznaczanie prostokątów, elips, oraz rzędów i kolumn o szerokości 1 piksela.

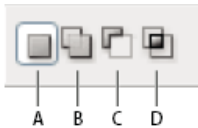
1. Wybierz narzędzie do zaznaczania:

Zaznaczanie prostokątne Narzędzie  pozwala zaznaczyć obszar o kształcie prostokąta (lub kwadratu gdy dodatkowo wciśnięty jest klawisz Shift).

Zaznaczanie eliptyczne Narzędzie  pozwala zaznaczyć obszar o kształcie elipsy (lub koła, gdy dodatkowo wciśnięty jest klawisz Shift).

Narzędzie Zaznaczanie pojedynczych rzędów lub Zaznaczanie pojedynczych kolumn Pozwala zdefiniować obramowanie o szerokości lub wysokości 1 piksela.

2. Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania:



Opcje zaznaczania

A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmuwanie D. Przecięcie

3. Określ ustawienie wtapiania (na pasku opcji). Włącz lub wyłącz wygładzanie dla narzędzia Zaznaczanie eliptyczne. Zobacz [Wygładzanie krawędzi zaznaczeń](#).
4. Na pasku opcji wybierz styl dla narzędzia Zaznaczanie prostokątne lub narzędzia Zaznaczenie eliptyczne:

Zwykły Wymiary zaznaczenia są określane metodą przeciągania.

Stałe proporcje Obowiązuje stały stosunek wysokości do szerokości. Należy wprowadzić odpowiednie wartości (w programie Photoshop dopuszczalne są wartości dziesiętne) dla zachowania proporcji. Na przykład, aby zaznaczyć obszar dwa razy szerszy niż jego wysokość, należy ustawić szerokość na 2, a wysokość na 1.

Określony rozmiar Użytkownik musi podać stałą wysokość i szerokość zaznaczenia. Należy wpisać wartości całkowite, wyrażone w pikselach.

 *Poza pikselami można również użyć konkretnych jednostek miary, takich jak cale i centymetry.*

5. Aby wyrównać zaznaczenie do linii pomocniczych, siatki, odcięć lub krawędzi dokumentu, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz najpierw polecenie Widok > Przyciągaj, lub Widok > Przyciągaj do, a następnie odpowiednie polecenie z podmenu. Zaznaczenie prostokątne może powodować przyciąganie do granicy dokumentu, lub do innych dodatków programu dostępnych w podmenu Przyciągaj do.
6. Utwórz zaznaczenie wykonując jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie Zaznaczanie prostokątne, narzędzie Zaznaczanie prostokątem zaokrąglonym lub narzędzie Zaznaczanie eliptyczne i przeciągnij je po obszarze, który ma zostać zaznaczony.
 - Przeciąganie narzędzia z wciśniętym klawiszem Shift pozwala uzyskać kształt kwadratu lub okręgu. Aby kształt ten pozostał proporcjonalny, należy najpierw zwolnić przycisk myszy, a dopiero później klawisz Shift).
 - Aby utworzyć zaznaczenie od środka, w trakcie przeciągania należy przytrzymywać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).



Tworzenie zaznaczenia od narożnika obrazu (po lewej) i od środka obrazu (po prawej) z użyciem klawiszy Alt/Option

- Po wybraniu narzędzia Zaznaczanie pojedynczych kolumn lub Zaznaczanie pojedynczych rzędów należy kliknąć blisko wybranego obszaru i przeciągnąć ramkę zaznaczenia w wybrane miejsce. Jeśli ramka nie jest widoczna, należy zwiększyć stopień powiększenia obrazu.

💡 Aby zmienić położenie ramki narzędzia Zaznaczanie prostokątne lub Zaznaczanie eliptyczne, należy najpierw wcisnąć lewy przycisk myszy i przeciągnąć kursor tworząc obwiednię. Następnie wciśnij klawisz spacji i kontynuuj przeciąganie. Na koniec zwolnij spację; ale przytrzymaj przycisk myszy, jeżeli trzeba dalej zmieniać krawędź zaznaczenia.

Więcej tematów pomocy

- [Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa](#)
- [Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia](#)
- [Galeria narzędzi do zaznaczania](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Szybkie zaznaczanie

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Szybkie zaznaczanie

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Różdżka

[Do góry](#)

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Szybkie zaznaczanie

Narzędzie Szybkie zaznaczanie  pozwala szybko namalować zaznaczenie przy użyciu okrągłej końcówki pędzla z możliwością dopasowywania. Podczas przeciągania zaznaczenie rozszerza się na zewnątrz i automatycznie wyszukuje wyraźne krawędzie obrazu oraz podąża za nimi.

1. Wybierz narzędzie Szybkie zaznaczanie . (Jeśli narzędzie nie jest widoczne, kliknij i przytrzymaj narzędzie Różdżka .
2. Kliknij jedną z opcji zaznaczania na pasku opcji: Nowy, Dodaj do lub Odejmij od.

Nowy jest opcją domyślną, jeśli żadna inna nie została wybrana. Po utworzeniu pierwszego zaznaczenia, opcja zmienia się automatycznie na Dodaj do.

3. Aby zmienić rozmiar końcówki pędzla, kliknij menu podręczne Pędzel na pasku opcji i wpisz rozmiar w pikselach lub przesuń suwak. Opcje menu Rozmiar mogą włączyć czułość pędzla na nacisk pisaka lub ruchy kółka.

 Przy tworzeniu zaznaczenia, wciśnięcie klawisza prawego nawiasu (]) powoduje zwiększenie rozmiaru pędzla narzędzia Szybkie zaznaczanie, a wciśnięcie klawisza lewego nawiasu ([), zmniejszenie rozmiaru pędzla.

4. Wybierz opcje narzędzia Szybkie zaznaczanie.

Próbkuj wszystkie warstwy Tworzy zaznaczenie na podstawie wszystkich warstw, a nie tylko warstwy bieżącej.

Poprawianie automatyczne Zmniejsza nierówności i błędy w krawędziach zaznaczenia. Auto-poprawianie automatycznie kieruje zaznaczenie dalej w stronę krawędzi obrazu i częściowo poprawia krawędzie za pomocą opcji Kontrast i Promień, dostępnych przy ręcznym używaniu okna dialogowego Popraw krawędź.

5. Pomaluj wewnątrz fragmentu obrazu, który ma być zaznaczony.

Zaznaczenie zwiększa się w trakcie malowania. Jeśli uaktualnianie jest powolne, przeciągaj kursor tak, by zmiany dotyczące zaznaczenia mogły być zakończone. W trakcie malowania w pobliżu krawędzi kształtu, obszar zaznaczenia zwiększa się, dostosowując do konturu krawędzi kształtu.



Powiększanie zaznaczenia przez malowanie narzędziem Szybkie zaznaczanie

 Zatrzymanie przeciągania i kliknięcie lub przeciągnięcie po obszarze umieszczonym obok powoduje powiększenie danego obszaru o nowe pole.

- Aby odjąć część zaznaczonego obszaru, kliknij opcję Odejmij, umieszczoną na pasku opcji i przeciągnij kursor nad istniejącym zaznaczeniem.
- Aby tymczasowo przełączyć się pomiędzy trybami dodawania i odejmowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac)
- Aby zmienić kursor narzędzia, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Kursory > Kursory do malowania (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Kursory > Kursory do malowania (Mac OS). Opcja Zwykła końcówka pędzla wyświetla standardowy kursor Szybkiego zaznaczania ze znakiem plusa lub minusa, określającym tryb zaznaczania.

6. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędzie, aby dostosować obwiednię zaznaczenia. Zobacz [Poprawianie krawędzi zaznaczenia](#).

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Różdżka

[Do góry](#)

Narzędzie Różdżka umożliwia zaznaczenie jednolicie zabarwionego fragmentu obrazu (np. czerwonego kwiatu) bez potrzeby zaznaczania jego

krawędzi za pomocą Lassa. Określ wybrany zakres koloru lub *tolerancję* względem oryginalnego koloru i kliknij.

 **Narzędzie Różdżka nie może być stosowane do pracy z obrazami w trybie bitmapy i obrazami o 32-bitach na kanał.**

1. Wybierz narzędzie Różdżka . Jeśli narzędzie nie jest widoczne, można uzyskać do niego dostęp, przytrzymując naciśnięty przycisk narzędzia Szybkie zaznaczenie .
2. Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania: Kursor Różdżki zmieni się stosownie do zaznaczonej opcji.



Opcje zaznaczania

A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmowanie D. Przecięcie

3. Przejdź na pasek opcji i ustaw dowolną z następujących opcji:

Tolerancja Określa zakres kolorów wybranych pikseli. Należy wprowadzić wartość w pikselach w zakresie od 0 do 255. Wprowadzenie małej wartości powoduje wybór kliku kolorów o wysokim stopniu podobieństwa do wskazanego piksela. Wprowadzenie większej wartości skutkuje wyborem szerszego zakresu kolorów.

Wygladzanie Pozwala na utworzenie zaznaczenia o gładszych krawędziach.

Ciągłe Opcja pozwala na zaznaczenie tylko tych obszarów o podobnych kolorach, które przylegają do siebie. W przeciwnym wypadku zaznaczane są piksele na całym obrazie.

Próbkuj wszystkie warstwy Kolory są zaznaczane na podstawie danych ze wszystkich widocznych warstw. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, Różdżka zaznacza tylko kolory warstwy aktywnej.

4. Kliknij wybrany kolor na obrazie. Jeśli jest zaznaczona opcja Przyległe, zaznaczenie obejmuje przylegające piksele w granicach zakresu tolerancji. W przeciwnym wypadku zaznaczenie obejmuje wszystkie piksele w zakresie tolerancji.
5. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędź, aby dopasować krawędź zaznaczenia, wyświetlić zaznaczenie na innym tle lub w postaci maski. Zobacz [Poprawianie krawędzi zaznaczenia](#).

Więcej tematów pomocy

- [Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa](#)
- [Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia](#)
- Galeria narzędzi do zaznaczania

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Zaznaczanie zakresu kolorów na obrazie

Zaznaczanie zakresu kolorów

Kilka słów od specjalisty: [Dopasowywanie odcieni skóry](#)

[Zapisywanie parametrów odcieni skóry jako ustawień predefiniowanych](#) | Tylko w usłudze Creative Cloud

[Do góry](#)

Zaznaczanie zakresu kolorów

Polecenie Zakres koloru pozwala zaznaczyć wybrany kolor na obszarze już zaznaczonym lub na całym obrazie. Jeśli zaznaczenie ma być zastąpione, przed użyciem polecenia należy upewnić się, że wszelkie zaznaczenia zostały usunięte. Polecenie Zakres koloru nie jest dostępne dla obrazów o 32-bitach na kanał.

Aby udoskonalić istniejące zaznaczenie, należy wielokrotnie wybierać polecenie Zakres koloru, aż do zaznaczenia zbioru kolorów. Na przykład, aby wybrać zielone obszary w zaznaczeniu niebieskozielonego, należy wybrać Niebieskozielone w oknie dialogowym Zakres koloru i kliknąć przycisk OK. Następnie należy ponownie otworzyć okno dialogowe Zakres koloru i wybrać Zielenie. (Wynik operacji tego typu jest pozornie niewidoczny, ponieważ zaznaczane są części kolorów, tj. mieszanek kolorów.)

Programy Photoshop CC i Photoshop CS6 pozwalają także zaznaczać odcienie skóry oraz automatycznie wykrywać twarze w celu zaznaczenia. Aby utworzyć zaznaczenie zachowujące odcienie skóry podczas dopasowywania kolorów pozostałych obiektów, wybierz opcję **Odwróć** znajdującą się pod próbnikami kroplomierza.

1. Wybierz polecenie Zaznacz > Zakres kolorów.

 *Do poprawienia maski warstwy można też użyć opcji Zakres kolorów. Zobacz [Zmianianie krycia maski](#) lub [poprawianie krawędzi](#).*

2. Z menu Wybierz wybierz jedno z następujących poleceń:

- (Tylko CC i CS6) Aby zaznaczyć kolory przypominające typowe odcienie skóry, wybierz opcję Tętna. Aby zwiększyć precyzję zaznaczania odcieni skóry, włącz opcję Wykryj twarze. W witrynie Peachpit udostępniono krótką demonstrację wideo na temat [zaznaczania odcieni skóry](#).
- Wybranie opcji Próbkowane kolory pozwala włączyć narzędzie Kroplomierz i wybrać kolory z obrazu. W przypadku zaznaczania wielu zakresów kolorów na obrazie wybierz opcję Zlokalizowane klastry kolorów, aby uzyskać dokładniejsze zaznaczenie.
- Wybierz kolor lub zakres odcieni. W przypadku użycia tej opcji nie można dopasować zaznaczenia.

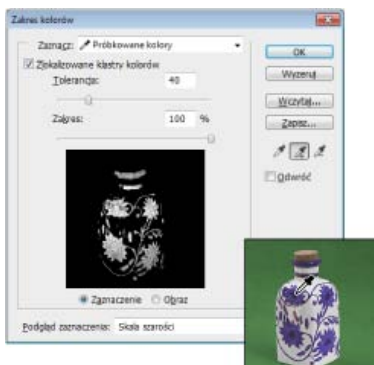
3. Zaznacz jedną z opcji wyświetlania:

Zaznaczenie Udostępnia podgląd zaznaczenia będącego wynikiem pobrania przykładowych kolorów z obrazu. Domyślnie białe obszary to zaznaczone piksele, czarne obszary nie są zaznaczone, a szare obszary symbolizują częściowe zaznaczenie.

Obraz Podgląd obejmuje cały obraz. Opcja ta ma zastosowanie, jeśli na przykład używane jest powiększenie obrazu, a obszar z którego ma być pobrana próbka jest niewidoczny.

 *W oknie dialogowym Zakres koloru można szybko przełączać między opcjami Obraz i Zaznaczenie, korzystając z klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).*

4. W przypadku używania kolorów próbkowanych umieść wskaźnik kroplomierza na obrazie lub na obszarze podglądu i kliknij, aby pobrać próbkę koloru, który chcesz dołączyć.



Aby dopasować zaznaczenie:

- Aby dodać kolory, wybierz kropłomierz oznaczony plusem i kliknij obszar podglądu lub obraz.
- Aby usunąć kolory, wybierz kropłomierz oznaczony minusem i kliknij obszar podglądu lub obraz.

 Aby włączyć Kropłomierz z plusem tymczasowo, wciśnij klawisz Shift. Aby włączyć Kropłomierz z minusem tymczasowo, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

5. Zakres kolorów można dopasować przy pomocy suwaka Tolerancja lub poprzez wprowadzenie wartości w odpowiednim polu. Ustawienia opcji Tolerancja pozwalają określać rozpiętość zakresu kolorów w zaznaczeniu oraz zwiększać lub zmniejszać ilość pikseli częściowo zaznaczonych (wyświetlanych na podglądzie w postaci szarych obszarów) Niska wartość tolerancji ogranicza zakres kolorów, a wartości wyższe zwiększają jego zasięg.



Poszerzenie zaznaczenia po zwiększeniu wartości

Po wybraniu opcji Zlokalizowane klastry kolorów użyj suwaka Zakres, aby określić odległość (maksymalną lub minimalną) od punktów próbkowania dla kolorów, które mają zostać uwzględnione w zaznaczeniu. Jeśli na przykład obraz zawiera żółte kwiaty na pierwszym planie i w tle, można zaznaczyć tylko kwiaty na pierwszym planie. W tym celu próbuj kolory na pierwszoplanowych kwiatkach i zmniejsz zakres tak, aby kwiaty o podobnym kolorze, które znajdują się w tle, nie zostały zaznaczone.

6. Aby wyświetlić podgląd zaznaczenia w oknie obrazu, wybierz opcję Podgląd zaznaczenia:

Brak Wyświetlany jest oryginalny obraz.

Skala szarości Całkowicie zaznaczone piksele są wyświetlane na białą, częściowo zaznaczone — na szaro, a niezaznaczone — na czarno.

Czarna otoczką Zaznaczone piksele są wyświetlane tak, jak w obrazie oryginalnym, a niezaznaczone piksele są czarne. Ta opcja jest przydatna w przypadku jasnych obrazów.

Biała otoczką Zaznaczone piksele są wyświetlane tak, jak w obrazie oryginalnym, a niezaznaczone piksele są białe. Ta opcja jest przydatna w przypadku ciemnych obrazów.

Szybka maska Niezaznaczone obszary są wyświetlane jako nakładka Rubylith (lub w kolorze własnym określonym przez użytkownika w oknie dialogowym Opcje Szybkiej maski).

7. Aby powrócić do oryginalnego zaznaczenia, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i wybierz opcję Wyzeruj.
8. Aby zapisać bieżące ustawienia użyj przycisków Zapisz i Wczytaj w oknie dialogowym Zakres kolorów. Ustawienia te będzie można wykorzystać w przyszłości.

(Tylko w usłudze Creative Cloud) Parametry zaznaczeń odcieni skóry można teraz zapisywać jako ustawienia predefiniowane.

Uwaga: Jeśli na ekranie pojawi się komunikat „Żadne piksele nie są zaznaczone bardziej niż w 50%”, to krawędź zaznaczenia będzie niewidoczna. Może to wynikać z wyboru takiego odcienia (np. Czerwieni), który nie charakteryzuje się na obrazie wystarczającym nasyceniem.

Zapisywanie parametrów odcieni skóry jako ustawień predefiniowanych | Tylko w usłudze Creative Cloud

[Do góry](#)

Polecenie zaznaczania Zakres kolorów powoduje teraz zapisanie parametrów odcieni skóry jako ustawienia predefiniowanego. Może również zapisać ustawienie opcji wykrywania twarzy, gdy jest zaznaczona opcja Tony karnacji lub Próbkowane kolory.

Aby zapisać parametry odcieni skóry jako ustawienie predefiniowane:

1. Wybierz polecenie Zaznacz > Zakres kolorów.
2. W oknie dialogowym Zakres koloru wybierz polecenie Tony karnacji z menu Zaznacz.
3. Aby poprawić dokładność zaznaczania odcieni skóry, zaznacz opcję Wykryj twarz i dopasuj jej intensywność za pomocą suwaka Tolerancja lub przez wprowadzenie wartości. Program oferuje ułatwienia zaznaczania. Aby ich użyć, upewnij się, że opcja wyświetlania to Zaznaczenie i wybierz opcję Podgląd zaznaczenia w celu wyświetlenia zaznaczeń w oknie dokumentu.

4. Kliknij przycisk Zapisz w oknie zapisywania, wpisz nazwę pliku predefiniowanych odcieni skóry i ponownie kliknij przycisk Zapisz.

Aby wczytać predefiniowane odcieni skóry:

1. Kliknij przycisk Wczytaj w oknie dialogowym Zakres kolorów.
2. W oknie wczytywania wybierz odpowiedni plik ustawień predefiniowanych i kliknij przycisk Wczytaj.

Więcej tematów pomocy

- [Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa](#)
- [Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia](#)
- Galeria narzędzi do zaznaczania



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Powielanie, dzielenie i scalanie kanałów

Powielanie kanałów

Podział kanałów na osobne obrazy

Scalanie kanałów

Powielanie kanałów

[Do góry](#)

Kanały można powielać i wykorzystywać na obrazie bieżącym lub innym.

Powielanie kanału

Aby kanały alfa mogły być powielane pomiędzy obrazami, ich wymiary w pikselach muszą być jednakowe. Kanał obrazu w trybie bitmapy, nie może być powielony.

1. W panelu Kanały zaznacz kanał przeznaczony do powielenia.
2. Wybierz polecenie Powiel kanał z menu panelu Kanały.
3. Wpisz nazwę powielanego kanału.
4. W obszarze Dokument wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz obraz docelowy. Dla tego celu dostępne są wyłącznie otwarte obrazy o takich samych wymiarach, jak obraz bieżący. Aby powielić kanał w obrębie tego samego pliku, należy zaznaczyć nazwę bieżącego dokumentu.
 - Wybierz polecenie Nowy, aby skopiować kanał do nowego obrazu, tworząc wielokanałowy obraz zawierający jeden kanał. Wpisz nazwę nowego obrazu.
5. Aby odwrócić obszary zaznaczone i zamaskowane w powielonym kanale, wybierz opcję Odwrotność.

Powielanie kanału na obrazie

1. W panelu Kanały zaznacz kanał przeznaczony do powielenia.
2. Przeciągnij kanał na przycisk Utwórz nowy kanał  w dolnej części panelu.

Powielanie kanału na innym obrazie

1. W panelu Kanały zaznacz kanał przeznaczony do powielenia.
2. Sprawdź, czy obraz docelowy jest otwarty.
Uwaga: Obraz docelowy nie musi mieć takich samych wymiarów jak powielany kanał.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij kanał z panelu Kanały do okna obrazu docelowego. Powielony kanał pojawi się u dołu panelu Kanały.
 - Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko, a następnie polecenie Edycja > Kopiuj. Zaznacz kanał na obrazie docelowym i wybierz polecenie Edycja > Wklej. Kanał wklejony zastąpi wówczas kanał dotychczasowy.

Podział kanałów na osobne obrazy

[Do góry](#)

Dzielenie kanałów jest możliwe tylko w przypadku obrazów spłaszczonych. Jest ono przeznaczone do zapisywania informacji o kanałach w formacie pliku, który nie obsługuje kanałów.

❖ Aby rozdzielić kanały na oddzielne obrazy, wybierz polecenie Rozdziel kanały z menu panelu Kanały.

Oryginalny plik zostaje wtedy zamknięty, a pojedyncze kanały pojawiają się jako osobne okna obrazów w skali szarości. Na paskach tytułu nowych okien jest wyświetlana nazwa złożona z pierwotnej nazwy pliku i nazwy odpowiedniego kanału. Nowe obrazy zapisuje się i edytuje osobno.

Scalanie kanałów

[Do góry](#)

Różne obrazy w skali szarości można łączyć jako kanały w jeden obraz. Scalane obrazy muszą być w trybie skali szarości, mieć takie same wymiary (w pikselach), być spłaszczone (bez warstw) i otwarte. Liczba aktualnie otwartych obrazów w Skali szarości decyduje o dostępnych trybach kolorów. Jeśli na przykład są otwarte trzy obrazy, można połączyć je w jeden obraz RGB. Cztery otwarte obrazy można połączyć w obraz CMYK.

 W przypadku plików DCS, które przypadkowo utraciły swoje łącza (i nie mogą być otwarte, umieszczone ani wydrukowane), należy otworzyć

pliki kanałów i scalać je w obraz CMYK. Następnie należy zapisać plik ponownie w formacie DCS EPS.

1. Otwórz obrazy w skali szarości zawierające kanały do scalenia i uaktywnij jeden z obrazów.

Aby opcja Scal kanały była dostępna, należy otworzyć więcej niż jeden obraz.

2. Wybierz polecenie Scal kanały z menu panelu Kanały.
3. Zaznacz tryb koloru, który ma być utworzony. Liczba kanałów odpowiednia dla danego trybu jest wyświetlana w polu tekstowym Kanał.
4. Jeśli zachodzi taka potrzeba, wpisać wartość liczbową w polu Kanały.

W przypadku gdy wpisana liczba nie jest zgodna z wybranym trybem, zostanie automatycznie wybrany tryb Wielokanałowy. Spowoduje to utworzenie wielokanałowego obrazka z dwoma lub więcej kanałami.

5. Kliknij przycisk OK.
6. Należy sprawdzić, czy dla każdego kanału otwarty jest odpowiedni obraz. Aby zmienić typ obrazu, należy kliknąć opcję Tryb. Spowoduje to powrót do okna dialogowego Scal kanały.
7. Jeśli kanały są scalane w obraz wielokanałowy, trzeba kliknąć przycisk Dalej i zaznaczyć pozostałe kanały.
Uwaga: Wszystkie kanały obrazka wielokanałowego są kanałami alfa lub dodatkowymi.
8. Po zakończeniu wybierania kanałów kliknij przycisk OK.

Wybrane kanały są scalane w nowy obraz określonego typu, a oryginalne obrazy zostają zamknięte bez wprowadzenia jakichkolwiek zmian. Nowy obraz pojawia się w oknie bez nazwy.

Uwaga: Nie można rozdzielić i ponownie połączyć (scalać) obrazu z kanałami kolorów dodatkowych. Kanał koloru dodatkowego jest bowiem dodawany jako kanał alfa.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tworzenie tymczasowej szybkiej maski

Tworzenie i edytowanie szybkiej maski

Zmiana opcji Szybkiej maski

[Do góry](#)

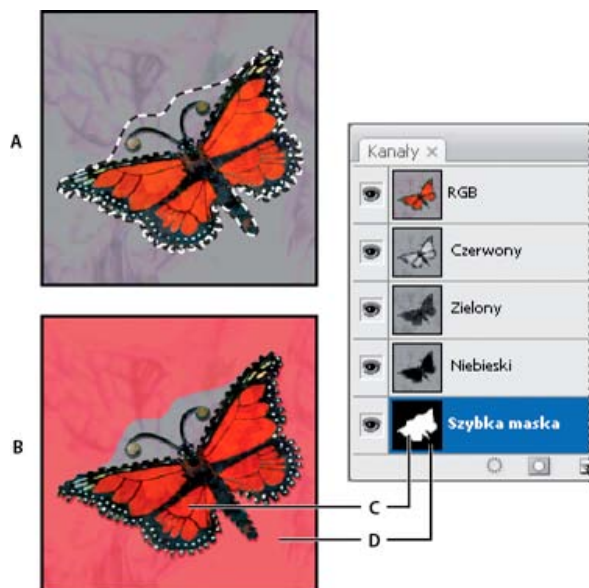
Tworzenie i edytowanie szybkiej maski

Praca w trybie szybkiej maski zaczyna się od utworzenia zaznaczenia, a następnie polega na dodawaniu do niego lub odejmowaniu od niego innych zaznaczeń. W ten sposób zostaje utworzona maska. Maskę można utworzyć od początku do końca w trybie Szybkiej maski. Kolor odróżnia obszary chronione i nie chronione. Po opuszczeniu trybu szybkiej maski niechronione obszary stają się zaznaczeniem.

Uwaga: Podczas pracy w trybie szybkiej maski w panelu Kanały pojawia się tymczasowy kanał Szybka maska. Niezależnie od tego, wszystkie operacje edycyjne mogą być wykonywane w oknie obrazka.

1. Zaznaczyc wybrany fragment obrazu za pomocą dowolnego narzędzia do zaznaczania.
2. Kliknij przycisk trybu Szybkiej maski  w przyborniku

Obszary znajdujące się na zewnątrz zaznaczenia są chronione kolorową nakładką (co przypomina ochronę zdjęć za pomocą taśmy rubinowej, stosowanej w tradycyjnej fotografii). Zaznaczone obszary nie są chronione przez tę maskę. Domyślnie, w trybie Szybka maska chronione obszary są kolorowane za pomocą czerwonej „folii” z 50% kryciem.



Zaznaczanie w trybie standardowym i w trybie szybkiej maski

A. Tryb standardowy B. Tryb szybkiej maski C. Zaznaczone piksele w miniaturce kanału są białe D. Rubinowa nakładka chroni obszar poza zaznaczeniem. W miniaturce kanału niezaznaczone piksele są czarne.

3. W celu edycji maski z przybornika wybierz narzędzie do malowania. Próbki na palecie automatycznie stają się czarno-białe.
4. Pomaluj na biało, aby zaznaczyć większy obszar obrazka (kolorowa nakładka znika z obszarów pomalowanych na białą). Aby odznaczyć obszary, zamaluj je na czarno (kolorowa nakładka pojawia się na obszarach malowanych na czarno). Malowanie kolorem szarym lub innym daje w efekcie obszar półprzezroczysty, bardzo użyteczny przy wtapianiu i wygładzaniu. (Po wyłączeniu trybu szybkiej maski obszary półprzezroczyste mogą wydawać się niezaznaczone, ale mimo to są zaznaczone).



A



B



C

Malowanie w trybie szybkiej maski

A. Oryginalne zaznaczenie i zaznaczenie w trybie szybkiej maski z zielonym jako kolorem maskującym **B.** Malowanie na białym w trybie szybkiej maski powiększa obszar zaznaczenia **C.** Malowanie na czarno w trybie szybkiej maski zmniejsza obszar zaznaczenia

5. Kliknij przycisk Edytuj w trybie standardowym , umieszczony w przyborniku, aby wyłączyć szybką maskę i wrócić do oryginalnego obrazu. Krawędź zaznaczenia otoczy nie chronione obszary szybkiej maski.

Oznacza to, że jeśli wygładzona maska zostanie przekształcona na zaznaczenie, linia krawędzi będzie biegła pomiędzy czarnymi i białymi pikselami maski gradientu. Kontur zaznaczenia wskazuje granicę między pikselami zaznaczonymi w większym stopniu niż 50% a pikselami zaznaczonymi w mniejszym stopniu niż 50%.

6. Zastosuj wymagane zmiany do obrazu. Zmiany dotyczą wyłącznie zaznaczonego obszaru.
7. Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie, aby usunąć zaznaczenie, lub zapisz je za pomocą polecenia Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.

 Tymczasową maskę można przekształcić w trwały kanał alfa, przechodząc do trybu standardowego i wybierając polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.

Zmiana opcji Szybkiej maski

[Do góry](#)

1. Dwukrotnie kliknij przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski , umieszczony w przyborniku.
2. Wybierz jedną z następujących opcji wyświetlania:

Obszary zamaskowane Obszary zamaskowane są czarne (nieprzezroczyste), a obszary zaznaczone — białe (przezroczyste). Malowanie kolorem czarnym powiększa obszary zamaskowane; malowanie białym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski w przyborniku jest wyświetlany w postaci białego okręgu na szarym tle .

Obszary zaznaczone Obszary zamaskowane są białe (przezroczyste), a obszary zaznaczone — czarne (nieprzezroczyste). Malowanie kolorem białym powiększa obszary zamaskowane; malowanie czarnym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski jest wyświetlany w przyborniku w postaci szarego okręgu na białym tle .

 Aby przechodzić między opcjami Obszary zamaskowane i Obszary zaznaczone, należy posłużyć się przyciskiem Edytuj w trybie szybkiej maski z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

3. Aby wybrać nowy kolor maski, kliknij pole kolorów i wybierz nowy kolor.
4. Aby zmienić krycie, należy wprowadzić wartość z przedziału od 0% do 100%.

Ustawienia koloru i krycia dotyczą jedynie wyglądu maski i nie wpływają na stopień ochrony obszarów pod nią umieszczonych. Zmiana tych ustawień może uczynić maskę bardziej widoczną względem kolorów obrazu.

Więcej tematów Pomocy

Podstawy stosowania kanałów

Informacje o kanałach

Omówienie panelu Kanały

Wyświetlanie lub ukrywanie kanału

Wyświetlanie kanałów kolorów w kolorze

Zaznaczanie i edycja kanałów

Zmiana układu lub nazwy kanałów alfa i kanałów kolorów dodatkowych

Usuwanie kanału

[Do góry](#)

Informacje o kanałach

Kanały są to obrazy w skali szarości, które służą do przechowywania różnego rodzaju informacji:

- Kanały informacji o kolorze są tworzone automatycznie po otwarciu nowego obrazu. Liczba utworzonych kanałów kolorów zależy od trybu koloru obrazu (a nie od liczby jego warstw). Na przykład obraz RGB ma cztery domyślne kanały: po jednym dla każdego koloru głównego (są nimi: czerwony, zielony i niebieski) oraz kanał kompozytowy do edycji obrazu.
- Kanały alfa służą do przechowywania zaznaczeń jako obrazów w skali szarości. Kanały alfa można dodawać w celu tworzenia i przechowywania masek — obiektów, które umożliwiają przekształcanie lub ochronę wybranych części obrazu. (Zobacz Informacje o maskach i kanałach alfa).
- Kanały kolorów dodatkowych wyznaczają dodatkowe klisze na potrzeby drukowania tuszami kolorów dodatkowych. (Zobacz Informacje o kolorach dodatkowych).

Obraz może zawierać nie więcej niż 56 kanałów. Wszystkie nowe kanały mają takie same wymiary i taką samą liczbę pikseli, jak obraz oryginalny.

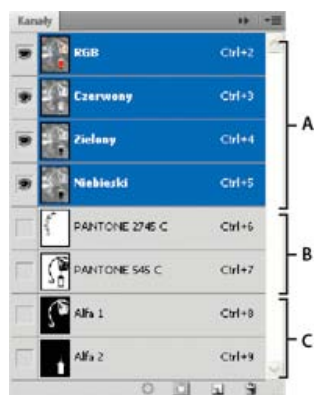
Wielkość pliku wymagana dla kanału zależy od zawartej w kanale ilości informacji o pikselach. Niektóre formaty plików (np. TIFF i Photoshop) umożliwiają kompresję informacji o kanałach i z tego powodu pozwalają na tworzenie mniejszych plików. Wielkość pliku bez kompresji — wraz z kanałami alfa i warstwami — jest wyświetlana z prawej strony paska stanu okna dokumentu (po wybraniu z menu podręcznego opcji Rozmiary dokumentów).

Uwaga: Jeśli tylko plik może być zapisany w formacie obsługującym tryb kolorów obrazu, jego kanały kolorów zostają zachowane. Kanały alfa są zachowywane tylko wtedy, gdy plik jest zapisywany w formacie Photoshop, PDF, TIFF lub RAW. Format DCS 2.0 zachowuje jedynie kanały kolorów dodatkowych. Zapis danych w innym formacie może spowodować pominięcie informacji o kanałach.

[Do góry](#)

Omówienie panelu Kanały

Panel Kanały zawiera wszystkie kanały obrazu, zaczynając od kanału kompozytowego (dla obrazów RGB, CMYK i Lab). Po lewej stronie nazwy kanału widoczna jest miniaturka zawartości kanału, automatycznie uaktualniana w czasie jego edycji.



Rodzaje kanałów.

A. Kanały kolorów B. Kanały kolorów dodatkowych C. Kanały alfa

Wyświetlanie panelu Kanały

❖ Wybierz polecenie Okno > Kanały.

Zmiana rozmiaru miniatur kanałów lub ich ukrywanie

❖ Wybierz polecenie Opcje panelu z menu panelu Kanały. Kliknij wybrany rozmiar miniaturki lub opcję Brak, która powoduje wyłączenie wyświetlania miniatur.

Wyświetlanie miniatur jest wygodnym sposobem śledzenia zawartości kanału. Z drugiej jednak strony, wyłączenie miniatur może zwiększyć wydajność..

Wyświetlanie lub ukrywanie kanału

[Do góry](#)

Korzystając z panelu Kanały, można wyświetlić dowolną kombinację kanałów w oknie dokumentu. Na przykład, można oglądać jednocześnie kanał alfa i kanał kompozytowy, dzięki czemu można sprawdzić, jak zmiany w kanale alfa wpływają na cały obraz.

❖ Kliknij kolumnę z ikoną oka, umieszczoną po prawej stronie nazwy kanału, aby go wyświetlić lub ukryć. (Kliknięcie na kanale kompozytowym powoduje wyświetlenie wszystkich kanałów kolorów. Kanał kompozytowy jest wyświetlany za każdym razem, gdy widoczne są wszystkie kanały kolorów.)

💡 Aby wyświetlić lub ukryć kanały, przeciągnij wskaźnik myszy przez kolumnę oka w panelu Kanały.

Wyświetlanie kanałów kolorów w kolorze

[Do góry](#)

Domyślnie, pojedyncze kanały są wyświetlane w skali szarości. W przypadku obrazów RGB, CMYK i Lab poszczególne kanały można oglądać w kolorze. (W obrazach Lab jedynie kanały typowa i b są wyświetlane w kolorze.) Jeśli aktywny jest więcej niż jeden kanał, to kanały są zawsze wyświetlane w kolorze.

Ustawienie domyślne można zmienić, tak by poszczególne kanały kolorów były wyświetlane w kolorze. Gdy kanał jest widoczny na obrazie, na lewo od niego jest w panelu wyświetlana ikona oka 🗖.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Interfejs.
 - W systemie Mac OS, wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Interfejs.
- Zaznacz opcję Kanały kolorów w kolorze i kliknij przycisk OK.

Zaznaczanie i edycja kanałów

[Do góry](#)

W panelu Kanały można wybrać jeden kanał lub kilka kanałów. Nazwy wszystkich zaznaczonych lub aktywnych kanałów są podświetlane.



Zaznaczanie wielu kanałów

A. Niewidoczny i nie wybrany do edycji B. Widoczny, ale nie wybrany do edycji C. Widoczny i wybrany do edycji D. Wybrany do edycji, ale niewidoczny

- Aby zaznaczyć kanał, kliknij jego nazwę. Klikanie z wciśniętym klawiszem Shift zaznacza (lub usuwa zaznaczenie) kilku kanałów.
- Aby edytować kanał zaznacz go a następnie użyj narzędzia do malowania lub edycji. Malowanie jest możliwe tylko na jednym kanale w danej chwili. Malowanie kolorem białym powoduje dodanie do kanału koloru o 100-procentowej intensywności. Malowanie kolorem szarym powoduje dodanie do kanału koloru o niższej intensywności. Malowanie kolorem czarnym powoduje całkowicie usunięcie koloru kanału.

Zmiana układu lub nazwy kanałów alfa i kanałów kolorów dodatkowych

[Do góry](#)

Kanały dodatkowe i kanały alfa mogą być przeniesione nad domyślne kanały kolorów tylko w przypadku obrazu w trybie wielokanałowym (Obraz > Tryb > Wielokanałowy). Informacje o ograniczeniach tego trybu zawiera sekcja Tryb wielokanałowy.

- Aby zmienić kolejność kanałów alfa lub kanałów dodatkowych, przeciągnij kanały w górę lub w dół w panelu Kanały. Po wyświetleniu grubej, czarnej linii w odpowiednim miejscu zwolnij przycisk myszy.
Uwaga: Kolory dodatkowe są nadrukowywane w kolejności, w jakiej występują w panelu Kanały (od góry do dołu).
- Aby zmienić nazwę kanału alfa lub kanału dodatkowego, kliknij ją dwukrotnie w panelu Kanały i wprowadź nową nazwę.

Więcej informacji zawiera rozdział Tworzenie nowego kanału dodatkowego.

Usuwanie kanału

Przed zapisaniem obrazu można usunąć z niego niepotrzebne kanały alfa i kanały dodatkowe. Złożone kanały alfa sprawiają, że obraz zajmuje znacznie więcej miejsca na dysku.

❖ W programie Photoshop zaznacz kanał w panelu Kanały i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę Usuń  z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Przeciągnij nazwę kanału na ikonę Usuń.
- Wybierz polecenie Usuń kanał z menu panelu Kanały.
- Kliknij ikonę Usuń u dołu panelu, a następnie kliknij przycisk Tak.

Uwaga: W przypadku usuwania kanału z pliku z warstwami widoczne warstwy są spłaszczane, a ukryte – pomijane. Jest to niezbędne, ponieważ usunięcie kanału powoduje przekształcenie obrazka na tryb Wielokanałowy, w którym nie są obsługiwane warstwy. Gdy usuwany jest kanał alfa, kanał koloru dodatkowego lub szybka maska, obraz nie ulega spłaszczeniu.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Obliczenia kanałowe

Mieszanie warstw i kanałów

Mieszanie kanałów za pomocą polecenia Zastosuj obraz

Mieszanie kanałów za pomocą polecenia Obliczenia

Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie

Mieszanie warstw i kanałów

[Do góry](#)

Kanały danego obrazu i kanały różnych obrazów można połączyć w nowy obraz za pomocą warstwowych efektów mieszania. Do celu tego służy polecenie Zastosuj obraz (do kanałów pojedynczych lub kompozytowych), oraz polecenie Obliczenia (do kanałów pojedynczych). Te polecenia dają dostęp do dwóch dodatkowych trybów mieszania (Dodawanie i Odejmowanie) niedostępnych w panelu Warstwy. Nowe kombinacje kanałów można tworzyć przez kopiowanie kanałów do warstw w panelu Warstwy, ale szybszym rozwiązaniem może być zastosowanie poleceń obliczania w celu zmieszania informacji kanałów.

Polecenia obliczania umożliwiają wykonywanie pewnych operacji matematycznych na odpowiadających sobie pikselach dwóch kanałów (pikselach o takim samym położeniu na obrazie). Wyniki tych operacji są łączone i powstaje jeden kanał. Dla zrozumienia zasad działania poleceń obliczania, zasadnicze są dwie kwestie.

- Z każdym pikselem w kanale jest skojarzona pewna wartość reprezentująca jego jasność. Za pomocą poleceń Obliczenia i Zastosuj obraz wartości te są poddawane pewnym operacjom, dającym w efekcie wartości jasności pikseli kompozytowych.
- Istota poleceń polega na "nakładaniu na siebie" pikseli z różnych kanałów, czyli łączeniu danych o ich jasnościach. Dlatego też obrazy będące przedmiotem obliczeń muszą mieć takie same wymiary.

Mieszanie kanałów za pomocą polecenia Zastosuj obraz

[Do góry](#)

Polecenie Zastosuj obraz umożliwia łączenie warstwy i kanału jednego obrazu (źródła) z warstwą i kanałem obrazu aktywnego (docelowego).

1. Otwórz oba obrazy: źródłowy i docelowy, po czym zaznacz wybraną warstwę i kanał na obrazie docelowym. Rzeczywiste wymiary obrazów muszą sobie odpowiadać, aby ich nazwy zostały wyświetlone w oknie Zastosuj obraz.

Uwaga: Jeśli tryby kolorów obrazów są różne (np. jeden z obrazów to RGB, a drugi - CMYK), można zastosować pojedynczy kanał (lecz nie może być to kanał kompozytowy źródła) do kanału kompozytowego warstwy docelowej.

2. Wybierz polecenie Obraz > Zastosuj obraz.
3. Zaznacz obraz źródłowy, warstwę i kanał, które mają być połączone z obrazem docelowym. Aby użyć wszystkich warstw z obrazu źródłowego, zaznacz opcję Scalone do warstwy.
4. Aby przejrzeć wyniki obliczeń w oknie obrazu, zaznacz opcję Podgląd.
5. Jeśli zawartość danego kanału ma być odwrócona (negatywowa), zaznacz opcję Odwrotność.
6. W polu Mieszanie wybierz opcję mieszania.

Informacje na temat opcji Dodawanie i Odejmowanie są dostępne w części Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie. Informacje na temat innych opcji mieszania znajdują się w rozdziale Opisy trybów mieszania.

7. Wpisz wartość krycia, decydującą o sile efektu.
8. Zaznacz opcję Utrzymaj przezroczystość, jeśli rezultaty mają być zastosowane tylko do nieprzezroczystych obszarów warstwy wynikowej.
9. Zaznacz opcję Maski, jeśli podstawę mieszania ma stanowić maska. Następnie wybierz obraz i warstwę zawierającą maskę. W polu Kanał wybierz dowolny kolor lub kanał alfa, który będzie pełnił rolę maski. Można skorzystać z maski opartej na aktywnym zaznaczeniu lub na krawędziach wybranej warstwy (Przezroczystość). Aby obszary zamaskowane uczynić niezamaskowanymi (i odwrotnie), zaznacz opcję Odwrotność.

Mieszanie kanałów za pomocą polecenia Obliczenia

[Do góry](#)

Polecenie Obliczenia umożliwia mieszanie dwóch oddzielnych kanałów z jednego lub więcej obrazów źródłowych. Uzyskane wyniki mogą być zastosowane do nowego obrazu, do nowego kanału lub do zaznaczenia w obrazie aktywnym. Polecenie Obliczenia nie może być stosowane do kanałów złożonych.

1. Otwórz jeden lub kilka obrazów źródłowych.
Uwaga: W przypadku wielu obrazów źródłowych ich wymiary muszą być identyczne.
2. Wybierz polecenie Obraz > Obliczenia.

3. Aby przejrzeć wyniki obliczeń w oknie obrazu, zaznacz opcję Podgląd.
4. Zaznacz pierwszy obraz źródłowy, warstwę i kanał. Jeśli mają zostać użyte wszystkie warstwy obrazu źródłowego, zaznacz opcję Scalone do warstwy.
5. Jeśli zawartość danego kanału ma być odwrócona (negatywowa), zaznacz opcję Odwrotność. Aby powielić efekt konwersji obrazu na skalę szarości, w polu Kanał zaznacz opcję Szary.
6. Zaznacz drugi obraz źródłowy, drugą warstwę i drugi kanał. Ustaw opcje.
7. W polu Mieszanie wybierz tryb mieszania.

Informacje na temat opcji Dodawanie i Odejmowanie są dostępne w części Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie. Informacje na temat innych opcji mieszania znajdują się w rozdziale Opisy trybów mieszania.

8. Wpisz wartość krycia, decydującą o sile efektu.
9. Zaznacz opcję Maski, jeśli podstawę mieszania ma stanowić maska. Następnie wybierz obraz i warstwę zawierającą maskę. W polu Kanał wybierz dowolny kolor lub kanał alfa, który będzie pełnił rolę maski. Można skorzystać z maski opartej na aktywnym zaznaczeniu lub na krawędziach wybranej warstwy (Przezroczystość). Aby obszary zamaskowane uczynić niezamaskowanymi (i odwrotnie), zaznacz opcję Odwrotność.
10. W polu Rezultat określić, czy efekty mieszania mają być umieszczone na nowym obrazie, w nowym kanale, czy zaznaczeniu na obrazie aktywnym.

Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie

[Do góry](#)

Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie są dostępne tylko z poleceniami Zastosuj obraz i Obliczenia.

Dodaj

Wartości pikseli z obu kanałów są dodawane. Jest to dobra metoda łączenia nie nakładających się na siebie obrazów w dwóch kanałach.

Ponieważ wyższe wartości pikseli reprezentują jaśniejsze kolory, dodawanie kanałów z nakładającymi się pikselami rozjaśnia obraz. Czarne obszary w obu kanałach pozostają nadal czarne ($0 + 0 = 0$). Obszary białe w obu kanałach nadal pozostają białe ($255 + \text{dowolna wartość} = \text{nie mniej niż } 255$).

W trybie Dodawanie suma wartości pikseli jest dzielona przez wartość Skala i uzupełniana o wartość Przesunięcie. Chcąc na przykład znaleźć średnią z wartości pikseli w obu kanałach, należy je dodać, podzielić przez 2 i nie dodawać przesunięcia.

Współczynnik Skala może być dowolną liczbą z przedziału od 1.000 do 2.000. Wprowadzanie wyższych wartości skali powoduje ciemnienie obrazu.

Wartość Przesunięcie umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie pikseli w kanale docelowym o dowolną wartość jasności z przedziału od +255 do -255. Wartości ujemne przyciemniają obraz, podczas gdy dodatnie rozjaśniają go.

Odejmowanie

Wartości pikseli z kanału źródłowego są odejmowane od wartości odpowiadających im pikseli z kanału docelowego. Podobnie jak w przypadku trybu Dodawanie wynik zostaje podzielony przez wartość Skala, a następnie uzupełniony o wartość Przesunięcie.

Współczynnik Skala może być dowolną liczbą z przedziału od 1.000 do 2.000. Wartość Przesunięcie umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie pikseli w kanale docelowym o dowolną wartość jasności z przedziału od +255 do -255.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Wydzielanie obiektu z jego tła

Korzystanie z bardziej wydajnego i elastycznego polecenia **Popraw krawędź** Korzystanie ze starszej, opcjonalnej wtyczki **Extract** (tylko w systemie Windows)

Po wydzieleniu obiektu program Photoshop usuwa jego tło (innymi słowy: czyni je przezroczystym). Piksele na krawędziach obiektu tracą składniki kolorów pochodzące z tła, dzięki czemu mogą być mieszane z nowym tłem bez efektu aureoli.

Korzystanie z bardziej wydajnego i elastycznego polecenia **Popraw krawędź**

[Do góry](#)

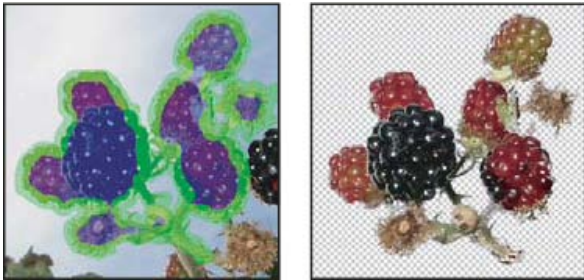
Aby uzyskać lepsze wyniki i bezpieczne przetwarzanie, użyj polecenia Wybierz > Popraw krawędź. W rozdziale Poprawianie krawędzi zaznaczenia podano instrukcje i łączy do kilku przydatnych samouczków wideo.

Polecenie Popraw krawędź jest szczególnie przydatne w przypadku złożonej zawartości o dużej liczbie krawędzi, takiej jak cienkie włosy. W przeciwieństwie do starszej wtyczki Extract, która wymazywała dane o pikselach na stałe, polecenie Popraw krawędź tworzy maski zaznaczenia, które można później dostosować i poprawić.

Korzystanie ze starszej, opcjonalnej wtyczki **Extract** (tylko w systemie Windows)

[Do góry](#)

Uwaga: Wtyczka Extract nie jest dostępna dla systemu Mac OS, ponieważ nie jest zgodna z najnowszymi wersjami tego systemu operacyjnego, a polecenie Popraw krawędź zapewnia lepsze wyniki.



Zaznaczony obszar podświetlony i wypełniony oraz wydzielony obiekt.

1. Polecenie Popraw krawędź jest lepsze, dlatego wtyczka Extract nie jest instalowana z programem Photoshop. [Opcjonalną wtyczkę dla systemu Windows można pobrać tutaj.](#)
2. Na palecie Warstwy zaznacz warstwę z obiektem, przeznaczonym do wydzielenia. Jeśli zaznaczona warstwa jest warstwą tła, po wydzieleniu staje się ona warstwą zwykłą. Jeśli warstwa zawiera zaznaczenie, w wyniku wydzielenia z jego obszaru zostaje usunięte tylko tło.

💡 Aby uniknąć utraty informacji dotyczących obrazu oryginalnego, należy powielić wybraną warstwę lub utworzyć zdjęcie oryginalnego stanu obrazu.

3. Wybierz polecenie Filtr > Extract (Wydziel) i ustaw opcje narzędzia:

Rozmiar pędzla Wprowadź odpowiednią wartość lub wybierz ustawienie suwaka dla określenia grubości narzędzia Podświetlacz krawędzi. Opcja Rozmiar pędzla pozwala też określić grubość narzędzi Gumka, Wyczyść i Korygowanie krawędzi.

Podświetlenie Pozwala wybrać zdefiniowane ustawienie koloru podświetlenia uzyskiwanego przy użyciu Podświetlacza. Można również wybrać opcję Inne i określić własny kolor dla podświetlenia.

Wypełnienie Pozwala wybrać zdefiniowane ustawienie koloru lub zaznaczyć opcję Inne i wybrać własny kolor wypełnienia.

Podświetl inteligentnie Opcja jest przydatna w przypadku krawędzi wyraźnie zdefiniowanych. Pomaga utrzymać podświetlenie na krawędziach, przy czym jest ono wystarczająco szerokie dla ich pokrycia (bez względu na bieżącą szerokość pędzla).

Uwaga: Jeśli opcję Podświetl inteligentnie wybrano w celu zaznaczenia krawędzi umieszczonej blisko innej krawędzi i jeśli dodatkowe krawędzie spychają podświetlenie z krawędzi wybranego obiektu, należy zmniejszyć rozmiar pędzla. Jeśli krawędź obiektu ma jednolity kolor po jednej stronie, a bardzo kontrastowy po drugiej, należy umieścić krawędź obiektu w obszarze pędzla, ale utrzymać środek pędzla po stronie koloru jednolitego.

Określ opcje wydzielania:

Obraz z teksturą Opcję należy zaznaczyć, jeśli wierzch lub tło obrazu zawiera wyraźną teksturę.

Wyglądanie Wpisana wartość lub wybrane ustawienie suwaka pozwala na większy lub mniejszy stopień wygładzenia konturu. Aby uniknąć niepotrzebnego rozmycia szczegółów, dobrze jest rozpocząć od wartości zero lub innej małej wartości. Jeśli po wydzieleniu obiektu widoczne są wyraźne drobne elementy, można zwiększyć wartość opcji Wyglądanie (w celu usunięcia ich przy następnym wydzielaniu).

Kanał Pozwala wybrać kanał alfa zawierający zaznaczenie, na podstawie którego będzie definiowane podświetlenie. Podstawą takiego kanału alfa powinno być zaznaczenie obwiedni krawędzi. Jeśli podświetlenie oparte na kanale zostanie zmienione, to nazwa tego kanału zostanie zmieniona w menu na Własny. Opcja Kanał jest dostępna tylko wtedy, gdy obraz zawiera kanał alfa.

Kolor narzędzia Opcję należy zaznaczyć, jeśli obiekt jest szczególnie skomplikowany lub nie ma wyraźnie zaznaczonego wnętrza.

4. Zaznacz narzędzie Podświetlacz krawędzi  i obrysuj krawędź obiektu przeznaczonego do wydzielienia. Rysować należy w taki sposób, aby podświetlenie obejmowało obiekt na pierwszym planie i nieco jego tła. Aby zaznaczyć niewyraźne krawędzie, w przypadku których pierwszy plan miesza się z tłem (np. włosy lub drzewa), należy użyć większego pędzla.

 *Dopasowanie bieżącego widoku umożliwiają narzędzia Lupka i Rączka.*

W celu wymazania podświetlenia wybierz narzędzie Gumka  i przeciągnij przez podświetlony obszar. Aby usunąć całe podświetlenie, naciśnij klawisze Alt + Backspace (Windows) lub Option + Delete (Mac OS).

Jeśli obiekt ma dobrze zdefiniowane wnętrze, upewnij się, że podświetlenie jest zamknięte. Obszary, w których obiekt dotyka krawędzi obrazu, nie muszą być podświetlane. Jeśli obiekt nie ma dobrze zdefiniowanego wnętrza, należy podświetlić go w całości.

Uwaga: Nie można jednak podświetlić całego obiektu, jeśli wybrano opcję Obraz z teksturą lub Kolor narzędzia.

5. Zdefiniuj obszar pierwszego planu wykonując jedną z następujących czynności:

- Jeśli obiekt ma dobrze zdefiniowane wnętrze, wybierz narzędzie Wypełnienie . Wnętrze obiektu wypełnia się przez kliknięcie. Ponowne kliknięcie kursorem narzędzia w obszarze wypełnionym spowoduje natomiast usunięcie wypełnienia.
- Jeśli jest zaznaczona opcja Wymuszaj pierwszy plan, należy wybrać narzędzie Kroplomierz  i kliknąć wewnątrz obiektu w celu pobrania próbki koloru. Można też kliknąć w polu tekstowym Kolor i użyć próbnika kolorów. Ta technika sprawdza się najlepiej w przypadku obiektów zawierających tony pojedynczego koloru.

6. Zależnie od potrzeby można kliknąć opcję Podgląd, aby obejrzeć wydzielony obiekt. Można też zastosować odpowiednie powiększenie.

Pokaż Opcje menu Pokaż służą do przechodzenia pomiędzy widokiem oryginału i obrazów wydzielonych.

Wyświetlanie Opcje menu Wyświetl służą do podglądu wydzielonych obiektów na kolorowym, matowym tle lub też na tle w skali szarości. Aby wyświetlić tło przezroczyste, należy zaznaczyć opcję Brak.

7. Dodatkowo efekt wydzielienia można poprawić wykonując jedną z następujących czynności:

- Zaznacz opcje Podświetlenie i Wypełnienie, po czym użyj ponownie narzędzia Podświetlacz krawędzi. Zdefiniuj ponownie obszar pierwszego planu i wyświetl podgląd wydzielonego obiektu.
- Wybierz nowe ustawienia wydzielania (Wygląd, Kolor narzędzia lub Kolor) i wyświetl podgląd wydzielonego obiektu.

Po uzyskaniu zadowalającego efektu można przystąpić do ostatecznych poprawek.

8. Skoryguj wyniki wydzielienia, wykonując jedną z następujących czynności:

- Do usuwania elementów tła z wydzielonego obszaru, użyj narzędzia Czyszczenie . Narzędzie to pozwala zmniejszyć krycie, a jego efekty kumulują się. Można go użyć również do wypełnienia odstępów w wydzielonym obiekcie. Aby dodać krycie z powrotem, przeciągnij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby przeprowadzić edycję wydzielonego obiektu, wybierz narzędzie Korygowanie krawędzi . Narzędzie to wyostrza krawędzie, a jego efekty kumulują się. Jeśli obiekt nie ma wyraźnych krawędzi, narzędzie dodaje krycie do obiektu lub odejmuje krycie od tła.

 *Do wyczyszczenia obrazu po wydzieleniu można również użyć narzędzi Gumka tła i Pędzle historii.*

9. Kliknij przycisk OK, aby zastosować ostateczne ustawienia wydzielania. Wszystkie piksele warstwy poza wydzielonym obiektem staną się przezroczyste.

 *Po dokonaniu wydzielienia można z powrotem dodać krycie do tła i utworzyć inne efekty, wybierając polecenie Edycja > Wydziel z zanikiem.*



Kolor

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Zrozumienie koloru

Informacje o kolorach

Model HSB

Model RGB

Koło kolorów

W programie Adobe® Photoshop® Elements do manipulowania kolorami służą dwa modele kolorów. Jeden model jest oparty na sposobie widzenia kolorów przez oko ludzkie i uwzględnia wartości barwy, nasycenia oraz jasności (HSB, hue, saturation, brightness). Drugi jest oparty na sposobie wyświetlania kolorów przez monitory komputerowe — uwzględnia wartości kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego (RGB, red, green, blue). Dodatkowym narzędziem ułatwiającym zrozumienie zależności między kolorami jest koło kolorów. W programie Photoshop Elements są dostępne cztery tryby obrazu, od których zależy liczba kolorów wyświetlanych na obrazie: RGB, bitmapa, skala szarości i kolor indeksowany.

Informacje o kolorach

[Do góry](#)

Oko ludzkie postrzega kolory w kategoriach ich trzech właściwości — barwy, nasycenia i jasności (HSB, hue, saturation, brightness), podczas gdy monitory komputerowe wyświetlają kolory, generując zmienne ilości światła czerwonego, zielonego i niebieskiego (RGB, red, green, blue). W programie Photoshop Elements do wybierania kolorów i manipulowania nimi są używane modele kolorów HSB i RGB. W zrozumieniu zależności istniejących między kolorami może być pomocne koło kolorów.

Model HSB

[Do góry](#)

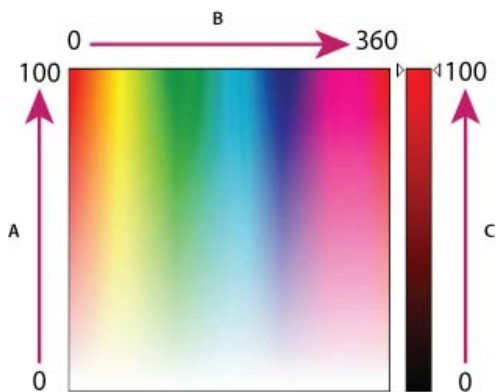
Model HSB powstał w oparciu o sposób postrzegania koloru przez człowieka i opisuje trzy główne cechy koloru:

Barwa Kolor odbity od obiektu lub przenoszony przez niego. Jest mierzona jako położenie na standardowym kole kolorów i wyrażana w postaci stopni z przedziału od 0 do 360. W zwykłym języku barwa jest określana po prostu nazwą odpowiedniego koloru, np. czerwony, pomarańczowy czy zielony.

Nasycenie Intensywność lub klarowność koloru. Nasycenie, czasem zwane *chrominancją*, przedstawia ilość szarości w stosunku do danej barwy i jest mierzone jako procenty w skali od 0 (szary) do 100 (w pełni nasycony). Na standardowym kole kolorów nasycenie rośnie od środka ku krawędziom.

Jasność Względna jasność lub ciemność koloru, zazwyczaj mierzona jako procenty w skali od 0 (czarny) do 100 (biały).

Chociaż modelu HSB można używać w programie Photoshop Elements do definiowania koloru w oknie dialogowym Próbny kolor, to nie można tworzyć ani edytować obrazów w trybie kolorów HSB.



Widok modelu HSB w Próbniku kolorów firmy Adobe

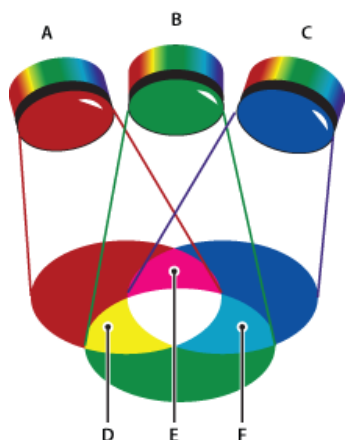
A. Nasycenie B. Barwa C. Jasność

Model RGB

[Do góry](#)

Duży odsetek widma światła widzialnego można przedstawić przez zmieszanie światła czerwonego, zielonego i niebieskiego (RGB) w różnych proporcjach i stopniach intensywności. Te trzy kolory są określane jako *kolory addytywne podstawowe*. Światła czerwone, zielone i niebieskie zmieszane razem dają światło białe. W miejscu nakładania się dwóch kolorów powstaje kolor niebieskozielony, karmazynowy lub żółty.

Addytywne kolory podstawowe są używane przez urządzenia oświetleniowe, urządzenia wideo czy monitory. Na przykład monitor tworzy kolory, emitując światło przez czerwone, zielone i niebieskie luminofory



Kolory addytywne (RGB).

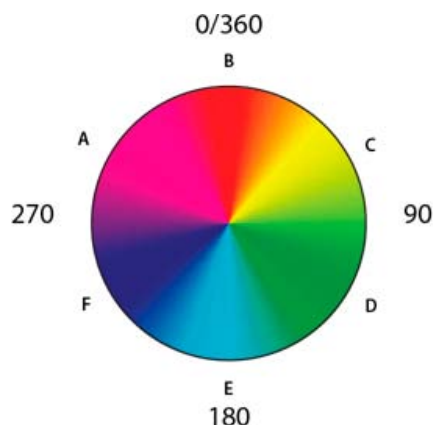
A. Czerwony B. Zielony C. Niebieski D. Żółty E. Karmazynowy F. Niebieskozielony

Koło kolorów

[Do góry](#)

Koło kolorów jest wygodnym sposobem na zrozumienie i zapamiętanie zależności istniejących pomiędzy kolorami. Kolory czerwony, zielony i niebieski są addytywnymi kolorami podstawowymi. Kolory niebieskozielony, karmazynowy i żółty to subtraktywne kolory podstawowe. Bezpośrednio naprzeciwko każdego addytywnego koloru podstawowego znajduje się jego dopełnienie: czerwony-niebieskozielony, zielony-karmazynowy i niebieski-żółty.

Każdy z subtraktywnych kolorów podstawowych składa się z dwóch addytywnych kolorów podstawowych, ale nie z jego dopełnienia. Zwiększając ilość koloru podstawowego w obrazie, zmniejsza się ilość jego dopełnienia. Przykładowo kolor żółty składa się ze światła zielonego i światła czerwonego, lecz nie zawiera światła niebieskiego. Dopasowując kolor żółty w programie Photoshop Elements, zmienia się wartości kolorów w kanale koloru niebieskiego. Dodając kolor niebieski do obrazu, odejmuje się z niego kolor żółty.



Koło kolorów.

A. Karmazynowy B. Czerwony C. Żółty D. Zielony E. Niebieskozielony F. Niebieski



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Podstawy korekcji kolorów i odcieni

Omówienie korekcji kolorów

Korygowanie kolorów w trybie szybkiej edycji

Korygowanie koloru w trybie Ekspert

Automatyczna korekcja oświetlenia i koloru

Informacje o histogramach

Wyświetlanie histogramu

Omówienie korekcji kolorów

[Do góry](#)

Program Photoshop Elements zawiera narzędzia i polecenia służące do poprawiania zakresu tonalnego, koloru i ostrości fotografii oraz do usuwania zanieczyszczeń i innych defektów. Można pracować w jednym z trzech trybów — w zależności od doświadczenia i potrzeb użytkownika.

Szybki Tryb edycji szybkiej jest odpowiedni dla użytkowników, którzy mają niewielką wiedzę o obróbce obrazów cyfrowych. Zawiera wiele podstawowych narzędzi służących do korekcji kolorów i oświetlenia.

Z asystą Nowi użytkownicy programu Photoshop Elements, którzy krótko stosują obróbkę obrazów cyfrowych, mogą skorzystać z trybu edycji „Z asystą”. Prowadzi on użytkownika przez proces korekcji kolorów. Jest to również dobry sposób poszerzenia swojej wiedzy na temat tego przepływu pracy.

Ekspert Użytkownicy, którzy pracowali wcześniej z obrazami, mogą skorzystać z trybu Ekspert, który oferuje elastyczne i zaawansowane środowisko korekty obrazów. Zawiera on polecenia korekcji oświetlenia i koloru oraz narzędzia umożliwiające poprawianie defektów obrazów, zaznaczanie obszarów, dodawanie tekstu oraz malowanie na obrazach.

Niektóre z poleceń dopasowywania można stosować bezpośrednio do pikseli obrazu. Można też używać warstw dopasowania w celu wprowadzania nieniszczących dopasowań, które można z łatwością dopracowywać do momentu osiągnięcia właściwego wyglądu obrazu. W trybie tym narzędzia Pędzel inteligentny i Szczegółowy pędzel inteligentny automatycznie tworzą warstwę dopasowania przeznaczoną na stosowane korekty. Zobacz Stosowanie narzędzi z grupy Pędzel inteligentny.

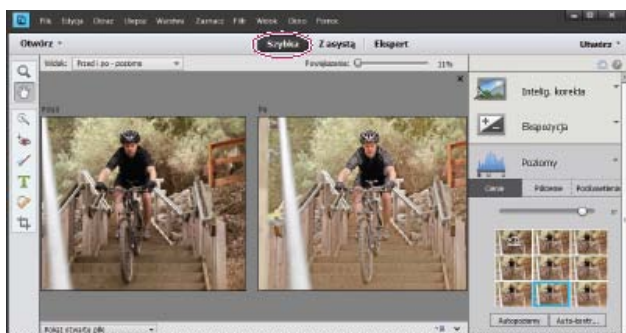
Camera Raw Obrazy cyfrowe wykonane w formacie camera raw można otwierać i poprawiać w oknie dialogowym Camera Raw. Ponieważ aparat jeszcze nie przetworzył plików raw, można poprawić zdjęcia przez dopasowanie koloru i ekspozycji. Często wprowadzanie innych dopasowań w programie Photoshop Elements może nie być konieczne. Aby otworzyć pliki Camera Raw w programie Photoshop Elements, należy uprzednio zapisać je w obsługiwanym formacie pliku.

Korygowanie kolorów w trybie szybkiej edycji

[Do góry](#)

 Film instruktażowy dotyczący użycia trybu szybkiej edycji jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid905_pse_pl.

Tryb szybkiej edycji w wygodny sposób grupuje w programie Photoshop Elements wiele podstawowych narzędzi do korygowania fotografii. Podczas pracy w trybie szybkiej edycji należy ograniczyć liczbę elementów sterujących kolorami i oświetleniem, których efekty będą stosowane do fotografii. Najczęściej do zdjęcia powinien być stosowany tylko jeden automatyczny element sterujący. Jeśli użycie elementu sterującego nie da oczekiwanych efektów, należy kliknąć opcję Resetuj i spróbować użyć innego elementu. Obraz można również dopasować za pomocą suwaków (niezależnie od tego, czy został użyty automatyczny element sterujący). Wyostrenie powinno być ostatnią korektą stosowaną do obrazu.



Natychmiastowa korekta fotografii przy użyciu dopasowania Automatycznie rozjaśnij cienie w trybie szybkiej edycji

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Po otwarciu zdjęcia, kliknij Szybka.

- Wszystkie zdjęcia przechowywane w skrzynce zdjęć są dostępne w trybie szybkiej edycji.
2. (Opcjonalnie) Ustaw opcje podglądu poprzez wykonanie zaznaczenia w menu (położonym w pasku nad otwartym obrazem). W podglądzie można ustawić wyświetlanie zdjęcia przed wprowadzeniem korekty lub po nim, a także wyświetlanie obu wersji obok siebie (poziomo lub pionowo).
 3. (Opcjonalnie) Użyj narzędzi w przyborniku, aby powiększyć, przesunąć lub skadrować obraz. Można również dokonać wyboru, usunąć efekt czerwonych oczu, wybielić zęby i dodać tekst do obrazu.
 4. Aby obrócić obraz skokowo o 90° w lewo, kliknij przycisk Obróć na pasku zadań. Aby obrócić obraz w prawo, kliknij strzałkę obok przycisku Obróć, a następnie przycisk obrotu w prawo.
 5. Wybierz jeden z elementów sterujących korektą obrazu (na przykład Poziomy, Kolor, Kontrast). Jeśli element sterujący posiada dodatkowe opcje (na przykład element sterujący Kolor zawiera karty Nasycenie, Barwa i Jaskrawość), wybierz odpowiednią kartę, aby skorygować dany aspekt obrazu.
 6. Aby zastosować korektę, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wprowadź niezbędne dopasowanie, korzystając z suwaków i zobacz podgląd dopasowania na fotografii, lub wprowadź wartość w polu tekstowym obok suwaków.
 - Ustaw wskaźnik myszy nad miniaturką, aby wyświetlić podgląd zdjęcia po korekcie. Kliknij miniaturkę, aby tymczasowo zastosować korektę na obrazie.
 - Precyzyjnie skoryguj obraz, używając podglądu jako punktu wyjścia do dalszych zmian, kliknij i przytrzymaj naciśnięty przycisk myszy na miniaturce podglądu, a następnie przeciągnij w prawo lub w lewo.

Uwaga: Jeśli stosujesz korekty jedna po drugiej, wszystkie wcześniejsze korekty są stosowane automatycznie, gdy tylko przejdziesz do nowego elementu sterującego. Na przykład, jeśli przejdziesz od elementu sterującego Balans do Ekspozycja, wszelkie zmiany dokonane w elemencie sterującym Balans są stosowane automatycznie.
 7. Aby cofnąć korektę lub zresetować obraz, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby anulować korektę zastosowaną w tym samym ustawieniu, naciśnij klawisze Ctrl + Z lub, będąc na pasku menu, kliknij polecenie Edycja > Cofnij.

Uwaga: Jeśli wykonano sekwencję poprawek (na przykład Ekspozycja, Balans i Kontrast), nie można cofnąć zmian wprowadzonych w kroku, w którym dokonano korekty Balansu. Można cofnąć tylko element sterujący, w którym aktualnie znajduje się użytkownik.

 - Aby anulować wszystkie korekty zastosowane w obrazie, kliknij Resetuj. Zostanie przywrócony stan obrazu z początku bieżącej sesji edycji.

Narzędzia w trybie szybkiej edycji

Aby precyzyjnie skorygować obraz, używając podglądu jako punktu wyjścia do dalszych zmian, kliknij i przytrzymaj naciśnięty przycisk myszy, a następnie przeciągnij w lewo lub w prawo.

Tryb szybkiej edycji zapewnia następujące narzędzia przeznaczone do korygowania fotografii:

Korekta inteligentna Dopasowuje oświetlenie i kolory. Korekta inteligentna poprawia ogólny balans kolorów i w razie potrzeby zwiększa szczegółowość cienia oraz podświetlenia.

- **Automatycznie**

Automatycznie dostosowuje obraz, stosując optymalne wartości ustawień.

Ekspozycja Dopasowuje ogólną jasność obrazu. Użyj tego elementu sterującego, aby uzyskać pewność, że oglądany obraz ma wymaganą jasność.

Kontrast Dopasowuje całkowity kontrast obrazu i niekiedy wpływa na jego kolor. Jeśli wymagane jest powiększenie kontrastu zdjęcia, a zdjęcie ma dominantę barwną, należy użyć następujących dwóch opcji:

- **Auto-poziomy i Auto-kontrast**

Opcje Auto-poziomy i Auto-kontrast działają poprzez pojedyncze odwzorowywanie najjaśniejszych i najciemniejszych pikseli w każdym kanale koloru do monochromii. W celu zastosowania ustawień kliknij przycisk Automatyczny obok dowolnej z tych opcji. (Patrz Informacje o dostosowywaniu poziomów lub Dostosowywanie poziomów z asystą.)

- **Cienie**

Przeciągnij suwak, aby rozjaśnić najciemniejsze obszary zdjęcia, nie zmieniając podświetleń. Obszary czystej czerni nie są uwzględniane.

- **Półcienie**

Dopasowuje kontrast w przedziale średnich wartości tonalnych (wartości znajdujących się w przybliżeniu w połowie skali między czystą bielą a czystą czernią). Nie wpływa na skrajne podświetlenia i cienie

- **Podświetlenia**

Przeciągnij suwak, aby przyciemnić najjaśniejsze obszary zdjęcia, nie zmieniając cieni. Obszary czystej bieli nie są uwzględniane.

Kolor Dopasowuje kolor, identyfikując cienie, półcienie i podświetlenia na obrazie, a nie w pojedynczych kanałach kolorów. Neutralizuje półcienie oraz obcina piksele czarne i białe przy użyciu domyślnego zestawu wartości. Aby zastosować to polecenie, kliknij przycisk Automatycznie.

- **Nasycenie**

Przeciągnij suwak, aby uzyskać bardziej jaskrawe lub bardziej stonowane kolory, lub wybierz miniaturkę podglądu, która najlepiej odpowiada twoim wymaganiom.

- **Barwa**

Przesuwa wszystkie kolory na obrazie. Zalecane jest używanie tego elementu sterującego w ograniczonym zakresie lub dla wybranych obiektów, których kolory mają zostać zmienione.

- **Jaskrawość**

Sprawia, że kolory o niskim nasyceniu stają się bardziej jaskrawe bez przycinania kolorów o wyższym nasyceniu. Ten element sterujący pozwala różnicować karnacje bez ich nadmiernego nasycania.

Balans Dopasowuje balans kolorów obrazu, nie wpływając na jego kontrast.

- **Temperatura**

Przeciągając suwak, można spowodować, że barwy staną się cieplejsze (bliższe czerwieni) lub chłodniejsze (bliższe barwie niebieskiej). Za pomocą tego elementu sterującego można poprawić wygląd zachodów słońca, kolorów skóry oraz balans kolorów (jeśli został źle ustawiony przez aparat).

- **Tinta**

Przeciągając suwak, można spowodować, że w barwie zwiększy się udział składowej zielonej lub składowej karmazynowej. Ten element sterujący umożliwia dopasowanie kolorów po zastosowaniu elementu sterującego Temperatura.

Wyostrażanie Dopasowuje wyostrażenie obrazu. Aby użyć domyślnej wartości wyostrażania, kliknij przycisk Automatycznie.

- **Wyostrażanie**

Przeciągając suwak, można zmienić poziom wyostrażania. Aby zastosowane wyostrażanie było lepiej widoczne na obrazie, należy zmienić powiększenie podglądu na 100%.

Korekta fotografii przy pomocy przycisków retuszu

Przyciski retuszu dostępne są w trybie szybkiej edycji, w panelu Modyfikuj. Przyciski te umożliwiają stosowanie korekt i dopasowań względem wybranych części obrazu. Narzędzie usuwania efektu czerwonych oczu, punktowy pędzel korygujący i pędzel korygujący modyfikują tę samą warstwę. Narzędzie wybielania zębów tworzy i pracuje w ramach nowej warstwy dopasowania. Także narzędzia tekstowe tworzą nową warstwę do obróbki. W efekcie niektóre narzędzia nie powodują trwałej edycji danych w warstwie obrazu. Ustawienia dopasowania można zawsze zmienić, nie pogarszając jakości oryginalnego obrazu. Przyciski Wybielenie zębów i Retusz stosują dopasowania narzędzia Pędzel inteligentny. Patrz Dostosowywanie kolorów i tonalności przy użyciu narzędzi z grupy Pędzel inteligentny i Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia.

1. W trybie szybkiej edycji wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kliknij przycisk usuwania czerwonych oczu, aby usunąć efekt czerwonych oczu ze zdjęcia. To narzędzie pozwala usunąć efekt czerwonych oczu u osób na zdjęciach wykonanych przy użyciu lampy błyskowej. Przeciągnij narzędzie w obrazie dookoła oka, które ma zostać poprawione, lub kliknij przycisk Automatyczny na pasku opcji. Zobacz Precyzyjne usuwanie efektu czerwonych oczu.
- Kliknij przycisk Wybielenie zębów, aby zastosować wybielenie zębów w obrazie. Przeciągnij narzędzie w obszarze obrazu zawierającym zęby, które mają zostać rozjaśnione.

2. (Opcjonalnie) Jeśli wykonano dopasowanie Wybielenie zębów, można wykonać dowolną z następujących czynności:

- Aby zastosować dopasowanie wobec następnych fragmentów fotografii, kliknij przycisk Dodaj do zaznaczenia i przeciągnij narzędzie na obrazie.
- Aby usunąć dopasowanie z fragmentów fotografii, kliknij przycisk Odejmij od zaznaczenia i przeciągnij narzędzie na obrazie.

Opcje trybu szybkiej edycji

Narzędzie Powiększanie Umożliwia ustawianie powiększenia obrazu podglądu. Przyciski i opcje działają w taki sam sposób jak narzędzie Powiększanie w przyborniku. (Patrz [Powiększanie lub pomniejszanie](#).)

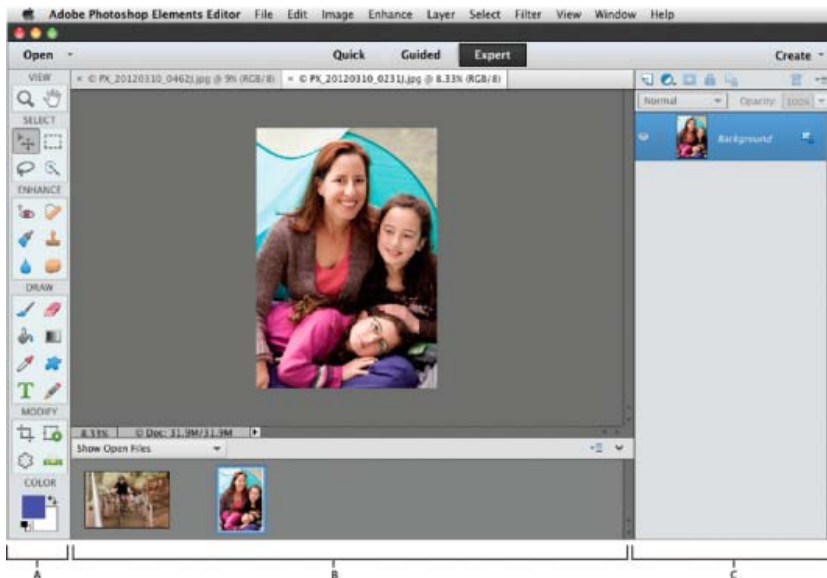
Narzędzie Rączka Umożliwia przesuwanie obrazu w oknie podglądu, gdy cały obraz nie jest widoczny. Aby uzyskać dostęp do narzędzia Rączka, gdy jest wybrane inne narzędzie, należy nacisnąć klawisz spacji.

Narzędzie Szybkie zaznaczanie Umożliwia zaznaczanie fragmentów obrazu w zależności od miejsca kliknięcia lub przeciągnięcia narzędziem. (Zobacz Użycie narzędzia Szybkie zaznaczanie.)

Narzędzie Kadrowanie Umożliwia usuwanie części obrazu. Należy przeciągnąć tym narzędziem w obrębie obrazu podglądu, aby zaznaczyć część, która ma zostać zachowana, a następnie nacisnąć klawisz Enter. (Zobacz Kadrowanie obrazu.)

Korygowanie koloru w trybie Ekspert

Użytkownicy, którzy pracowali wcześniej z obrazami, zauważą, że program Photoshop Elements zapewnia najbardziej elastyczne i zaawansowane środowisko do korekty obrazów. Udostępnia ono polecenia korekty oświetlenia i koloru oraz narzędzia umożliwiające poprawianie defektów obrazów, zaznaczanie obszarów, dodawanie tekstu oraz malowanie na obrazach. Niektóre z poleceń dopasowywania można stosować bezpośrednio na pikselach obrazu. Można też używać warstw dopasowania w celu wprowadzania nieniszczących dopasowań, które można z łatwością dopracowywać do momentu osiągnięcia właściwego wyglądu obrazu. Podczas stosowania korekty narzędzia Pędzel inteligentny i Szczegółowy pędzel inteligentny automatycznie tworzą warstwę dopasowania. Patrz Stosowanie narzędzi z grupy Pędzel inteligentny lub Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia.



Tryb Ekspert

A. Istnieje wiele narzędzi służących do korygowania problemów i zaznaczania fragmentów fotografii. **B.** Skrzynka zdjęć pozwala zobaczyć, które zdjęcia są otwarte. **C.** Skrzynka panelu zawiera panele przeznaczone do przekształcania i udoskonalania fotografii.

Podczas pracy ze zdjęciami należy przeprowadzić następujące zadania dotyczące obrazu. Nie wszystkie zadania są wymagane dla każdego obrazu, ale na poniższej liście przedstawiono zalecany przepływ pracy:

Określanie opcji zarządzania kolorami

Należy określić opcje zarządzania kolorami.

Wyświetlanie obrazu z powiększeniem 100% i kadrowanie w razie potrzeby.

Przed wprowadzeniem korekty kolorów należy wyświetlić obraz z powiększeniem 100%. Przy 100% program Photoshop Elements wyświetla obraz z największą dokładnością. Pozwala to również na znalezienie defektów obrazu, takich jak zanieczyszczenia lub rysy. Jeśli jest planowane kadrowanie pliku, należy to zrobić teraz, aby zmniejszyć wymagania dotyczące pamięci oraz upewnić się, że histogram zostanie utworzony wyłącznie na podstawie odpowiednich informacji. Użycie narzędzia Powiększanie do oddalenia obrazu umożliwia zoptymalizowanie widoku przed kadrowaniem, pozwalając na wykadrowanie odpowiednio wyśrodkowanego zaznaczenia.

Sprawdzanie jakości skanowania i zakresu tonalnego.

Na podstawie histogramu obrazu należy ocenić, czy obraz jest wystarczająco szczegółowy do utworzenia wyniku o wysokiej jakości.

Zmianie rozmiaru obrazu (w razie potrzeby).

Należy zmienić rozmiar obrazu na rozmiar wymagany do użycia w innej aplikacji lub projekcie. Jeśli obraz będzie drukowany lub używany w projekcie programu Photoshop Elements, zazwyczaj nie jest wymagana zmiana jego rozmiaru. (Zobacz Informacje o rozmiarze i rozdzielczości obrazu.)

Dopasowywanie podświetleń i cieni.

Korektę należy rozpocząć od dopasowania skrajnych wartości pikseli podświetlenia i cieni obrazu (nazywanych również zakresem tonalnym). Ustawienie ogólnego zakresu tonalnego umożliwia określenie największej szczegółowości dostępnej w obrazie. Ten proces jest również nazywany ustawianiem podświetlenia i cieni lub ustawianiem punktów bieli i czerni. (Patrz Informacje o dostosowywaniu poziomów lub Dostosowywanie poziomów z asystą.)

Dopasowywanie balansu koloru.

Po korekcie zakresu tonalnego można dopasować balans kolorów obrazu w celu usunięcia niepożądanych dominant barwnych albo poprawienia nadmiernie nasyconych lub przygaszonych kolorów. Niektóre automatyczne polecenia programu Photoshop Elements umożliwiają poprawienie

zakresu tonalnego i koloru w pojedynczym kroku. (Zobacz Dopasowywanie nasycenia i barwy.)

Stosowanie dodatkowych specjalnych dopasowań kolorów.

Po poprawieniu całkowitego balansu kolorów można zastosować opcjonalne dopasowania w celu ulepszenia kolorów. Na przykład, można zwiększyć nasycenie, aby kolory w obrazie były bardziej jaskrawe.

Retusz obrazu.

Narzędzia retuszu, takie jak Punktowy pędzel korygujący, umożliwiają usuwanie z obrazu dowolnych zanieczyszczeń lub defektów. (Zobacz Usuwanie plamek i małych niedoskonałości.)

Zwiększanie wyostżenia obrazu.

W ostatniej kolejności należy zwiększyć wyostżenie krawędzi na obrazie. Ten proces pomaga przywrócić szczegółowość i ostrość, które mogły ulec zmniejszeniu po zastosowaniu dopasowań tonalnych. (Patrz Omówienie funkcji wyostżania.)

Automatyczna korekcja oświetlenia i koloru

[Do góry](#)

Zarówno w trybie szybkiej edycji, jak i w trybie Ekspert program Photoshop Elements oferuje kilka automatycznych poleceń korygujących oświetlenie i kolor. Wybór polecenia zależy od wymagań dotyczących obrazu.

Można eksperymentować z każdym z poleceń automatycznych. Jeśli wyniki nie są zadowalające, można cofnąć polecenie, wybierając kolejno Edycja > Cofnij, a następnie wypróbować inne polecenie. Do poprawienia obrazu rzadko będzie wymagane użycie więcej niż jednego polecenia automatycznego.

1. Aby dopasować określony obszar obrazu, należy zaznaczyć go za pomocą jednego z narzędzi zaznaczania. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden obszar, dopasowanie zostanie zastosowane do całego obrazu.
2. Z menu Ulepsz wybierz jedno z następujących poleceń:

Autokorekta inteligentna Poprawia ogólny balans kolorów i w razie potrzeby zwiększa szczegółowość cienia oraz podświetlenia.

Autopoziomy Dopasowuje całkowity kontrast obrazu i może wpłynąć na jego kolor. Wypróbuj to polecenie, jeśli obraz nie ma wystarczającego kontrastu i zawiera dominantę barwną. Działanie Autopoziomów polega na pojedynczym odwzorowywaniu najjaśniejszych i najciemniejszych pikseli w każdym kanale koloru na kolory czarne i białe.

Autokontrast Dopasowuje całkowity kontrast obrazu, nie wpływając na jego kolor. Użyj tego polecenia, jeśli obraz nie ma wystarczającego kontrastu, ale jego kolory są poprawne. Autokontrast odwzorowuje najjaśniejsze i najciemniejsze piksele obrazu na kolory białe i czarne. Dzięki temu podświetlenia wydają się jaśniejsze, a cienie — na ciemniejsze.

Autokorekcja kolorów Dopasowuje kontrast i kolor, identyfikując cienie, półcienie i podświetlenia na obrazie, a nie w pojedynczych kanałach kolorów. Neutralizuje półcienie oraz ustawia punkty czerni i bieli przy użyciu domyślnego zestawu wartości.

Autowyostżenie Dopasowuje ostrość obrazu, wyostżając krawędzie i dodając szczegóły, które mogły zostać zmniejszone przez dopasowania tonalne.

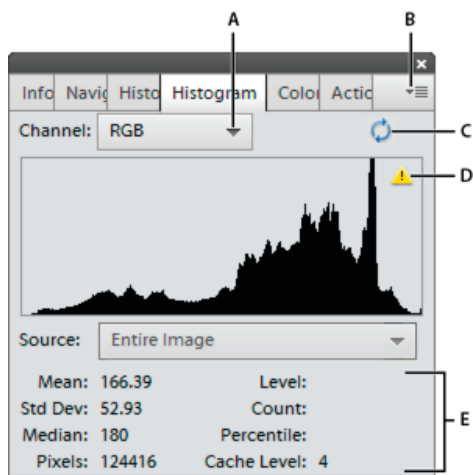
Autousuwanie efektu czerwonych oczu Automatycznie wykrywa i naprawia na obrazie efekt czerwonych oczu.

Informacje o histogramach

[Do góry](#)

Za pomocą histogramu można przeanalizować rozmieszczenie tonalne obrazu w celu określenia konieczności korekty. Histogram przedstawia rozmieszczenie wartości pikseli obrazu na wykresie słupkowym. Po lewej stronie wykresu znajdują się wartości cienia obrazu (od poziomu 0), a po prawej stronie znajdują się wartości podświetlenia (poziom 255). Pionowa oś wykresu przedstawia całkowitą liczbę pikseli na danym poziomie.

Histogram obrazu można obejrzeć w panelu Histogram (F9). Histogramy są też dostępne w oknie dialogowym Poziomy i w oknie dialogowym Camera Raw. Histogram można aktualizować podczas pracy, aby zobaczyć wpływ dopasowań na zakres tonalny. Gdy zostanie wyświetlona ikona ostrzeżenia ⚠ dotycząca danych buforowanych, należy ją kliknąć w celu odświeżenia danych histogramu.



Panel Histogram

A. Menu kanału B. Menu panelu C. Przycisk Odświeżenie bez buforowania D. Ikona ostrzeżenia o buforowanych danych E. Statystyki

Jeśli wiele pikseli jest zgromadzonych w wykresie w obszarach cienia lub podświetlenia, może to oznaczać, że szczegóły obrazu w tych obszarach są obcięte — zblokowane jako czysta czerń lub czysta biel. Nie można już zbyt wiele zrobić, aby odzyskać taki obraz. Jeśli jest to obraz zeskanowany, można spróbować zeskanować go ponownie w celu uzyskania lepszego zakresu tonalnego. Jeśli używany aparat cyfrowy umożliwia wyświetlenie histogramu obrazu, należy na nim sprawdzić, czy ekspozycja jest prawidłowa, a w razie potrzeby dopasować ją. Więcej informacji można znaleźć w dokumentacji aparatu.

Na podstawie histogramu można stwierdzić, że obraz nie używa całego dostępnego zakresu tonalnego, jeśli niektóre piksele nie są dostępne w cieniach i podświetleniach. Obraz z ograniczonym zakresem tonalnym można poprawić przez rozciągnięcie zakresu tonalnego za pomocą polecenia Poziomy lub jednego z poleceń Ulepsz > Auto.



Jak należy czytać histogram?

A. Zdjęcie z nadmierną ekspozycją z przyciętymi podświetleniami B. Zdjęcie z prawidłową ekspozycją z pełną tonalnością C. Zdjęcie z niedostateczną ekspozycją z przyciętymi cieniami

Wyświetlanie histogramu

[Do góry](#)

1. Jeśli panel Histogram nie jest otwarty w skrzynce panelu, wybierz kolejno Okno > Histogram.
2. Z menu Źródło wybierz źródło wyświetlania histogramu:

Cały obraz Zostaje wyświetlony histogram całego obrazu, uwzględniający wszystkie warstwy w wielowarstwowym dokumencie.

Wybrana warstwa Wyświetla histogram warstwy zaznaczonej w panelu Warstwy.

Dopasowanie kompozytu Jest wyświetlany histogram dla warstwy dopasowania zaznaczonej na panelu Warstwy, uwzględniający wszystkie warstwy znajdujące się poniżej tej warstwy.

3. Aby wyświetlić histogram części obrazu, zaznacz obszar obrazu, a następnie wybierz opcję z menu Kanał:

RGB Zostaje wyświetlony histogram złożony z pojedynczych kanałów kolorów umieszczonych jeden na drugim.

Czerwony, Zielony i Niebieski Jest wyświetlany histogram poszczególnych kanałów kolorów.

Jasność Zostaje wyświetlony histogram przedstawiający wartości jasności lub intensywności kanału złożonego.

Kolory Zostaje wyświetlony złożony histogram RGB pojedynczo według kolorów. Kolory czerwony, zielony i niebieski reprezentują piksele w tych kanałach. Kolory niebieskozielony, karmazynowy oraz żółty reprezentują histogramy nałożenia się dwóch kanałów. Kolor szary reprezentuje obszary nałożenia się wszystkich trzech histogramów kanałów kolorów.

W przypadku obrazów w skali szarości jest dostępna opcja pojedynczego kanału: Szary.

4. Aby wyświetlić następujące dane statystyczne o określonym zakresie wartości, należy przeciągnąć wskaźnik myszy w obrębie histogramu i przytrzymać przycisk myszy, aby wyróżnić zakres. Aby wyświetlić informacje o określonym obszarze histogramu, umieść wskaźnik nad obszarem:

Średnia Przedstawia przeciętną wartość intensywności.

Odchylenie standardowe Informuje, w jakim stopniu konkretne wartości odbiegają od średniej.

Mediana Przedstawia środkową wartość zakresu intensywności.

Piksele Przedstawia łączną liczbę pikseli użytą do sporządzenia histogramu.

Poziom Przedstawia poziom intensywności obszaru pod kursorem.

Liczba Przedstawia całkowitą liczbę pikseli na poziomie intensywności obszaru pod kursorem.

Percentyl Wyświetla procent pikseli o poziomie mniejszym lub równym poziomowi obszaru pod kursorem. Ta wartość jest wyrażona jako procent wszystkich pikseli obrazu, od 0% po lewej stronie do 100% po prawej stronie.

Poziom bufora Przedstawia ustawienie bufora obrazu. Jeśli w oknie dialogowym Preferencje wybrano opcję użycia bufora dla histogramów, program Photoshop Elements wyświetla histogramy szybciej, ale w mniej dokładny sposób. Aby wyświetlane histogramy były dokładniejsze, należy usunąć zaznaczenie tej opcji.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Poprawianie dominant barwnych

Poprawianie dominant barwnych przez porównywanie odmian obrazu

Automatyczne usuwanie dominandy barwnej

Usuwanie dominandy barwnej za pomocą poziomów

Dopasowywanie krzywych kolorów

Poprawianie dominant barwnych przez porównywanie odmian obrazu

[Do góry](#)

W oknie dialogowym Wariacje kolorów można zastosować dopasowania koloru i dopasowania tonalne, porównując i wybierając różne miniatury odmian zdjęcia. Okno dialogowe Wariacje kolorów działa najlepiej w przypadku obrazów o średnim tonie, które nie wymagają precyzyjnego dopasowywania koloru.

Uwaga: *Polecenia Wariacje kolorów nie można używać w przypadku obrazów w trybie koloru indeksowanego.*

1. Wybierz Ulepsz > Ustaw kolor > Wariacje kolorów.

Dwa obrazy podglądu przedstawiają obraz oryginalny (Przed) oraz dopasowany obraz po wprowadzeniu zmian (Po).

2. Wybierz opcję odpowiadającą dopasowaniom, które chcesz zastosować do obrazu:

Półcienie, Cienie lub Podświetlenia Określa, która część zakresu tonalnego ma zostać dopasowana: obszar ciemny, środkowy czy jasny.

Nasylenie Umożliwia zwiększenie jaskrawości kolorów obrazu (większe nasycenie) lub przygaszenie ich (mniejsze nasycenie).

3. Wartość lub intensywność każdego dopasowania ustawia się za pomocą suwaka Wartość. Przeciąganie suwaka w lewo powoduje zmniejszanie wartości, a przeciąganie go w prawo — zwiększanie jej.

4. Podczas dopasowywania koloru półcieni, cieni lub podświetleń wykonaj dowolną z następujących czynności:

- Aby dodać kolor do obrazu, kliknij odpowiadającą mu miniaturkę Wzrost.
- Aby odjąć kolor, kliknij odpowiadającą mu miniaturkę Zmniejsz.

Każde kliknięcie miniaturki powoduje zaktualizowanie wszystkich miniatur.

5. W celu dopasowania nasycenia koloru kliknij przycisk Mniej nasycony lub Bardziej nasycony.

6. Aby cofnąć lub wykonać ponownie dopasowania, wykonaj dowolną z następujących czynności, a następnie kliknij przycisk OK w celu zastosowania dopasowań do obrazu.

- Kliknij opcję Resetuj obraz, aby rozpocząć ponownie i cofnąć wszystkie dopasowania.
- Kliknij przycisk Cofnij raz lub wiele razy dla każdego kolejnego dopasowania, które chcesz cofnąć. Nie można cofnąć użycia opcji Resetuj obraz.
- Po cofnięciu nowego dopasowania kliknij przycisk Wykonaj ponownie raz lub wiele razy dla każdego dopasowania, które chcesz wykonać ponownie.

Automatyczne usuwanie dominandy barwnej

[Do góry](#)

Dominanta barwna to nieprzyjemne przesunięcie koloru na zdjęciu. Na przykład zdjęcie zrobione bez flesza w pomieszczeniu może zawierać za dużo koloru żółtego. Polecenie Usuń dominantę barwną powoduje zmianę ogólnego mieszania kolorów w celu usunięcia dominandy barwnej z obrazu.



Oryginał (z lewej) i obraz po usunięciu zielonej dominandy barwnej (z prawej)

1. Wybierz kolejno Ulepsz > Ustaw kolor > Usuń kolorową poświatę.
2. Kliknij obszar obrazu, który powinien być biały, czarny lub neutralnie szary. Obraz zmienia się w zależności od wybranego koloru.
3. Aby rozpocząć od nowa i cofnąć zmiany wprowadzone w obrazie, kliknij Resetuj.
4. Kliknij przycisk OK, aby zaakceptować zmianę koloru.

[Do góry](#)

Usuwanie dominanty barwnej za pomocą poziomów

Używanie tej techniki wymaga doświadczenia w dziedzinie korekcji kolorów i pewnej wiedzy na temat koła kolorów RGB.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Poziomy.
 - Wybierz kolejno Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Poziomy lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Poziomy.
2. Z menu podręcznego Kanał wybierz kanał koloru, który chcesz dopasować:
 - Czerwony — w celu dodania do obrazu koloru czerwonego lub niebieskozielonego.
 - Zielony — w celu dodania do obrazu koloru zielonego lub karmazynowego.
 - Niebieski — w celu dodania do obrazu koloru niebieskiego lub żółtego.
3. Przeciągnij środkowy suwak wejściowy w lewo lub w prawo w celu dodania lub odjęcia koloru.
4. Kliknij przycisk OK, jeśli całkowita kolorystyka jest zadowalająca

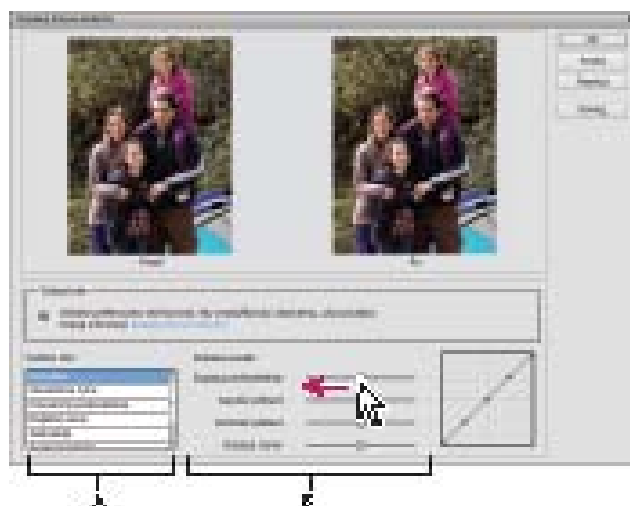
 Do szybkiego usuwania dominanty barwnej można używać próbnika kolorów szarości w oknie dialogowym Poziomy. Należy kliknąć dwukrotnie próbnik kolorów i upewnić się, że wartości RGB są równe. Po zamknięciu narzędzia Próbny kolor należy kliknąć obszar obrazu, który ma być neutralnie szary.

[Do góry](#)

Dopasowywanie krzywych kolorów

Polecenie Dopasuj krzywe kolorów ulepsza tony kolorów na zdjęciu, dopasowując podświetlenia, półcienie i cienie w poszczególnych kanałach kolorów. Za pomocą tego polecenia można na przykład poprawić zdjęcia, na których widać tylko sylwetki z powodu silnego oświetlenia tylnego lub obiekty rozmyte w wyniku zbyt małej odległości od flesza aparatu.

W oknie dialogowym Dopasuj krzywe kolorów można porównywać i wybierać różne tonalne ustawienia domyślne. Wybierz z listy stylów w polu Wybierz styl. Dopasowanie można dodatkowo zmienić, dostosowując podświetlenia, jasność i kontrast półcieni, a także cienie.



Dopasowywanie krzywych kolorów na obrazie

A. Wybierz styl (wybierz z ustawień domyślnych) **B.** Dopasuj suwaki (opcje niestandardowe)

1. W programie Photoshop Elements otwórz obraz.
2. Aby dopasować określony obszar lub określoną warstwę obrazu, należy zaznaczyć ten element za pomocą jednego z narzędzi zaznaczania. (Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden obszar, dopasowanie zostanie zastosowane do całego obrazu).

 Aby zachować oryginalne zdjęcie podczas eksperymentowania z dopasowaniami tonalnymi, należy dopasować krzywe kolorów na powielonej warstwie.

3. Kliknij polecenie Ulepsz > Dopasuj kolor > Dopasuj krzywe kolorów.

4. Wybierz styl (na przykład Oświetlenie tylne lub Solaryzacja).
5. Dopasuj ustawienia suwaków Podświetlenia, Jasność półcieni, Kontrast półcieni i Cienie.
6. Aby zastosować dopasowanie do obrazu, kliknij przycisk OK. Aby anulować dopasowanie i zacząć od nowa, kliknij przycisk Resetu. Aby zamknąć okno dialogowe Dopasuj krzywe kolorów, kliknij przycisk Anuluj.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Przetwarzanie plików obrazów w formacie camera raw

[Informacje o plikach obrazów w formacie camera raw](#)

[Wersje procesu](#)

[Otwieranie i przetwarzanie plików camera raw](#)

[Dopasowywanie ostrości w plikach camera raw](#)

[Redukowanie szumu w plikach camera raw](#)

[Zapisywanie zmian plików camera raw](#)

[Otwieranie obrazu camera raw w przestrzeni roboczej Edycja](#)

[Ustawienia i elementy sterujące](#)

[Do góry](#)

Informacje o plikach obrazów w formacie camera raw

W przypadku cyfrowej fotografii obraz jest rejestrowany przez matrycę światłoczułą aparatu jako plik obrazu. Zazwyczaj plik obrazu jest poddawany obróbce i kompresji przed zapisaniem na karcie pamięci aparatu. Aparaty mogą jednak przechowywać także obrazy niepoddane obróbce lub kompresji – w formie pliku raw. Można dostrzec pewną analogię między plikami camera raw a tradycyjnymi negatywami zdjęć. Plik raw można otworzyć, przetworzyć i zapisać w programie Photoshop Elements — zamiast polegać na funkcji przetwarzania pliku w aparacie. Pracując z plikami camera raw, można poprawnie ustawić balans bieli, zakres tonalny, kontrast, nasycenie kolorów i ostrość.

Aby korzystać z plików raw, ustaw w aparacie zapisywanie plików w formacie raw tego aparatu. Nazwy plików pobranych z aparatu mogą mieć rozszerzenia NEF, CR2, CRW i innych formatów raw. W programie Photoshop Elements można otwierać pliki raw tylko z obsługiwanych aparatów. Listę obsługiwanych aparatów można znaleźć na stronie internetowej firmy Adobe.

Program Photoshop Elements nie zapisuje zmian w oryginalnym pliku raw (edycji nieniszczącej). Po przetworzeniu pliku obrazu raw przy użyciu funkcji okna dialogowego Camera Raw można otworzyć przetworzony plik raw w programie Photoshop Elements. Następnie można edytować plik i zapisać go w formacie obsługiwanym przez program Photoshop Elements. Oryginalny plik raw pozostaje niezmieniony.

[Do góry](#)

Procesy Process Version

Process Version (Wersja procesu) to metoda deszyfrowania format pliku raw. Wersja domyślna używana w programie Adobe Photoshop Elements 11 to **Process Version 2012**. Ta metoda deszyfrowania formatu pliku raw zapewnia możliwość pracy z najnowszymi i ulepszonymi funkcjami formatu pliku raw. Program Photoshop Elements 11 zawiera trzy wersje procesu (jedną aktualną oraz dwie starsze wersje). Pełna lista wersji jest następująca:

- Process Version 2012 (domyślna, używana w programie Adobe Photoshop Elements 11)
- Process Version 2010 (używana w programie Adobe Photoshop Elements 10)
- Process Version 2003 (używana w programie Adobe Photoshop Elements 9 lub starszych edycjach)

Jaką Wersję procesu zastosowano w moim obrazie raw?

Gdy otworzysz plik raw, który nie był otwierany we wcześniejszych edycjach programu Photoshop Elements, użyta zostaje domyślna wersja procesu Process Version 2012. Jeżeli jednak plik raw zostanie otwarty we wcześniejszej wersji programu Photoshop Elements, zostanie zastosowana starsza wersja procesu Process Version.

Aby sprawdzić Wersję obrazu zastosowaną względem obrazu raw, w oknie dialogowym Camera Raw 7.1 kliknij kartę Kalibracja aparatu. Pole Proces wyświetla aktualnie używaną Wersję procesu.

Uwaga: Jeżeli nie korzystasz z procesu Process Version 2012, pod obrazem raw widoczna jest ikona oznaczająca, że używana jest starsza wersja.

Czy mogę przełączać się pomiędzy wersjami procesu?

Tak. W oknie dialogowym Camera Raw 7.1 kliknij kartę Kalibracja aparatu i z rozwijanej listy wybierz Wersję procesu, którą chcesz użyć.

Która wersja jest dla mnie najlepsza?

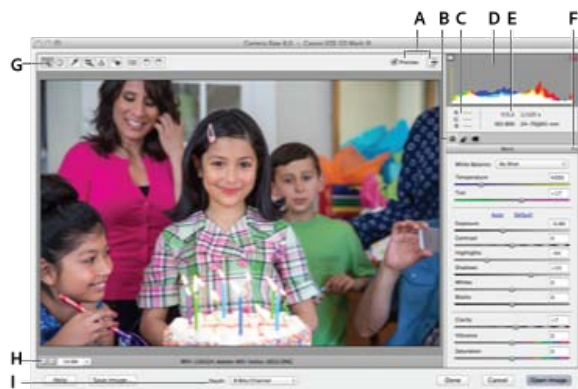
Process Version 2012 pozwala pracować z najnowszymi udoskonaleniami w formacie raw. Jeżeli jednak istnieje wiele obrazów raw otwartych przy użyciu poprzednich wydań programu Photoshop Elements (a zatem przy użyciu starszych procesów Process Version), można zastosować starszy proces Process Version do nowszych obrazów raw. Ułatwia to zachowanie spójności podczas obróbki wcześniejszych i bieżących obrazów i

pomaga zachować dotychczasowy obieg pracy.

Jakie są różnice pomiędzy Wersjami procesów?

- **Karta Podstawowe.** W Process Version 2012 suwaki Światła, Cienie i Biele zastępują suwaki Odtwarzanie, Wypełnienie światłem i Jasność.
- **Karta Szczegóły:**
 - W Process Version 2012 wprowadzono suwak Szczegóły koloru. Suwak ten pozostaje nieaktywny do momentu zmodyfikowania suwaka Kolor.
 - W Process Version 2012 dodano Szczegóły luminancji oraz Kontrast luminancji. Suwaki te pozostają nieaktywne do momentu zmodyfikowania suwaka Luminancja.

Uwaga: Podczas przełączania do starszej Wersji procesu, nowsze suwaki zgodne z najnowszą Wersją procesu stają się nieaktywne.



Camera Raw, okno dialogowe

A. Opcje widoku B. Kliknij kartę Podstawowa lub Szczegóły, aby przejść do różnych elementów sterujących C. Wartości RGB D. Histogram E. Ustawienia obrazu F. Więcej menu G. Narzędzia H. Poziomy powiększenia I. Opcje głębi bitowej

[Do góry](#)

Otwieranie i przetwarzanie plików camera raw

1. W przestrzeni roboczej Edycja wybierz opcję Plik > Otwórz.
2. Odszukaj i zaznacz jeden lub więcej plików camera raw, a następnie kliknij przycisk Otwórz.

Na histogramie w oknie dialogowym Camera Raw zostanie przedstawiony zakres tonalny obrazu przy bieżących ustawieniach. Podczas dopasowywania ustawień histogram jest aktualizowany automatycznie.

3. (Opcjonalnie) Dopasuj widok obrazu, używając elementów sterujących, takich jak narzędzie Powiększanie, i opcji, takich jak Cienie i Podświetlenie, które odkrywają obcięcie w obszarze podglądu. (Patrz [Elementy sterujące camera raw.](#))

Uwaga: Zaznaczenie pola wyboru Podgląd powoduje wyświetlenie podglądu obrazu z wprowadzonymi zmianami ustawień. Usunięcie zaznaczenia pola wyboru Podgląd powoduje wyświetlenie obrazu camera raw z oryginalnymi ustawieniami — z bieżącej karty w połączeniu z ustawieniami z ukrytych kart.

4. Aby obrócić obraz o 90° w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara lub o 90° w kierunku zgodnym z tym ruchem, kliknij przyciski Obróć obraz  .
5. Aby zastosować ustawienia użyte w poprzednim obrazie camera raw lub ustawienia domyślne aparatu, wybierz opcję z menu Ustawienia (menu Ustawienia > Poprzednie konwersje). Tych samych opcji można na przykład użyć, aby szybko przetworzyć obrazy o podobnych warunkach oświetlenia. (Patrz [Konfigurowanie własnych ustawień aparatu.](#))
6. (Opcjonalnie) Ustaw opcje dopasowujące balans bieli. (Zobacz Elementy sterujące balansem bieli obrazu camera raw.)



W oknie dialogowym Camera Raw można monitorować wartości RGB pikseli dopasowywanego obrazu. Umieść narzędzie Powiększanie,

7. Za pomocą suwaków Ekspozycja, Jasność, Kontrast i Nasycenie można dopasować wartości tonalne. (Zobacz Dopasowania tonalne i dopasowania obrazu w plikach camera raw.)

Aby cofnąć dopasowania wprowadzone ręcznie i wprowadzić je automatycznie, zaznacz opcję Automatyczny. Aby przywrócić wszystkim opcjom ich ustawienia początkowe, naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i kliknij przycisk Resetuj.

8. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby otworzyć kopię pliku obrazu w formacie camera raw (z zastosowanymi ustawieniami z okna Camera Raw) w programie Photoshop Elements, kliknij przycisk Otwórz obraz. Możesz poddać obraz edycji i zapisać go w formacie obsługiwany przez program Photoshop Elements. Oryginalny plik camera raw pozostaje niezmieniony.
- Aby anulować dopasowania i zamknąć okno dialogowe, kliknij przycisk Anuluj.
- Aby zapisać zmiany w pliku DNG, kliknij przycisk Zapisz obraz. (Zobacz [Zapisywanie zmian plików camera raw.](#))

Uwaga: Standardowym formatem proponowanym dla plików camera raw przez firmę Adobe jest format Negatyw cyfrowy (DNG). Pliki DNG są przydatne do celów archiwizacji obrazów camera raw, ponieważ zawierają tylko nieprzetworzone dane z czujnika aparatu fotograficznego oraz dane określające pożądany wygląd obrazu. Ustawienia obrazu camera raw można przechowywać w plikach DNG zamiast w pomocniczych plikach XMP czy bazie danych camera raw.

[Do góry](#)

Dopasowywanie ostrości w plikach camera raw

Suwak Ostrość umożliwia dopasowywanie ostrości obrazu w celu odpowiedniego wyznaczenia krawędzi. Dopasowanie ostrości jest wariacją filtru Maska wyostrzająca programu Adobe Photoshop. To dopasowanie lokalizuje piksele różniące się od sąsiadujących pikseli na podstawie poziomu określonego przez użytkownika i zwiększa kontrast tych pikseli o wartość określoną przez użytkownika. Podczas otwierania pliku camera raw wtyczka Camera Raw oblicza wartość tego progu na podstawie modelu aparatu, czułości i kompensacji ekspozycji. Można wybrać, czy wyostrowanie ma być stosowane do wszystkich obrazów, czy do podglądów.

1. Ustaw powiększenie obrazu podglądu na co najmniej 100%.
2. Kliknij kartę Szczegóły.
3. Przesuń suwak Ostrość w prawo, aby zwiększyć ostrość, lub w lewo, aby ją zmniejszyć. Wartość zero powoduje wyłączenie funkcji wyostrowania. Zazwyczaj ustawienie suwaka Ostrość na niższą wartość daje czystsze obrazy.



Suwaka Ostrość w oknie Camera Raw należy używać, jeśli nie jest planowana obszerna edycja obrazu w programie Photoshop Elements. Jeśli taka edycja jest planowana, należy wyłączyć funkcję wyostrowania w oknie Camera Raw. Dopiero po ukończeniu wszystkich czynności edycji i zmiany rozmiaru w programie Photoshop Elements należy zastosować filtry wyostrzające tego programu.

[Do góry](#)

Redukowanie szumu w plikach camera raw

Karta Szczegóły w oknie dialogowym Camera Raw zawiera elementy sterujące umożliwiające redukcję szumu obrazu — widocznych artefaktów pogarszających jakość obrazu. Szum obrazu obejmuje szum luminancji (w skali szarości), który nadaje obrazowi ziarnisty wygląd, oraz szum chrominancji (w kolorach), który przyjmuje postać kolorowych artefaktów na obrazie. Zdjęcia wykonane za pomocą gorszych aparatów fotograficznych lub przy użyciu wyższych szybkości ISO mogą zawierać zauważalny szum.

Przesuwanie w prawo suwaka Wygładzanie luminancji powoduje redukcję szumu w skali szarości, a suwaka Redukcja kolorowego szumu — redukcję szumu chrominancji.

W przypadku wprowadzania zmian ustawień Wygładzanie luminancji lub Redukcja kolorowego szumu warto najpierw wyświetlić podgląd obrazów w powiększeniu 100%, aby były lepiej widoczne.



Przesuwanie suwaka Wygładzanie luminancji w prawo powoduje redukcję szumu w skali szarości.

[Do góry](#)

Zapisywanie zmian plików camera raw

Zmiany wprowadzone w plikach camera raw można zapisywać. Za pomocą okna dialogowego Camera Raw można zapisywać zmienione obrazy camera raw w pliku .dng. Zapisanie pliku nie powoduje automatycznego otwarcia go w programie Photoshop Elements. (Aby otworzyć plik camera raw, użyj polecenia Otwórz, jak dla każdego innego pliku. Plik można następnie edytować i zapisywać tak samo jak każdy inny obraz.)

1. W oknie dialogowym Camera Raw zastosuj dopasowania do jednego lub większej liczby obrazów w formacie camera raw.
2. Kliknij przycisk Zapisz obraz.
3. W oknie dialogowym Opcje zapisu plików określ miejsce zapisania pliku oraz, w przypadku zapisywania więcej niż jednego pliku camera raw, schemat nazewnictwa plików.

Nowe opcje w programie Photoshop Elements 11:

- **Wstaw dane szybkiego wczytywania:** Wstawia znacznie mniejszą kopię obrazu raw w pliku DNG w celu zwiększenia szybkości, z jaką uzyskujemy podgląd obrazu raw.
- **Użyj kompresji stratnej:** Zmniejsza rozmiar pliku DNG i powoduje utratę jakości. Opcja ta jest zalecana tylko dla obrazów raw, które mają być zapisane dla celów archiwizacyjnych i nigdy nie będą używane do drukowania lub produkcji (innego użycia).

4. Kliknij przycisk Zapisz.

[Do góry](#)

Otwieranie obrazu camera raw w przestrzeni roboczej Edycja

Po przetworzeniu obrazu camera raw w oknie dialogowym Camera Raw można otworzyć obraz i poddać go edycji w przestrzeni roboczej Edycja.

1. W oknie dialogowym Camera Raw zastosuj dopasowania do obrazu lub obrazów Raw z aparatu.
2. Kliknij przycisk Otwórz obraz. Okno dialogowe Camera Raw zostanie zamknięte, a zdjęcie zostanie otwarte w przestrzeni roboczej Edycja.

[Do góry](#)

Ustawienia i elementy sterujące

Elementy sterujące camera raw

Narzędzie Powiększanie Kliknięcie obrazu podglądu powoduje ustawienie powiększenia podglądu na następną predefiniowaną wartość. Aby pomniejszyć, należy kliknąć, przytrzymując klawisz Alt (klawisz Option w systemie Mac OS). Przeciągnięcie narzędzia Powiększanie w obrazie podglądu powoduje powiększenie wybranego obszaru. Aby powrócić do powiększenia 100%, należy kliknąć dwukrotnie narzędzie Powiększanie.

Narzędzie Rączka Umożliwia przesuwanie obrazu w oknie podglądu, jeśli poziom powiększenia obrazu podglądu jest większy niż 100%. Aby uzyskać dostęp do narzędzia Rączka podczas używania innego narzędzia, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz spacji. Aby dopasować obraz podglądu do rozmiaru okna, należy kliknąć dwukrotnie narzędzie Rączka.

Narzędzie Balans bieli Powoduje ustawienie tonu klikniętego obszaru na neutralny szary w celu usunięcia dominanty barwnej i dopasowania koloru całego obrazu. Wartości ustawień Temperatura i Tinta zmieniają się odpowiednio do wprowadzonego dopasowania koloru.

Narzędzie Kadrowanie Umożliwia usuwanie części obrazu. Należy przeciągnąć tym narzędziem w obrębie obrazu podglądu, aby zaznaczyć część, która ma zostać zachowana, a następnie nacisnąć klawisz Enter.

Narzędzie Prostowanie Narzędzia Prostowanie można użyć do ponownego wyrównania obrazu w pionie bądź w poziomie. To narzędzie zmienia również rozmiar obszaru roboczego lub go kadruje w celu dopasowania do wyprostowanego obrazu.

Usuwanie efektu czerwonych oczu Umożliwia usuwanie efektu czerwonych oczu (w przypadku ludzi) oraz efektu zielonych i białych oczu (w przypadku zwierząt) ze zdjęć zrobionych z użyciem flesza.

Otwórz okno dialogowe preferencji Otwiera okno dialogowe preferencji Camera Raw.

Przyciski obrotu Umożliwiają obracanie zdjęcia w kierunku przeciwnym do ruchu lub zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Konfigurowanie własnych ustawień aparatu

Gdy zostanie otwarty plik camera raw, program Photoshop Elements odczytuje informacje z pliku w celu określenia, jakim modelem aparatu fotograficznego został on zrobiony, a następnie stosuje do obrazu odpowiednie ustawienia aparatu. W przypadku częstego wprowadzania podobnych dopasowań można zmienić ustawienia domyślne aparatu fotograficznego. Można też zmienić ustawienia każdego posiadanego modelu aparatu (ale nie wielu aparatów o tym samym modelu).

1. Aby zapisać bieżące ustawienia jako ustawienia domyślne aparatu, za pomocą którego utworzono obraz, kliknij trójkąt obok menu Ustawienia i kliknij opcję Zapisz nowe ustawienia domyślne plików camera raw.
2. W przestrzeni roboczej Edycja otwórz plik camera raw i dopasuj obraz.
3. Aby użyć ustawień domyślnych aparatu w programie Photoshop Elements, kliknij trójkąt obok menu Ustawienia i wybierz opcję Resetuj ustawienia domyślne plików camera raw.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Kolory a pliki camera raw

Używanie histogramu i wartości RGB w oknie Camera Raw

Elementy sterujące balansem bieli obrazu camera raw

Dopasowania tonalne i dopasowania obrazu w plikach camera raw

W oknie dialogowym Camera Raw można wykonać wstępne dopasowania i modyfikacje obrazu raw przed jego edycją w programie Photoshop Elements. Przy włączonej opcji podglądu można zobaczyć, jak wygląda zmodyfikowany obraz.

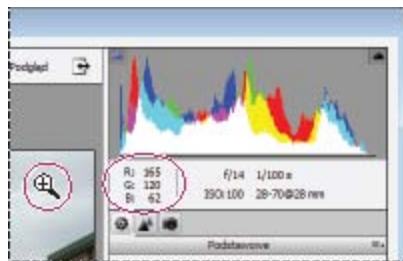
Dostępne opcje obejmują suwaki służące do modyfikowania atrybutów obrazu. Można zmienić np. ekspozycję, jasność, przejrzystość oraz nasycenie i jaskrawość. Liczba opcji dostępnych do modyfikacji obrazu zależy również od użytego modułu Process Version. Na przykład, niektóre suwaki, takie jak Cienie i Biele, które są widoczne w module Process Version 2012, nie są widoczne, gdy używany jest moduł Process Version 2010. Podobnie suwak Wypełnij światłem, który jest wyświetlany w module Process Version 2010, nie jest widoczny, gdy używany jest moduł Process Version 2012.

Używanie histogramu i wartości RGB w oknie Camera Raw

[Do góry](#)

Histogram w oknie dialogowym Camera Raw przedstawia wszystkie trzy kanały (czerwony, zielony i niebieski) obrazu jednocześnie. Histogram zmienia się automatycznie wraz z dopasowywaniem ustawień w oknie dialogowym Camera Raw.

Podczas przesuwania narzędzia Powiększanie, Rączka lub Balans bieli po obrazie podglądu, w prawym górnym rogu okna dialogowego są wyświetlane wartości RGB.



Wartości RGB obrazu

Elementy sterujące balansem bieli obrazu camera raw

[Do góry](#)

Cyfrowy aparat fotograficzny rejestruje balans bieli w momencie ekspozycji jako metadane, które można zobaczyć po otwarciu pliku w oknie dialogowym Camera Raw. To ustawienie zwykle zapewnia poprawną temperaturę barwową. Można je zmienić, jeśli balans bieli nie jest zbyt dobry.

Karta Dopasuj w oknie dialogowym Camera Raw programu Photoshop zawiera trzy następujące elementy sterujące umożliwiające poprawianie dominanty barwnej obrazu:

Balans bieli Umożliwia ustawienie balansu kolorów obrazu na wartość odzwierciedlającą warunki oświetleniowe, w jakich zostało zrobione zdjęcie. W niektórych przypadkach wybranie balansu bieli z menu Balans bieli daje zadowalające wyniki. W wielu przypadkach konieczne może być dostosowanie balansu bieli przy użyciu suwaków Temperatura i Tinta.

Uwaga: Wtyczka Camera Raw może odczytać ustawienia balansu bieli niektórych aparatów. Aby użyć ustawień balansu bieli aparatu, należy pozostawić w menu Balans bieli opcję Jak na ujęciu. W przypadku aparatów, których ustawienia balansu bieli nie zostały rozpoznane, wybranie opcji Jak na ujęciu jest równoznaczne z wybraniem opcji Automatyczny: wtyczka Camera Raw odczytuje dane obrazu i automatycznie dopasowuje balans bieli.

Temperatura Umożliwia precyzyjne dopasowanie balansu bieli do niestandardowej temperatury barwowej. Temperaturę barwową ustawia się, używając skali temperatury barwowej Kelvina. Aby poprawić zdjęcie wykonane w świetle o niższej temperaturze barwowej, należy przesunąć suwak w lewo. Wtyczka przekonwertuje kolory obrazu na chłodniejsze (bardziej niebieskie), co skompensuje niższą temperaturę barwową (żółtawy odcień) światła zastanego. Natomiast aby poprawić zdjęcie wykonane w świetle o wyższej temperaturze barwowej, należy przesunąć suwak w prawo. Wtyczka ociepli kolory obrazu (nada im żółtawy odcień), co skompensuje wyższą temperaturę barwową (niebieskawy odcień) światła zastanego.



A. Przesunięcie suwaka Temperatura w prawo poprawia zdjęcie zrobione w świetle o wyższej temperaturze barwowej. **B.** Przesunięcie suwaka Temperatura w lewo poprawia zdjęcie zrobione w świetle o niższej temperaturze barwowej. **C.** Zdjęcie po dopasowaniu temperatury barwowej.

Tinta Umożliwia precyzyjne dopasowanie balansu bieli w celu skompensowania zielonej lub karmazynowej tinty. Przesunięcie suwaka w lewo (do wartości ujemnych) powoduje dodanie do zdjęcia zieleni; przesunięcie go w prawo (do wartości dodatnich) powoduje dodanie koloru karmazynowego.

Wskazówka: Aby szybko dopasować balans bieli, należy wybrać narzędzie *Balans bieli*, a następnie kliknąć obszar w obrazie podglądu, który ma być neutralnie szary lub biały. Suwaki Temperatura i Tinta zostaną automatycznie dopasowane, tak aby wybrany kolor stał się dokładnie neutralny (jeśli jest to możliwe). W przypadku klikania bieli należy raczej wybrać obszar podświetlenia zawierający znaczący biały szczegół niż odbłysek.



Klikanie neutralnie białego obszaru za pomocą narzędzia *Balans bieli* i powstała w wyniku tego poprawka

Dopasowania tonalne i dopasowania obrazu w plikach camera raw

[Do góry](#)

Ekspozycja Umożliwia dopasowanie jasności lub ciemności obrazu. Przesunięcie suwaka w lewo powoduje przyciemnienie obrazu, a przesunięcie go w prawo — rozjaśnienie go. Wartości zmieniają się w skokach równoważnych przysłonom. Zmiana wartości o +1,50 odpowiada rozszerzeniu przysłony o 1,5 skoku. Podobnie zmiana wartości o -1,50 odpowiada zwężeniu przysłony o 1,5 skoku.

Wskazówka: Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Alt** (klawisz *Option* w systemie Mac) podczas przesuwania suwaka *Ekspozycja*, aby uzyskać podgląd miejsca, gdzie podświetlenia zostaną obcięte. (Obcięcie to przesunięcie wartości pikseli do najwyższej wartości podświetlenia lub najniższej wartości cienia. Obcięte obszary są albo całkowicie białe, albo całkowicie czarne i nie mają szczegółów obrazu). Należy przesunąć suwak do wartości, przy której podświetlenia (nie odbłyски) są całkowicie obcięte, a następnie nieznacznie odwrócić dopasowanie. Czerń oznacza nieobcięte obszary, a kolor oznacza obszary obcięte tylko w jednym czy dwóch kanałach.



Przytrzymanie klawisza **Alt** (klawisza *Option* w komputerze Mac) podczas przesuwania suwaka *Ekspozycja* powoduje wyświetlenie obcięcia podświetleń.

Kontrast Umożliwia dopasowanie półcieni obrazu. Wyższe wartości powodują zwiększenie kontrastu półcieni, a niższe powodują powstanie obrazu o mniejszym kontraście. Zazwyczaj suwaka *Kontrast* używa się w celu dopasowania kontrastu półcieni po ustawieniu wartości parametrów

Ekspozycja, Cień i Jasność.

Odzyskiwanie Pozwala podjąć próbę odzyskania szczegółów z podświetlenia. Okno dialogowe Camera Raw może odtworzyć niektóre szczegóły z obszarów, w których nastąpiło odcięcie jednego lub dwóch kanałów kolorów do koloru białego.

Podświetlenia Odzyskuje szczegóły w tych miejscach obrazu, w których zastosowano nadmierną ekspozycję podświetlenia.

Cienie Odzyskuje szczegóły w tych miejscach obrazu, w których zastosowano niedostateczną ekspozycję podświetlenia.

Biele Umożliwia dopasowanie podświetleń obrazu.

Czernie Umożliwia dopasowanie cieni oraz miejsc obrazu, w których zastosowano niedostateczną ekspozycję.

Przejrzystość Umożliwia zwiększenie przejrzystości krawędzi na obrazie. Ten proces pomaga przywrócić szczegółowość i ostrość, które mogły ulec zmniejszeniu po zastosowaniu dopasowań tonalnych.

Jaskrawość Umożliwia dopasowanie nasycenia w celu zminimalizowania odcinania w przypadku, gdy kolory osiągają pełne nasycenie, przez zmianę nasycenia wszystkich kolorów o małym nasyceniu, przy mniejszych zmianach dla kolorów o wysokim nasyceniu. Ustawienie Jaskrawość zapobiega także nadmiernemu nasyceniu karnacji.

Nasycenie Umożliwia dopasowanie nasycenia kolorów obrazu — od wartości -100 (czysta monochromia) do +100 (podwójne nasycenie).

Wypełnij światłem Pozwala podjąć próbę odzyskania szczegółów z cieni bez rozjaśniania czerni. Okno dialogowe Camera Raw może odtworzyć niektóre szczegóły z obszarów, w których nastąpiło odcięcie jednego lub dwóch kanałów kolorów do koloru czarnego. Korzystanie z polecenia Wypełnij światłem przypomina używanie części dotyczącej cieni w filtrze Shadow/Highlight (Cień/Podświetlenie) programu Photoshop lub efekcie Shadow/Highlight (Cień/Podświetlenie) programu After Effects.

Czernie Umożliwia określenie poziomów wejściowych odwzorowywanych na czerń w obrazie wynikowym. Zwiększenie wartości Czarne pozwala rozszerzyć obszary odwzorowywane na kolor czarny. Niekiedy powoduje to powstanie wrażenia zwiększonego kontrastu obrazu. Największe zmiany dotyczą cieni — mniejsze półcieni i podświetleń. Korzystanie z suwaka Czarne przypomina używanie suwaka punktu czerni dla poziomów wejściowych w poleceniu Levels (Poziomy) programu Photoshop lub efekcie Levels (Poziomy) programu After Effects.

Jasność Umożliwia dopasowanie jasności obrazu, bardzo podobnie jak przy użyciu suwaka Ekspozycja. Jasność kompresuje podświetlenia i rozszerza cienie, gdy przesuniesz suwak w prawo. Jasność nie przycina podświetleń obrazu (miejsc, które są całkowicie białe, bez szczegółów) lub cieni (miejsc, które są całkowicie czarne, bez szczegółów). Zazwyczaj suwaka Jasność używa się w celu dopasowania ogólnej jasności obrazu po ustawieniu punktów obciążenia bieli i czerni za pomocą suwaków Ekspozycja i Cienie.

Wyostrenie Wyostrenie uwydatnia krawędzie obiektów na obrazie. Dodatkowe elementy sterujące są dostępne w panelu Szczegóły. Aby uzyskać podgląd efektów tych elementów sterujących, ustaw poziom powiększenia na 100% lub większy.

- **Ilość** — umożliwia dopasowanie ostrości krawędzi. Zwiększenie wartości Ilość pozwala wzmocnić działanie funkcji wyostrenia. Wartość zero powoduje wyłączenie funkcji wyostrenia. Zazwyczaj ustawienie suwaka Ilość na niższą wartość daje czystsze obrazy. To dopasowanie lokalizuje piksele różniące się od sąsiadujących pikseli na podstawie poziomu określonego przez użytkownika i zwiększa kontrast tych pikseli o wartość określoną przez użytkownika.
- **Promień** — umożliwia dopasowanie rozmiaru szczegółów, do których jest stosowane wyostrenie. Fotografie o małych szczegółach wymagają mniejszego ustawienia promienia. Zdjęcia o większych szczegółach pozwalają zastosować większy promień. Użycie zbyt dużego promienia daje zazwyczaj wyniki wyglądające nienaturalnie.
- **Szczegóły** — pozwala dopasować wyostrenie informacji o wysokich częstotliwościach na obrazie oraz stopień uwzględniania krawędzi w tym procesie. Niższe ustawienia powodują przede wszystkim wyostrenie krawędzi w celu usunięcia rozmycia. Wyższe wartości ułatwiają wyostrenie tekstur na obrazie.
- **Maskowanie** — steruje maską krawędzi. Ustawienie wartości zero powoduje jednakowo silne wyostrenie wszystkich elementów obrazu. Ustawienie wartości 100 powoduje ograniczenie wyostrenia przede wszystkim do obszarów zawierających wyraźne krawędzie.

Redukcja szumu Umożliwia dopasowanie nasycenia kolorów obrazu — od wartości -100 (czysta monochromia) do +100 (podwójne nasycenie).

- **Luminacja** — pozwala dopasować szum w skali szarości.
- **Szczegóły luminancji**: Kontroluje próg szumów luminancji. Przydatne dla fotografii z dużą ilością szumów. Wyższe wartości zachowują większą liczbę szczegółów, ale wyniki mogą zawierać więcej szumów. Przy niższych wartościach wyniki są czystsze, ale niektóre szczegóły zostają usunięte.
- **Kontrast luminancji**: Kontroluje kontrast luminancji. Przydatne dla fotografii z dużą ilością szumów. Wyższe wartości zachowują kontrast, ale wyniki mogą zawierać szumy w postaci plam lub cętek. Przy niższych wartościach wyniki są czystsze, ale też mogą mieć mniejszy kontrast.
- **Kolory** — pozwala dopasować szum chrominancji.
- **Szczegóły koloru**: Kontroluje próg szumów koloru. Wyższe wartości chronią cienkie, szczegółowe krawędzie kolorów, ale mogą skutkować pojawieniem się cętek na kolorach. Niższe wartości usuwają cętki na kolorach, ale mogą skutkować przebarwieniami.

Profil aparatu Umożliwia wybór profilu Adobe Camera Raw (ACR). Dla każdego modelu aparatu cyfrowego, jaki obsługuje, opcja Camera Raw korzysta z profili w celu przetwarzania obrazów nieprzetworzonych. Aby wybrać różne profile aparatu dostępne na karcie Kalibracja aparatu, wybierz opcję ACR 4.4, ACR 2.4 lub Adobe Standard. Wyższa wartość reprezentuje nowszy i doskonalszy profil dla niektórych aparatów. W celu zachowania spójności ze starszymi zdjęciami zalecane jest wybranie niższego numeru wersji.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Używanie trybów obrazu i tablic kolorów

Informacje o trybach obrazu

Konwersja obrazu na tryb Bitmapa

Konwersja obrazu w trybie Bitmapa na skalę szarości

Konwertowanie obrazu na kolor indeksowany

Edytowanie kolorów w tablicy kolorów indeksowanych

Przypisywanie przezroczystości do pojedynczego koloru w tablicy kolorów indeksowanych

Używanie predefiniowanej tablicy kolorów indeksowanych

Zapisywanie lub wczytywanie tablicy kolorów indeksowanych

[Do góry](#)

Informacje o trybach obrazu

Tryb obrazu określa liczbę kolorów, które można wyświetlić na obrazie, i może też mieć wpływ na rozmiar pliku obrazu. Program Photoshop Elements udostępnia cztery tryby obrazu: RGB, Bitmapa, Skala szarości i Kolor indeksowany.



Tryby obrazu

A. Tryb Bitmapa B. Tryb Skala szarości C. Tryb Kolor indeksowany D. Tryb RGB

Tryb Bitmapa Do przedstawiania pikseli obrazu używa jednej z dwóch wartości kolorów (czarny lub biały). Obrazy w trybie Bitmapa są nazywane obrazami 1-bitowymi, ponieważ mają głębokość bitową równą 1.

Tryb Skala szarości Używa do 256 odcieni szarości. Obrazy w skali szarości są obrazami 8-bitowymi. Każdy piksel obrazu ma jasność określoną wartością od 0 (czarny) do 255 (biały) w skali szarości. Odcienie szarości można również mierzyć jako procentowe pokrycie czarną farbą (0% odpowiada bieli, 100% — czerni).

Tryb kolorów indeksowanych Używa do 256 kolorów. Obrazy w kolorach indeksowanych są obrazami 8-bitowymi. Podczas konwersji na kolor indeksowany program Photoshop Elements tworzy tablicę porównań kolorów (CLUT, color lookup table) służącą do przechowywania i indeksowania kolorów. Jeśli kolor z oryginalnego obrazu nie występuje w tablicy, program wybiera kolor występujący najbliższej, lub symuluje ten kolor przy użyciu innych dostępnych kolorów. W przypadku ograniczania panelu kolorów tryb koloru indeksowanego może spowodować zmniejszenie rozmiaru pliku, z jednoczesnym zachowaniem jakości wizualnej — np. na potrzeby strony internetowej. Tryb ten oferuje ograniczone możliwości edycji. Jeśli operacje edycji są rozbudowane, należy przekonwertować obraz czasowo na tryb RGB.

Wybranie dla obrazu innego trybu kolorów w przestrzeni roboczej Edycja (polecenie Obraz > Tryb > [tryb obrazu]) powoduje trwałą zmianę wartości kolorów obrazu. Konwersja na inny tryb kolorów może być konieczna z kilku powodów. Aby na przykład do starego, zeskanowanego zdjęcia w trybie skali szarości dodać kolory, trzeba przekonwertować je na tryb RGB. Konwertując obrazy, należy pamiętać o następujących zasadach:

- Jak najwięcej czynności edycyjnych należy przeprowadzać w trybie RGB.
- Przed konwersją należy zapisać kopię zapasową. Aby edytować oryginalną wersję obrazu po konwersji, należy pamiętać o zapisaniu kopii obrazu zawierającej wszystkie warstwy.

- Przed konwersją pliku należy go spłaszczyć. Zmiana trybu powoduje zmianę interakcji kolorów między trybami mieszania warstw.

Uwaga: Podczas konwersji na tryb *Bitmapa* lub *Kolor indeksowany* ukryte warstwy są usuwane, a obrazy spłaszczane automatycznie, ponieważ wymienione tryby nie obsługują warstw.

RGB, tryb kolorów Tryb domyślny dla nowych obrazów programu Photoshop Elements i dla obrazów pochodzących z aparatu cyfrowego. W trybie RGB do wszystkich czerwonych, zielonych i niebieskich składników jest przypisana intensywność każdego piksela — w zakresie od 0 (czarny) do 255 (biały). Na przykład kolor jasnoczerwony może być opisany jako 246 dla wartości R, 20 dla wartości G i 50 dla wartości B. Jeśli wartości wszystkich trzech składników są równe, to kolorem wynikowym jest odcień neutralnego szarego. Jeśli wartość wszystkich składników wynosi 255, to kolorem wynikowym jest czysta biel; jeśli wartość wynosi 0, to kolorem wynikowym jest czysta czerń.

Konwersja obrazu na tryb Bitmapa

[Do góry](#)

W celu wykonania konwersji obrazu na tryb Bitmapa należy najpierw przekonwertować go na tryb Skala szarości, upraszczając informację o kolorach w obrazie i zmniejszając rozmiar jego pliku. Konwersja na skalę szarości powoduje usunięcie z pikseli informacji o barwie i nasyceniu, a pozostawienie tylko wartości jasności. Ponieważ dla obrazów w trybie Bitmapa dostępnych jest niewiele możliwości edycji, zazwyczaj lepiej jest edytować obraz w trybie skali szarości, a następnie przekonwertować go.

1. Wybierz kolejno **Obraz > Tryb > Bitmapa**.
2. Jeśli obraz jest w trybie RGB, kliknij przycisk OK, aby go przekonwertować na skalę szarości.
3. W polu **Wynik** wprowadź wartość rozdzielczości wyjściowej obrazu w trybie Bitmapa, a następnie wybierz jednostkę miary. Domyślnie zarówno rozdzielczość wejściowa, jak i wyjściowa przyjmuje wartość bieżącej rozdzielczości.
4. Wybierz jedną z następujących metod konwersji bitmapy i kliknij przycisk OK:

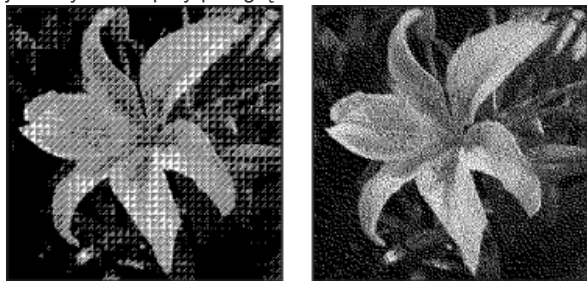
Próg 50% Piksele o wartościach szarości powyżej średniego poziomu (128) są konwertowane na biel, a piksele poniżej tego poziomu — na czerń. W rezultacie powstaje obraz czarno-biały o bardzo dużym kontraście.



Obraz oryginalny w skali szarości (z lewej) i obraz po zastosowaniu metody konwersji z progiem 50% (z prawej)

Roztrzaskanie z wykorzystaniem wzorku Różne odcienie szarości są zastępowane geometrycznymi konfiguracjami białych i czarnych punktów.

Roztrzaskanie dyfuzyjne Obraz jest konwertowany za pomocą procedury dyfuzji błędów, poczynawszy od piksela w lewym górnym rogu obrazu. Jeśli wartość piksela jest wyższa od średniego odcienia szarości (128), piksel staje się biały, jeśli wartość ta jest niższa, piksel staje się czarny. Ponieważ oryginalny piksel rzadko jest całkowicie czarny lub całkowicie biały, prawie zawsze konwersji towarzyszy błąd. Błąd ten jest przenoszony na sąsiednie piksele, a następnie propagowany dalej, na cały obraz. Powstaje w ten sposób ziarnista tekstura. Opcja ta jest użyteczna przy przeglądaniu obrazów na ekranach czarno-białych.



Metody konwersji Roztrzaskanie z wykorzystaniem wzorku i Roztrzaskanie dyfuzyjne

Konwersja obrazu w trybie Bitmapa na skalę szarości

[Do góry](#)

Przed przystąpieniem do konwersji należy pamiętać, że obraz w trybie Bitmapa edytowany w trybie Skala szarości może nie wyglądać tak samo po konwersji z powrotem na tryb Bitmapa. Za przykład może posłużyć piksel, który jest czarny w trybie Bitmapa, a następnie zmieniony na odcień szarości w trybie Skala szarości. Jeśli odcień szarości piksela jest wystarczająco jasny, piksel ten stanie się biały po konwersji z powrotem na tryb Bitmapa.

1. Wybierz polecenie **Obraz > Tryb > Skala szarości**.
2. Wprowadź wartość stosunku wielkości z zakresu od 1 do 16.

Stosunek wielkości jest współczynnikiem skalowania obrazu. Na przykład aby zmniejszyć obraz o 50%, wprowadź wartość 2. Po wprowadzeniu liczby większej od 1 program uśredni różne piksele obrazu w trybie Bitmapa, aby uzyskać pojedynczy piksel w trybie Skala szarości. Procedura taka pozwala generować różne odcienie szarości nawet dla obrazów skanowanych przy użyciu skanera 1-bitowego.

Do góry

Konwertowanie obrazu na kolor indeksowany

Konwersja na kolor indeksowany powoduje zmniejszenie liczby kolorów obrazu do maksymalnie 256 — standardowej liczby kolorów obsługiwanej przez formaty GIF i PNG-8 oraz wiele przeglądarek internetowych. Konwersja zmniejsza rozmiar pliku przez usunięcie z obrazu informacji dotyczących koloru.

Uwaga: Aby przekonwertować obraz na kolor indeksowany, należy zacząć od obrazu w skali szarości lub w trybie RGB.

1. Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Kolor indeksowany.

2. Kliknij przycisk OK, aby spłaszczyć warstwy.

Uwaga: Spowoduje to spłaszczenie wszystkich widocznych warstw i usunięcie warstw ukrytych.

W przypadku obrazów w skali szarości konwersja jest przeprowadzana automatycznie. W przypadku obrazów RGB na ekranie pojawia się okno Kolor indeksowany.

3. Aby wyświetlić podgląd wprowadzonych zmian, wybierz opcję Pogląd w oknie dialogowym Kolor indeksowany.

4. Określ dowolną z następujących opcji konwersji i kliknij przycisk OK.

Paleta Określa paletę kolorów stosowaną do obrazu w trybie Kolor indeksowany. Dostępnych jest 10 palet kolorów:

Dokładna Panel jest tworzony przy użyciu dokładnych kolorów występujących w obrazie RGB — opcja dostępna tylko jeśli obraz używa 256 lub mniejszej liczby kolorów. Ponieważ panel obrazu zawiera wszystkie kolory występujące w obrazie, nie zachodzi roztrząsanie.

System (Mac OS) Używany jest domyślny, 8-bitowy panel systemu Mac OS, który powstaje na podstawie jednolitego próbkowania kolorów RGB.

System (Windows) Używany jest domyślny, 8-bitowy panel systemu Windows, który powstaje na podstawie jednolitego próbkowania kolorów RGB.

Internet Używane jest 216 kolorów stosowanych przez przeglądarki internetowe, bez względu na platformę, do wyświetlania obrazów na monitorze obsługującym tylko 256 kolorów. Za pomocą tej opcji można uniknąć zjawiska roztrząsania w przeglądarce podczas wyświetlania obrazów na monitorze obsługującym tylko 256 kolorów.

Jednolita Panel jest tworzony na podstawie jednolitego próbkowania kolorów z kostki RGB. Jeśli na przykład program Photoshop Elements używa sześciu równo rozmieszczonych poziomów kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego, powstaje jednolity panel 216 kolorów ($6 \times 6 \times 6 = 216$). Całkowita liczba kolorów wyświetlanych na obrazie jest równa największemu spośród sześciątów (8, 27, 64, 125 i 216) mniejszych od wartości w polu Kolory.

Lokalna lub Główna percepcyjna Tworzony jest panel niestandardowy przez przyznanie pierwszeństwa kolorom, na które ludzkie oko jest bardziej wrażliwe. Opcja Lokalna percepcyjna powoduje stosowanie panelu do pojedynczych obrazów, a opcja Główna percepcyjna — stosowanie wybranego panelu do wielu obrazów (np. na potrzeby produkcji multimedialnych).

Lokalna lub Główna selektywna Tworzona jest tablica kolorów podobna do tablicy Percepcyjna. W tym wypadku są jednak preferowane duże obszary kolorów i kolory internetowe. Ta opcja pozwala zwykle uzyskać obrazy o największej integralności kolorów. Opcja Lokalna selektywna powoduje stosowanie panelu do pojedynczych obrazów, a opcja Główna selektywna — stosowanie wybranego panelu do wielu obrazów (np. na potrzeby produkcji multimedialnych).

Lokalna lub Główna adaptacyjna Panel jest tworzony przez próbkowanie kolorów z widma najczęściej pojawiającego się na obrazie. Na przykład, dla obrazu RGB o dwóch kolorach, zielonym i niebieskim, zostanie utworzony panel zawierający głównie odcienie tych kolorów. Większość obrazów ma kolory koncentrujące się w określonych obszarach widma. Aby dokładniej kontrolować panel, najpierw należy zaznaczyć fragment obrazu zawierający kolory, które mają zostać wyróżnione. Program Photoshop Elements przeprowadzi konwersję, biorąc pod uwagę ten wybór. Opcja Lokalna adaptacyjna powoduje stosowanie panelu do pojedynczych obrazów, a opcja Główna adaptacyjna — stosowanie wybranego panelu do wielu obrazów (na przykład na potrzeby produkcji multimedialnych).

Własny Panel własny jest tworzony przy użyciu okna dialogowego Tablica kolorów. Tablicę kolorów można poddać edycji i zapisać do użytku w przyszłości, albo kliknąć przycisk Wczytaj i wczytać uprzednio utworzoną tablicę. Opcja ta powoduje również wyświetlenie bieżącego panelu adaptacyjnego, który pozwala obejrzeć kolory występujące na obrazie najczęściej.

Poprzednia Używany jest panel własny z poprzedniej konwersji. Dzięki temu wiele różnych obrazów można przekształcić za pomocą tego samego panelu własnego.

Kolory Określana jest liczba kolorów (do 256), które można dołączyć do tablicy kolorów w panelach Jednolita, Percepcyjna, Selektywna lub Adaptacyjna.

Wymuszony Grupa opcji odpowiedzialnych za dodawanie do tablicy kolorów konkretnych kolorów. Opcja Czarno-biały powoduje dodanie czystej czerni i czystej bieli do tablicy kolorów, Podstawowe — dodanie kolorów czerwonego, zielonego, niebieskiego, niebieskozielonego, karmazynowego, żółtego, czarnego i białego, opcja Internet — dodanie 216 bezpiecznych kolorów z palety internetowej, a opcja Własne pozwala użytkownikowi na zdefiniowanie własnych kolorów do dodania.

Przezroczystość Opcja pozwalająca zdecydować, czy podczas konwersji obrazu mają zostać zachowane przezroczyste obszary obrazu. Po wybraniu tej opcji dodawany jest specjalny wpis o kolorze przezroczystym w indeksie tablicy kolorów. Gdy opcja nie jest zaznaczona, obszary przezroczyste są wypełniane kolorem otoczki lub białym (jeśli nie wybrano koloru otoczki).

Otoczka Opcja określająca kolor tła stosowany do wypełniania wygładzonych krawędzi leżących w sąsiedztwie przezroczystych obszarów obrazu. Kiedy jest zaznaczona opcja Przezroczystość, do obszarów krawędzi jest dodawana otoczka mająca pomóc w zmieszaniu krawędzi z tłem internetowym o tym samym kolorze. Kiedy opcja Przezroczystość nie jest zaznaczona, otoczka jest dodawana do obszarów przezroczystych. Jeśli opcja Przezroczystość jest zaznaczona, wówczas wybranie opcji Brak dla otoczki spowoduje utworzenie przezroczystości o ostro zarysowanych krawędziach; w innym przypadku wszystkie obszary przezroczyste zostaną wypełnione stuprocentową bielą.

Roztrząsanie Opcja określająca, czy ma być używane roztrząsanie z wykorzystaniem wzorku. Jeśli nie zaznaczono opcji Dokładna (dotyczącej tablicy kolorów), tablica kolorów może nie zawierać wszystkich kolorów obrazu. Aby symulować kolory nieuwzględnione w tablicy, można zastosować roztrząsanie. Technika ta polega na mieszaniu pikseli dostępnych kolorów w celu uzyskania brakujących kolorów.

Brak Nie jest stosowane roztrząsanie kolorów — jest wybierany kolor najbardziej zbliżony do brakującego. Opcja skutkuje powstaniem ostrych przejść między odcieniami kolorów obrazu, tworząc efekt posteryzacji.

Dyfuzja Stosuje metodę dyfuzji błędów, która powoduje powstanie mniej strukturalnego roztrząsania niż w przypadku opcji Wzorek. Aby zapobiec roztrząsaniu kolorów występujących w tablicy kolorów, należy zaznaczyć opcję Zachowaj dokładne kolory. Jest to użyteczne, gdy trzeba zachować linie i tekst w obrazach internetowych.

Wzorek Wszelkie kolory spoza tablicy kolorów są symulowane przy użyciu kwadratowych wzorków przypominających półtony.

Szum Pomaga zredukować wzorki szwów wzdłuż krawędzi.

Stopień Określany jest procent kolorów obrazu do roztrząsania. Wyższa wartość roztrząsa więcej kolorów, ale może spowodować zwiększenie rozmiaru pliku.

Zachowaj dokładne kolory Kolory obrazu, które występują w tablicy kolorów, nie są poddawane roztrząsaniu.

Edytowanie kolorów w tablicy kolorów indeksowanych

[Do góry](#)

Edytując zawartość tablicy kolorów, można uzyskać pewne efekty specjalne i określić niektóre kolory jako przezroczyste.

1. Otwórz obraz ze zindeksowanymi kolorami w Photoshop Elements.
2. Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Tablica kolorów.
3. Kliknij lub przeciągnij w tabeli, aby wybrać kolor albo zakres kolorów do zmiany.
4. Wybierz kolor z próbnika kolorów lub pobierz próbkę koloru z obrazu.

W przypadku zmiany zakresu kolorów program Photoshop Elements utworzy w tablicy kolorów gradient od koloru początkowego do końcowego. Pierwszy kolor wybrany z próbnika kolorów jest kolorem początkowym zakresu. Po kliknięciu przycisku OK próbnik kolorów zostanie wyświetlony ponownie, aby było można wybrać ostatni kolor zakresu.

Kolory wybrane za pomocą próbnika kolorów zostaną umieszczone w oknie dialogowym Tablica kolorów.

5. Aby wyświetlić wyniki wprowadzonych zmian na obrazie, kliknij pozycję Podgląd.
6. Aby zastosować nowe kolory do obrazu, kliknij przycisk OK w oknie Tablica kolorów.

Przypisywanie przezroczystości do pojedynczego koloru w tablicy kolorów indeksowanych

[Do góry](#)

1. Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Tablica kolorów.
2. Wybierz kropłomierz i kliknij odpowiedni kolor w tablicy lub na obrazie. Wybrany kolor stanie się przezroczysty na obrazie. Kliknij przycisk OK.

Używanie predefiniowanej tablicy kolorów indeksowanych

[Do góry](#)

1. Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Tablica kolorów.
2. Wybierz opcję z menu Tablica:

Ciało czarne Jest wyświetlany panel z kolorami emitowanymi przez rozgrzane ciało czarne — od czarnego, przez czerwony, pomarańczowy i żółty, do białego.

Skala szarości Wyświetlany jest panel oparty na 256 poziomach szarości — od czarnego do białego.

Widmo Wyświetlany jest panel z kolorami, które powstają przy przejściu światła białego przez pryzmat — od fioletowego, przez niebieski, zielony, żółty i pomarańczowy, do czerwonego.

System Wyświetla standardowy 256-kolorowy panel systemu Mac OS lub Windows.

Zapisywanie lub wczytywanie tablicy kolorów indeksowanych

- Aby zapisać tablicę, kliknij przycisk Zapisz w oknie dialogowym Tablica kolorów.
- Aby wczytać tablicę, kliknij przycisk Wczytaj w oknie dialogowym Tablica kolorów. Po wczytaniu tablicy do obrazu kolory na obrazie zmieniają się zgodnie z pozycjami kolorów, którym odpowiadają w nowej tabeli.

Uwaga: *Zapisane tabele kolorów można wczytać również na panelu Próbkę kolorów.*

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

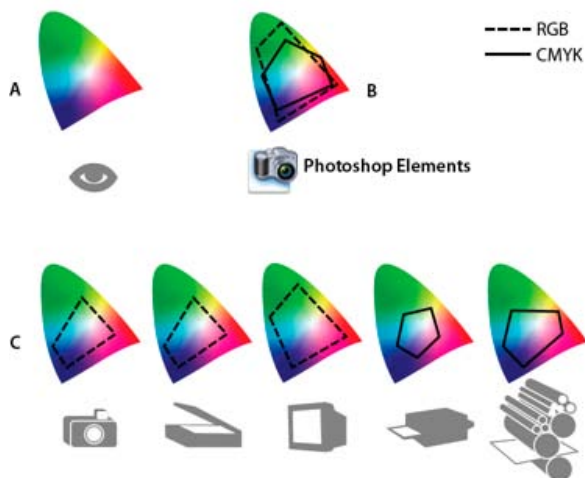
Konfigurowanie zarządzania kolorami

[Informacje o zarządzaniu kolorami](#)
[Konfigurowanie zarządzania kolorami](#)
[Konwertuj profil kolorów](#)

Informacje o zarządzaniu kolorami

[Do góry](#)

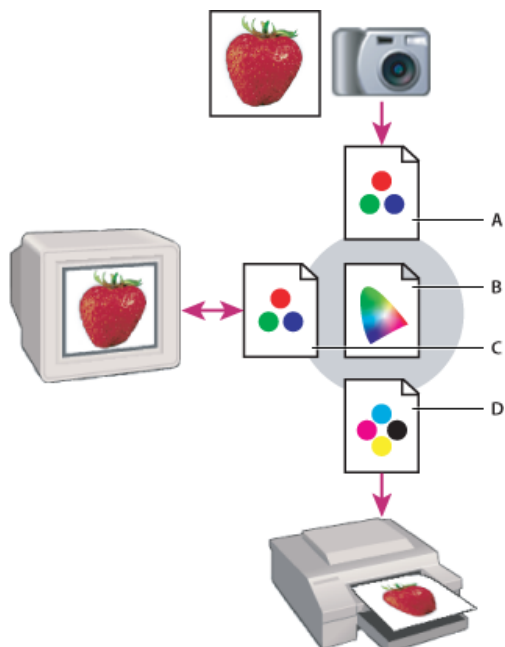
Zarządzanie kolorami pomaga w uzyskaniu spójnych kolorów w aparatach cyfrowych, skanerach, monitorach komputerowych i drukarkach. Każde z tych urządzeń odtwarza inny zakres kolorów, zwany *przestrzenią kolorów*. Podczas przenoszenia obrazu z aparatu cyfrowego na monitor, a później do drukarki, kolory obrazu ulegają przesunięciu. To przesunięcie ma miejsce, ponieważ każde urządzenie ma inną przestrzeń kolorów i odmiennie odtwarza kolory.



Przestrzenie kolorów różnych urządzeń i dokumentów

A. Przestrzeń kolorów Lab (całe widmo światła widzialnego) B. Dokumenty (przestrzeń robocza) C. Urządzenia

Zarządzanie kolorami konwertuje kolory obrazu tak, aby każde urządzenie mogło odtworzyć je w identyczny sposób, a kolory wyświetlane przez monitor były bliskie kolorom na wydrukowanym obrazie. Nie wszystkie kolory mogą zostać dokładnie dopasowane, ponieważ drukarka może nie być w stanie odtworzyć takiego samego zakresu kolorów jak monitor.



Zarządzanie kolorami za pomocą profili

A. Profile opisują przestrzenie kolorów urządzenia wyjściowego i dokumentu. **B.** Na podstawie opisów profili system zarządzania kolorami identyfikuje rzeczywiste kolory dokumentu. **C.** Profil monitora informuje system zarządzania kolorami, jak konwertować wartości liczbowe na przestrzeń kolorów monitora. **D.** Używając profilu urządzenia wyjściowego, system zarządzania kolorami konwertuje wartości liczbowe dokumentu na wartości kolorów urządzenia wyjściowego, dzięki czemu są drukowane rzeczywiste kolory.

Profilowanie urządzeń

Aby zarządzanie kolorami działało, należy sprofilować urządzenie lub użyć profilu ICC utworzonego przez producenta urządzenia.

Urządzenia przechwytywania Profilowanie nie jest niezbędne w przypadku takich urządzeń przechwytywania, jak aparaty cyfrowe czy skanery. Można jednak sprofilować skaner tak, aby dokładnie odtwarzał kolory w zeskanowanych przezroczach, i w ten sposób zaoszczędzić pracy nad poprawianiem kolorów w programie Photoshop Elements.

Monitory Kalibrowanie i profilowanie monitora jest ważne. Podczas pracy z komputerem przenośnym lub innym monitorem LCD można używać profilu dostarczonego przez producenta. Posiadając kolorymetr i odpowiednie oprogramowanie do tworzenia profili, można użyć w programie Photoshop Elements profili tworzonych samodzielnie.

Drukarki Profilowanie drukarek atramentowych daje ogólnie lepsze rezultaty. Używając elementów sterujących w sterowniku drukarki, można też wykonywać doskonałe wydruki bez profilu drukarki. Wielu producentów drukarek udostępnia profile ICC drukarek na swoich stronach internetowych. Dla każdej drukarki, atramentu i typu papieru jest potrzebny osobny profil. Można też utworzyć profile dla ulubionych kombinacji atramentu i papieru.

Można tak skonfigurować program Photoshop Elements, aby podczas zapisywania pracy wykonanej nad zdjęciem osadzał on (oznaczał) profil ICC odzwierciedlający kolory wyświetlane na monitorze komputera lub urządzenia, z którego pochodzi zdjęcie. Dzięki osadzeniu profilu w obrazie jego kolory stają się przenośne, pozwalając różnym urządzeniom na konwertowanie wartości kolorów obrazu. Na przykład w przypadku wysłania zdjęcia do drukarki atramentowej system zarządzania kolorami odczytuje osadzony profil i konwertuje dane o kolorach, używając profilu tej drukarki. Po konwersji drukarka jest w stanie użyć danych o kolorach, aby dokładnie przekonwertować kolory dla wybranego nośnika.

Zadania zarządzaniem kolorami

Aby korzystać z zarządzania kolorami, należy wykonać następujące zadania:

- Skonfigurować zarządzanie kolorami, osadzając profil kolorów, i używać profili urządzeń podczas skanowania lub drukowania. (Zobacz Konfigurowanie zarządzania kolorami).
- Skalibrować i sprofilować monitor komputera. Jeśli jest używany monitor LCD, należy użyć profilu dostarczonego wraz z nim. Instrukcje można znaleźć w dokumentacji monitora LCD.
- Podczas drukowania obrazu za pomocą programu Photoshop Elements należy się upewnić, że w obszarze Zarządzanie kolorami okna dialogowego Więcej opcji został określony właściwy profil kolorów. Jeśli nie jest dostępny profil drukarki, należy określić kolory, używając elementów sterujących kolorami w sterowniku drukarki. Ponadto należy wybrać ustawienie kolorów odpowiednie dla przepływu pracy, np. Optymalizuj pod kątem drukowania.

Konfigurowanie zarządzania kolorami

[Do góry](#)

1. W programie Photoshop Elements wybierz polecenie Edycja > Ustawienia kolorów.
2. Wybierz jedną z następujących opcji zarządzania kolorami, a następnie kliknij przycisk OK.

Brak zarządzania kolorami Obraz nie będzie oznaczony. Ta opcja używa profilu monitora jako przestrzeni roboczej. Jakiegokolwiek osadzone profile są usuwane podczas otwierania obrazów, a obrazy nie są oznaczane przy zapisywaniu.

Zawsze optymalizuj pod kątem ekranów komputerowych Jako przestrzeń robocza RGB jest używany profil sRGB; przestrzenią roboczą Skala szarości jest Gamma szarości 2.2. Dzięki tej opcji osadzone profile są zachowywane, a profil sRGB jest przypisywany podczas otwierania nieoznaczonych plików.

Zawsze optymalizuj pod kątem drukowania Jako przestrzeń robocza RGB jest używany profil Adobe RGB; przestrzenią roboczą Skala szarości jest Przyrost punktu rastrowego 20%. Dzięki tej opcji osadzone profile są zachowywane, a profil Adobe RGB jest przypisywany podczas otwierania nieoznaczonych plików.

Pozwól mi wybrać Pozwala wybrać profil sRGB (domyślny) lub Adobe RGB podczas otwierania nieoznaczonych plików.

3. Podczas zapisywania pliku należy zaznaczyć opcję Profil ICC w oknie dialogowym Zapisz jako.

Konwertuj profil kolorów

[Do góry](#)

Zmiana profilu kolorów w dokumencie nie jest operacją wykonywaną często. Program Photoshop Elements automatycznie przypisuje profil kolorów na podstawie ustawień wybranych w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Jedną z przyczyn ręcznej zmiany profilu kolorów jest przygotowanie dokumentu do różnych zastosowań końcowych. W innych przypadkach zmiana profilu kolorów ma na celu skorygowanie strategii, której użytkownik nie chce stosować w dokumencie. Zmianę profilu kolorów powinni przeprowadzać tylko zaawansowani użytkownicy.

❖ Wybierz polecenie Obraz > Konwertuj profil kolorów, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:

Usuń profil Usuwa profil, co powoduje, że dokument przestaje podlegać zarządzaniu kolorami.

Konwertuj na profil sRGB Osadza w dokumencie profil sRGB.

Konwertuj na profil Adobe RGB Osadza w dokumencie profil Adobe RGB.
Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Dopasowywanie nasycenia i barwy koloru

[Dopasowywanie nasycenia i barwy](#)
[Dopasowywanie koloru tonu karnacji](#)
[Dopasowywanie nasycenia w wydzielonych obszarach](#)
[Zmienianie koloru obiektu](#)
[Precyzyjne konwertowanie na czern i biel](#)
[Automatyczne konwertowanie na czern i biel](#)
[Dodawanie własnych ustawień konwersji na czern i biel](#)
[Dodawanie koloru do obrazu w skali szarości](#)

Dopasowywanie nasycenia i barwy

[Do góry](#)

Polecenie Barwa/Nasycenie umożliwia dopasowywanie barwy (koloru), nasycenia (klarowności) oraz jasności całego obrazu lub poszczególnych składników kolorów w obrazie.

Za pomocą suwaka Barwa można dodawać efekty specjalne — pokolorować obraz czarno-biały (podobnie do efektu sepii) lub zmienić zakres kolorów fragmentu obrazu.



Zmienianie kolorów obrazu za pomocą polecenia Barwa/Nasycenie

A. Oryginał B. Cały obraz zmieniony na sepię przy pomocy opcji Koloruj C. Kolory karmazynowe namierzone w menu Edycja i zmienione przy pomocy suwaka Barwa

Za pomocą suwaka Nasycenie można uzyskać bardziej jaskrawe lub bardziej przygaszone kolory. Na przykład, możesz dodać więcej jaskrawości do panoramy poprzez nasycenie kolorów w niej zawartych. Możesz też stonować odcień wybijającego się koloru, takiego jak jaskrawa czerwień swetra na portrecie.



Przed i po dopasowaniu nasycenia koloru

Użycie suwaka Jasność z innymi dopasowaniami umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie części obrazu. Tego dopasowania nie należy stosować do całego obrazu — zmniejsza ono całkowity zakres tonalny.

Zmienianie nasycenia koloru lub barwy

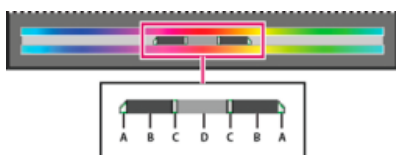
1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj kolor > Dopasuj barwę/nasycenie.
- Wybierz kolejno Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Barwa/Nasycenie lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Barwa/Nasycenie.
- W oknie dialogowym znajdują się dwa paski kolorów, które reprezentują kolory zgodnie z ich kolejnością na kole kolorów. Górny pasek przedstawia kolor przed dopasowaniem. Dolny pasek pokazuje, jak dopasowanie wpływa na barwy przy pełnym nasyceniu.

- Z menu rozwijanego Edycja wybierz kolor do dopasowania:
 - Wybierz opcję Podstawowy, aby dopasować wszystkie kolory jednocześnie.
 - Wybierz z listy jeden z pozostałych predefiniowanych zakresów kolorów dla koloru, który chcesz dopasować. Między paskami kolorów zostanie wyświetlony suwak dopasowania, za pomocą którego można edytować dowolny zakres barw.
- W przypadku barwy wprowadź odpowiednią wartość lub przeciągaj suwak do momentu uzyskania odpowiednich kolorów.
Wartości wyświetlane w polu tekstowym odzwierciedlają liczbę stopni obrotu na kole kolorów, poczynając od oryginalnego koloru piksela. Wartość dodatnia oznacza obrót zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a wartość ujemna — w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Wartości należą do zakresu od -180 do +180.
- Wprowadź wartość w polu Nasycenie lub przeciągnij odpowiednio suwak. Przeciągnięcie suwaka w prawo zwiększa nasycenie, przeciągnięcie go w lewo — zmniejsza je. Wartości należą do zakresu od -100 do +100.
- Wprowadź wartość w polu Jasność lub przeciągnij odpowiednio suwak. Przeciągnięcie suwaka w prawo zwiększa jasność, przeciągnięcie go w lewo — zmniejsza ją. Wartości należą do zakresu od -100 do +100. Stosując ten suwak do całego obrazu, należy zachować ostrożność. Powoduje on zmniejszenie zakresu tonalnego całego obrazu.
- Kliknij przycisk OK. Możesz też anulować zmiany i rozpocząć od nowa. W tym celu przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), a następnie kliknij przycisk Resetuj.

Modyfikowanie zakresu suwaków Barwa/Nasycenie

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj kolor > Dopasuj barwę/nasycenie.
 - Wybierz kolejno Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Barwa/Nasycenie lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Barwa/Nasycenie.
- Z menu Edycja wybierz pojedynczy kolor.
- Wykonaj dowolną z następujących czynności za pomocą suwaka dopasowania:
 - Przeciągnij jeden z trójkątów, aby dopasować wartość osłabienia koloru, nie wpływając na zakres.
 - Przeciągnij jeden z szarych pasków, aby dopasować zakres, nie zmieniając wartości osłabienia koloru.
 - Przeciągnij szarą część centralną, aby przesunąć cały suwak dopasowania i wybrać inny obszar koloru.
 - Przeciągnij jeden z pionowych białych pasków znajdujących się obok ciemnoszarej części centralnej, aby dopasować zakres składnika koloru. Zwiększenie zakresu zmniejsza osłabienie koloru i na odwrót.
 - Aby przesunąć razem pasek koloru i suwak dopasowania, przeciągnij pasek koloru, trzymając naciśnięty klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS).



Suwak dopasowania

A. Dopasowuje osłabienie koloru bez wywierania wpływu na zakres **B**. **Dopasowuje zakres bez wywierania wpływu na osłabienie koloru C.**
Dopasowuje zakres składnika koloru D. Przesuwa cały suwak

- Jeśli suwak dopasowania znajdzie się w innym zakresie kolorów, jego nazwa zmieni się odpowiednio. Na przykład jeśli zostanie wybrany kolor Żółty, a jego zakres ulegnie zmianie i będzie się znajdował w czerwonej części paska koloru, nazwa zmieni się na Czerwony 2. Można konwertować maksymalnie sześć pojedynczych zakresów kolorów na różne odmiany tego samego zakresu kolorów (na przykład od Czerwony 1 do Czerwony 6).

Uwaga: Domyślnie zakres koloru wybrany podczas określania składnika koloru ma szerokość 30° z 30° osłabienia koloru po każdej stronie. Ustawienie zbyt niskiego osłabienia może spowodować powstanie pasków na obrazie.

- Aby edytować zakres przez wybranie kolorów z obrazu, wybierz próbnik kolorów, a następnie kliknij obraz. Użyj narzędzia próbnik kolorów +, aby dodać do zakresu, albo narzędzia próbnik kolorów -, aby odjąć od zakresu.

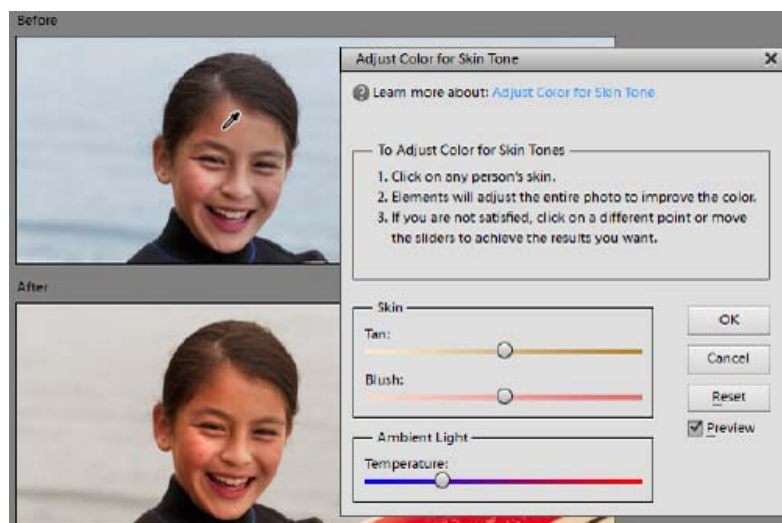
Jeśli jest wybrane narzędzie próbnik kolorów, można również nacisnąć klawisz Shift, aby dodać do zakresu, lub nacisnąć klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), aby od niego odjąć.

Dopasowywanie koloru karnacji

[Do góry](#)

Polecenie Dopasuj kolor karnacji dopasowuje całkowity kolor zdjęcia w celu uzyskania bardziej naturalnych kolorów karnacji. Po kliknięciu obszaru

skóry na fotografii program Photoshop Elements dopasuje karnację oraz wszystkie pozostałe kolory tej fotografii. Kolory brązowy i czerwony można dopasować osobno, ręcznie w celu uzyskania odpowiedniego koloru ostatecznego.



Oryginał (u góry) i obraz po dopasowaniu koloru karnacji (u dołu)

1. Otwórz zdjęcie, a następnie wybierz warstwę wymagającą poprawienia.
2. Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj kolor > Dopasuj kolor karnacji.
3. Kliknij obszar skóry.

Program Photoshop Elements automatycznie dopasuje kolory obrazu. Zmiany mogą być bardzo subtelne.

Uwaga: Należy się upewnić, że jest wybrana opcja Podgląd, aby były widoczne zachodzące zmiany koloru.

4. (Opcjonalnie) Przeciągnij dowolny z poniższych suwaków, aby dostosować precyzyjnie korekcję.

Opalenizna Umożliwia zwiększanie lub zmniejszanie poziomu brązu karnacji.

Rumieniec Umożliwia zwiększanie lub zmniejszanie poziomu czerwieni karnacji.

Temperatura Umożliwia zmianę całkowitego koloru karnacji.

5. Po zakończeniu kliknij przycisk OK. Możesz też anulować zmiany i zacząć od nowa. W tym celu kliknij przycisk Resetuj.

Dopasowywanie nasycenia w wydzielonych obszarach

[Do góry](#)

Narzędzie Gąbka pozwala zmienić nasycenie koloru na pewnym obszarze.



Zwiększanie nasycenia przez wycieranie narzędziem Gąbka

1. Wybierz narzędzie Gąbka (**NewIconNeeded**).
2. Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia:

Tryb Umożliwia zwiększanie lub zmniejszanie nasycenia koloru. Aby zintensyfikować nasycenie koloru, wybierz opcję Zwiększ nasycenie. W skali szarości wybranie opcji Zwiększ nasycenie powoduje zwiększenie kontrastu. Aby przytłumić nasycenie koloru, wybierz opcję Zmniejsz nasycenie. W skali szarości wybranie opcji Zmniejsz nasycenie powoduje zmniejszenie kontrastu.

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu podręcznego Pędzle wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

3. Wybierz opcję stylu odpowiadającą zawartości obrazu (na przykład Portrety lub Krajobraz panoramiczny).
4. Przeciągnij suwaki w obszarze Intensywność dopasowania, aby dopasować kolory (czerwony, zielony i niebieski) lub kontrast.

Uwaga: Suwaki w obszarze Intensywność dopasowania dla kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego nie pozwalają zmieniać kolorów obrazu. Korzystając z nich, można ustawić ilość danych dotyczących oryginalnych kanałów kolorów, które zostaną użyte w nowym czarno-białym obrazie.

5. Aby przekonwertować obraz, kliknij przycisk OK. Aby anulować zmiany i zacząć od nowa, kliknij przycisk Resetuj. Aby zamknąć okno dialogowe Konwertuj na czern i biel, kliknij przycisk OK.

Automatyczne konwertowanie na czern i biel

[Do góry](#)

Polecenie Usuń kolor powoduje konwersję na czern i biel przez przypisywanie do każdego piksela w obrazie RGB równych wartości czerwieni, zieleni i niebieskiego. Całkowita jasność każdego piksela pozostaje stała. To polecenie jest równoważne z ustawieniem w oknie dialogowym Nasycenie/Barwa wartości Nasycenie na -100.

1. Aby dopasować określony obszar obrazu, należy zaznaczyć go za pomocą jednego z narzędzi zaznaczania. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden obszar, dopasowanie zostanie zastosowane do całego obrazu.
2. Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj kolor > Usuń kolor.

Dodawanie własnych ustawień konwersji na czern i biel

[Do góry](#)

Poprzez edycję odpowiedniego pliku tekstowego można ręcznie dodawać własne ustawienia konwertera na czern i biel.

Uwaga: Dodawanie własnych ustawień dla konwersji na czern i biel jest zadaniem dla zaawansowanych użytkowników.

1. Zamknij program Photoshop Elements i przejdź do folderu, który zawiera plik bwconvert.txt.

W systemie Windows, [folder instalacyjny programu Photoshop Elements 11]\Required\bwconvert.txt

- W systemie Mac OS, /Programy/Adobe Photoshop Elements/Support Files/Adobe Photoshop Elements Editor.app/Contents/Required/bwconvert.txt. Kliknij, przytrzymując klawisz Command, element Adobe Photoshop Elements i wybierz opcję Pokaż zawartość pakietu. Przejdź do folderu Contents/Required.

2. Otwórz plik bwconvert.txt w edytorze tekstu (takim jak Notatnik).
3. Stosując sposób nazywania używany w ustawieniach zawartych w pliku, dodaj nowe ustawienie, nadając mu unikatową nazwę.
4. Zapisz plik, zachowując jego oryginalną nazwę.
5. Uruchom program Photoshop Elements i kliknij polecenie Ulepsz > Konwertuj na czern i biel, aby wyświetlić ustawienia predefiniowane.

Dodawanie koloru do obrazu w skali szarości

[Do góry](#)

Pokolorować można cały obraz w skali szarości. Można też pokolorować różne obszary przy użyciu innych kolorów. Można na przykład zaznaczyć włosy osoby i pokolorować je na brązowo, a następnie zaznaczyć jej policzki i pokolorować je na różowo.

Uwaga: Jeśli kolorowany obraz jest w trybie skali szarości, można go przekonwertować na tryb RGB, wybierając polecenie Obraz > Tryb > Kolor RGB.

1. Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj kolor > Dopasuj barwę/nasycenie albo Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Barwa/Nasycenie, aby pracować z warstwą dopasowania.
2. Wybierz opcję Koloruj. Jeśli kolor pierwszego planu nie jest czarny lub biały, program Photoshop Elements przekonwertuje obraz na barwę bieżącego koloru pierwszego planu. Wartość jasności każdego z pikseli nie zmieni się.
3. W razie potrzeby użyj suwaka Barwa, aby wybrać nowy kolor. Użyj suwaka Nasycenie, aby dopasować nasycenie. Następnie kliknij przycisk OK.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Rysowanie i malowanie

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Narzędzia do malowania

[Używanie narzędzia Pędzel](#)
[Używanie narzędzia Ołówek](#)
[Używanie narzędzia Pędzel impresjonistyczny](#)
[Używanie narzędzia Smużenie](#)
[Używanie narzędzia Gumka](#)
[Używanie narzędzia Magiczna gumka](#)
[Używanie narzędzia Gumka tła](#)

Używanie narzędzia Pędzel

[Do góry](#)

Narzędzie Pędzel tworzy miękkie lub twarde pociągnięcia koloru. Narzędzie to może być używane do symulowania technik malowania aerografem. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Pędzel impresjonistyczny lub narzędzie Zastępowanie kolorów, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Pędzel na pasku opcji narzędzi.

1. Wybierz kolor do malowania, ustawiając kolor pierwszego planu.
2. W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Pędzel.
3. Określ odpowiednie opcje narzędzia Pędzel na pasku opcji narzędzi, a następnie przeciągnij po obrazie, aby malować.
 Aby rozpocząć rysowanie linii prostej, wybierz jej punkt początkowy i kliknij go. Następnie przytrzymaj klawisz Shift i kliknij, aby ustawić punkt końcowy linii.

Można określić następujące opcje narzędzia Pędzel:

Tryb aerografu Włącza funkcje aerografu. Opcja stosuje odcienie stopniowe, symulując tradycyjne techniki malowania aerografem.

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Krycie Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Ustawienie niskiego krycia powoduje przenikanie pikseli znajdujących się pod pociągnięciem pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi na obrazie.

Opcje tabletu Powoduje ustawienie opcji pióra, jeśli zamiast myszy jest używany tablet wykrywający siłę nacisku.

Ustawienia pędzla Powoduje ustawienie dodatkowych opcji pędzla.

Używanie narzędzia Ołówek

[Do góry](#)

Narzędzie Ołówek tworzy ostro zarysowane linie odręczne.

1. Wybierz kolor do malowania, ustawiając kolor pierwszego planu.
2. W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Ołówek.
3. Określ odpowiednie opcje narzędzia Ołówek na pasku opcji narzędzi, a następnie przeciągnij po obrazie, aby malować.
 Aby rozpocząć rysowanie linii prostej, wybierz jej punkt początkowy i kliknij go. Następnie przytrzymaj klawisz Shift i kliknij, aby ustawić punkt końcowy linii.

Można określić następujące opcje narzędzia Ołówek:

Kończówka pędzla Umożliwia ustawienie końcówki. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Krycie Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Ustawienie niskiego krycia powoduje przenikanie pikseli znajdujących się pod pociągnięciem pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

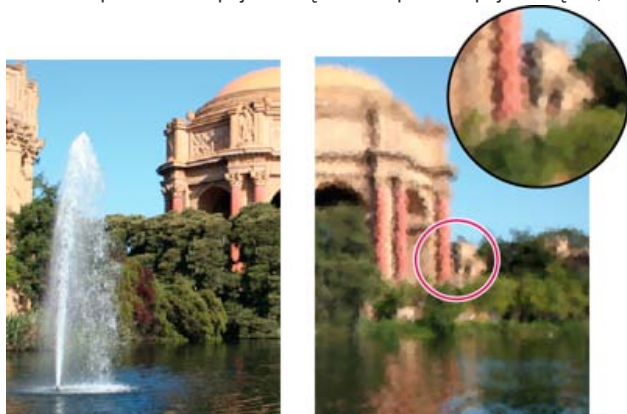
Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi na obrazie.

Auto-gumka Zaczęcie malowania od obszaru niezawierającego koloru pierwszego planu i przeciągnięcie dalej spowoduje, że narzędzie będzie malować kolorem pierwszego planu. Jeśli ruch zacznie się od koloru innego niż kolor pierwszego planu, malowanie będzie się odbywać tylko kolorem pierwszego planu. W przypadku kliknięcia i malowania obszarów zawierających kolor pierwszego planu ołówek maluje kolorem tła.

Używanie narzędzia Pędzel impresjonistyczny

Narzędzie Pędzel impresjonistyczny zmienia kolory i szczegóły na obrazach w taki sposób, że zdjęcie wygląda, jakby zostało namalowane przy użyciu stylizowanych pociągnięć pędzlem. Eksperymentując z różnymi opcjami stylów, tolerancji i rozmiarów obszaru, można symulować teksturę malowidła skojarzoną z różnymi stylami artystycznymi.

1. Po wybraniu narzędzia Pędzel w przyborniku wybierz narzędzie Pędzel impresjonistyczny na pasku opcji narzędzi.
2. Określ odpowiednie opcje narzędzia na pasku opcji narzędzi, a następnie przeciągnij po obrazie, aby malować.



Zdjęcie oryginalne (po lewej) i to samo zdjęcie po użyciu narzędzia Pędzel impresjonistyczny (po prawej)

Można określić następujące opcje:

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Krycie Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Ustawienie niskiego krycia powoduje przenikanie pikseli znajdujących się pod pociągnięciem pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi w obrazie. Więcej informacji na temat mieszania można znaleźć w temacie Informacje o trybach mieszania.

Zaawansowane Styl wpływa na kształt pociągnięcia pędzlem. Obszar kontroluje rozmiar pociągnięcia pędzlem. Duża wartość w polu Obszar zwiększa także liczbę pociągnięć. Tolerancja kontroluje stopień podobieństwa wartości kolorów sąsiednich pikseli wymagany do tego, aby pociągnięcia pędzlem miały na nie wpływ.

Używanie narzędzia Smużenie

Narzędzie Smużenie symuluje efekt pociągnięcia palcem po mokrej farbie. Kolor jest pobierany z początkowego punktu pociągnięcia i nakładany w kierunku przeciągania. Narzędzie umożliwia rozmazanie kolorów już istniejących na obrazie lub rozsmarowanie na nim koloru pierwszego planu.



Obraz oryginalny (po lewej) i ten sam obraz po użyciu do części zdjęcia narzędzia Smużenie (po prawej)

1. W sekcji Ulepsz przybornika wybierz narzędzie Smużenie (Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Rozmywanie lub narzędzie Wyostrowanie, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Smużenie na pasku opcji narzędzi).
2. Określ odpowiednie opcje na pasku opcji narzędzi, a następnie przeciągnij po obrazie, aby rozmazać kolor.

💡 Aby tymczasowo używać opcji Malowanie palcem podczas korzystania z narzędzia Smużenie, należy przytrzymać klawisz **Alt** (Option w systemie Mac OS).

Następujące opcje narzędzia Smużenie mogą zostać określone:

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi w obrazie. Więcej informacji na temat mieszania można znaleźć w temacie Informacje o trybach mieszania.

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Intensywność Powoduje ustawienie mocy efektu smużenia.

Próbkuj wszystkie warstwy Powoduje rozmazanie przy użyciu kolorów ze wszystkich widocznych warstw. Jeśli zaznaczenie tej opcji jest usunięte, narzędzie Smużenie używa kolorów tylko z aktywnej warstwy.

Malowanie palcem Powoduje rozsmarowanie koloru pierwszego planu na początku każdego pociągnięcia. Jeśli zaznaczenie tej opcji jest usunięte, narzędzie Smużenie używa koloru znajdującego się pod wskaźnikiem na początku każdego pociągnięcia.

Używanie narzędzia Gumka

[Do góry](#)

Narzędzia Gumka zmienia piksele obrazu podczas przeciągania wskaźnika po nich. Podczas pracy z warstwą Tło lub z warstwą z zablokowaną przezroczystością wymazane piksele zmieniają kolor na kolor tła. W pozostałych przypadkach wymazane piksele stają się przezroczyste. Siatka przezroczystości wskazuje piksele przezroczyste.

1. W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Gumka. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Gumka tła lub narzędzie Magiczna gumka, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Gumka na pasku opcji narzędzi.
2. Określ opcje na pasku opcji narzędzi wedle uznania, a następnie przeciągnij po obszarze przeznaczonym do wymazania.

Można określić następujące opcje narzędzia Gumka:

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Krycie Pozwala na zdefiniowanie mocy wymazania. Krycie o wartości 100% powoduje wymazanie pikseli na zwykłej warstwie do całkowitej przezroczystości, a pikseli w warstwie Tło do koloru tła. Krycie o niższej wartości powoduje wymazanie pikseli na zwykłej warstwie do częściowej przezroczystości, a piksele w warstwie Tło maluje częściowo na kolor tła. Jeśli tryb Blok jest zaznaczony na pasku opcji narzędzi, opcja Krycie nie jest dostępna.

Tekst Tryb Pędzel powoduje wymazanie przy użyciu cech pędzla, co daje możliwość tworzenia łagodnie zarysowanych obszarów wymazanych. Tryb Ołówek tworzy ostro zarysowane obszary wymazane — tak samo jak prawdziwy ołówek. W trybie Blok do wymazywania jest używany ostro zarysowany kwadrat o boku 16 pikseli.

Używanie narzędzia Magiczna gumka

[Do góry](#)

Narzędzie Magiczna gumka zmienia piksele obrazu podczas przeciągania wskaźnika w obrębie zdjęcia. Podczas pracy z warstwą z zablokowaną przezroczystością piksele zmieniają kolor na kolor tła. W pozostałych przypadkach piksele są wymazywane do przezroczystości. Usuwanie pikseli z warstwy bieżącej może dotyczyć pikseli przylegających lub wszystkich pikseli podobnych.



Obraz oryginalny (po lewej) i ten sam obraz po wymazaniu chmur (po prawej)

1. W panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą obszary przeznaczone do wymazania.
Uwaga: Zaznaczenie Tła automatycznie powoduje, że staje się ono warstwą, jeśli jest używane narzędzie Magiczna gumka.
2. W sekcji Rysuj przyborniku wybierz narzędzie Magiczna gumka w przyborniku. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Gumka lub narzędzie Gumka tła, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Magiczna gumka na pasku opcji narzędzi.
3. Określ opcje na pasku opcji narzędzi wedle uznania, a następnie kliknij obszar warstwy, który chcesz wymazać.

Następujące opcje narzędzia Magiczna gumka mogą zostać określone:

Tolerancja Definiowanie zakresu kolorów przeznaczonych do wymazania. Niska tolerancja powoduje usuwanie pikseli o wartościach kolorów zbliżonych do pikseli, które kliknięto. Wysoka tolerancja powoduje usuwanie większej liczby pikseli.

Krycie Pozwala na zdefiniowanie mocy wymazania. Krycie o wartości 100% powoduje wymazanie pikseli na zwykłej warstwie do całkowitej przezroczystości, a pikseli w warstwie zablokowanej do koloru tła. Krycie o niższej wartości powoduje wymazanie pikseli na zwykłej warstwie do częściowej przezroczystości, a piksele w warstwie zablokowanej maluje częściowo na kolor tła.

Próbkuj wszystkie warstwy Wymazywany kolor jest próbkowany za pomocą danych zebranych ze wszystkich widocznych warstw. Usunięcie zaznaczenia tej opcji spowoduje wymazanie pikseli tylko z aktywnej warstwy.

Sąsiadujący Wymazywane są tylko piksele przylegające do klikniętego piksela. Usunięcie zaznaczenia tej opcji spowoduje wymazanie z obrazu wszystkich podobnych pikseli.

Wyglądanie Powoduje wygładzanie krawędzi wymazywanego obszaru, czyniąc krawędź bardziej naturalną.

Używanie narzędzia Gumka tła

[Do góry](#)

Narzędzie Gumka tła zmienia piksele kolorowe w przezroczyste, co umożliwia łatwe oddzielanie obiektu od jego tła. Odpowiednie użycie tego narzędzia umożliwia zachowanie krawędzi obiektów pierwszego planu, eliminując jednocześnie piksele otoczki należące do tła.

Wskaźnik narzędzia jest kursorem krzyżowym otoczonym kółkiem i wskazuje punkt aktywny narzędzia. Przeciąganie wskaźnika powoduje, że piksele znajdujące się w obrębie kółka i piksele o wartości koloru podobnej do piksela w punkcie aktywnym są wymazywane. Jeśli kółko znajdzie się nad obiektem pierwszego planu, który nie zawiera pikseli podobnych do piksela w punkcie aktywnym, to dany obiekt nie zostanie wymazany.



Wymazywanie niepotrzebnego tła. Używając narzędzia Stempel lub dodając kolejną warstwę, można wymienić tło na inne.

1. W panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą obszary przeznaczone do wymazania.
Uwaga: Zaznaczenie tła automatycznie powoduje, że staje się ono warstwą, jeśli jest używane narzędzie Gumka tła.
2. W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Gumka tła. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Gumka lub narzędzie Magiczna gumka, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Gumka tła na pasku opcji narzędzi.
3. Określ opcje na pasku opcji narzędzi wedle uznania, a następnie przeciągnij po obszarze przeznaczonym do wymazania. Nie należy ustawiać punktu aktywnego na obszarach nieprzeznaczonych do wymazania.

Następujące opcje narzędzia Gumka tła mogą zostać określone:

Rozmiar Szerokość pędzla w pikselach

Tolerancja Określa stopień podobieństwa koloru piksela do koloru punktu aktywnego wymagany do tego, aby narzędzie miało wpływ na piksel. Niska tolerancja powoduje, że wymazywane są tylko obszary o wysokim podobieństwie do koloru punktu aktywnego. Duża tolerancja powoduje usunięcie większej liczby kolorów.

Ustawienia pędzla Pozwala ustawić predefiniowane ustawienia pędzla, takie jak rozmiar, średnica, twardość oraz odstęp. Należy przeciągnąć suwaki rozmiaru lub wprowadzić liczby w polach tekstowych.

Ogranicz Opcja Ciągłe powoduje wymazanie obszarów zawierających kolor punktu aktywnego i połączonych ze sobą. Opcja Nieciągłe powoduje wymazanie w obrębie kółka pikseli podobnych do koloru punktu aktywnego.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

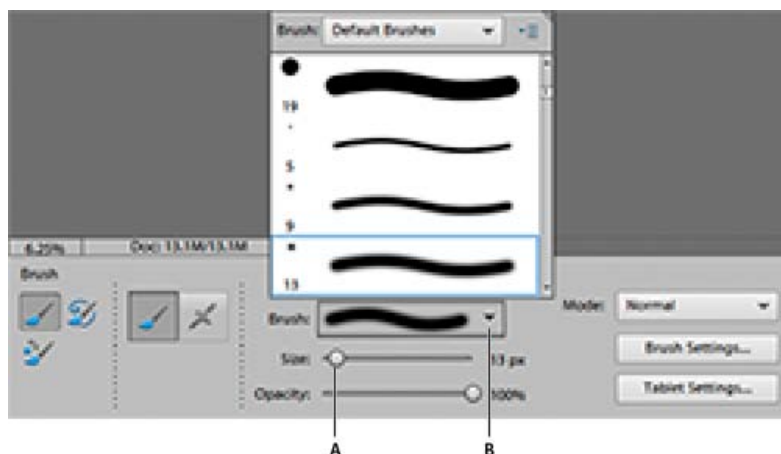
Omówienie malowania

[Informacje o narzędziach do malowania](#)
[Informacje o kolorach pierwszego planu i tła](#)
[Informacje o trybach mieszania](#)
[Bezpieczne kolory z palety internetowej](#)

Informacje o narzędziach do malowania

[Do góry](#)

W programie Photoshop Elements dostępne są różne narzędzia do nakładania i edytowania kolorów. Po wybraniu narzędzia do malowania na pasku opcji narzędzi są wyświetlane różnorodne predefiniowane końcówki pędzla oraz ustawienia dotyczące rozmiaru pędzla, mieszania farby, krycia i efektów aerografu. Można tworzyć nowe predefiniowane ustawienia pędzla i zapisywać je w bibliotekach pędzli. Pędzel i ustawienia dla dowolnego narzędzia do malowania lub edycji można dostosowywać i zarządzać nimi za pomocą Menedżera ustawień predefiniowanych.



Opcje pędzla na pasku opcji narzędzi

A. Suwak rozmiaru pędzla i pole tekstowe B. Wysuwany panel pędzla i miniaturka pędzla C. Menu Więcej

Narzędzie pędzla maluje gładkie linie o wygładzonych krawędziach. Innymi narzędziami do malowania są narzędzie Ołówek — służące do tworzenia linii o twardych krawędziach — oraz narzędzie Gumka, służące do wymazywania kolorowych pikseli z warstw. Narzędzie Wiadro z farbą oraz polecenie Wypełnij pozwalają wypełnić obszary obrazu kolorem lub wzorkami. Narzędzie Stempel ze wzorkiem maluje jeden z predefiniowanych wzorków lub wzorek zaprojektowany przez użytkownika.

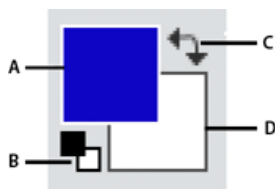
Narzędzie Pędzel impresjonistyczny wpływa na istniejący kolor stosując stylizowane pociągnięcia pędzla. Narzędzie Smużenie również wpływa na istniejące kolory obrazu symulując przeciąganie palcem po mokrej farbie.

Podczas malowania narzędzie Szczegółowy pędzel inteligentny automatycznie tworzy warstwę dopasowania. Nie zmienia warstwy obrazu oryginalnego. Dzięki temu możliwe jest wielokrotne malowanie i zmienianie warstwy bez wpływu na zdjęcie oryginalne. Zobacz [Dopasowywanie koloru i tonalności za pomocą pędzli inteligentnych](#).

Informacje o kolorach pierwszego planu i tła

[Do góry](#)

Kolor pierwszego planu jest stosowany podczas pracy z narzędziem Pędzel lub Ołówek, a także podczas kolorowania zaznaczonych obszarów narzędziem Wiadro z farbą. Kolor stosowany do warstwy tła przy użyciu narzędzia Gumka jest określany jako *kolor tła*. Kolory pierwszego planu i tła można podglądać i zmieniać za pomocą dwóch zachodzących na siebie pól, u dołu przybornika. Pole na wierzchu wskazuje kolor pierwszego planu, a pole pod spodem kolor tła. Kolory pierwszego planu i tła są używane razem przez narzędzie Gradient i niektóre filtry efektów specjalnych.



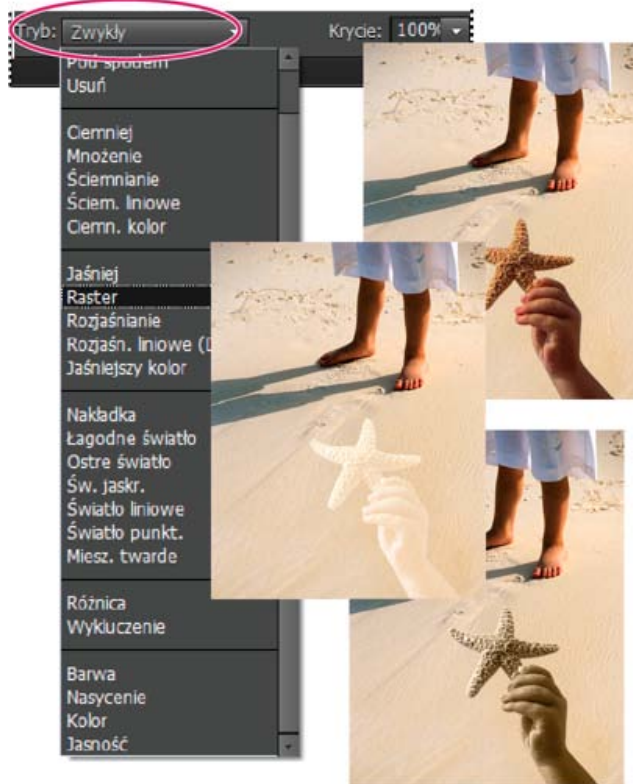
Pola koloru pierwszego planu i koloru tła w przyborniku

A. Pole koloru pierwszego planu B. Kliknięcie spowoduje użycie kolorów domyślnych (czarnego i białego) C. Kliknięcie spowoduje przełączenie kolorów pierwszego planu i tła D. Pole koloru tła

Informacje o trybach mieszania

Tryby mieszania sterują sposobem, w jaki narzędzia do malowania lub edycji wpływają na piksele obrazu. Efekty właściwe różnym trybom mieszania opisuje się przy użyciu następujących terminów:

- Kolor podstawowy jest pierwotnym kolorem obrazu.
- Kolor domieszkowy to kolor stosowany przez narzędzia do malowania lub edycji.
- Kolor wynikowy jest kolorem, jaki powstaje w wyniku mieszania kolorów.



Tryby mieszania: *Mnożenie* (u góry), *Raster* (pośrodku) i *Jasność* (u dołu) zastosowane do warstwy w kształcie rozgwiazdy.

Z menu Tryb na pasku opcji narzędzi można wybrać jeden z następujących trybów mieszania:

Zwykły W wyniku edycji lub malowania kolor poszczególnych pikseli zmienia się na kolor wynikowy. Jest to tryb domyślny. Podczas pracy z obrazem w trybie bitmapowym lub w trybie kolorów indeksowanych tryb Zwykły nosi nazwę *Próg*.

Rozpuszczanie W wyniku edycji lub malowania kolor poszczególnych pikseli zmienia się na kolor wynikowy. W efekcie kolor wynikowy jest losowym zastępstwem pikseli o kolorze podstawowym lub domieszkowym, w zależności od stopnia krycia w danym miejscu. Tryb ten działa najlepiej z narzędziem Pędzel o dużym rozmiarze.

Pod spodem Edycja i malowanie mają wpływ tylko na przezroczystą część warstwy. Tryb ten współpracuje tylko z warstwami z usuniętym zaznaczeniem opcji Zablokuj przezroczystość, a jego działanie jest podobne do malowania na spodzie przezroczystych obszarów na tafli szkła.

Usuń W wyniku edycji lub malowania poszczególne piksele stają się przezroczyste. Aby korzystać z tego trybu, należy pracować z warstwą, w której w panelu Warstwy jest usunięte zaznaczenie opcji Zablokuj przezroczystość.

Ciemniej Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i jako kolor wynikowy wybiera kolor podstawowy lub domieszkowy, w zależności od tego, który z nich jest ciemniejszy. Piksele jaśniejsze niż kolor domieszkowy są zastępowane, a piksele ciemniejsze od koloru domieszkowego pozostają niezmienione.

Mnożenie Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży kolor podstawowy przez kolor domieszkowy. Kolor wynikowy jest zawsze kolorem ciemniejszym. Mnożenie jakiegokolwiek koloru przez czarny daje czerń. Mnożenie dowolnego koloru przez biały pozostawia ten kolor bez zmian. Podczas malowania kolorem innym niż biały lub czarny kolejne pociągnięcia narzędziem do malowania dają kolory coraz ciemniejsze. Efekt jest podobny do rysowania na obrazie przy użyciu flamastrów.

Ściemnianie Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i przyciemnia kolor podstawowy tak, aby uwzględnić kolor domieszkowy. Mieszanie z bielą powoduje, że kolor nie zmienia się.

Ściemnianie liniowe Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i wybiera jako kolor wynikowy ciemniejszy spośród kolorów podstawowego i domieszkowego. Mieszanie z bielą powoduje, że kolor nie zmienia się.

Ciemniejszy kolor Porównuje ogólną wartość wszystkich kanałów dla koloru mieszanego i bazowego i wyświetla kolor o niższej wartości. Tryb Ciemniejszy kolor nie powoduje utworzenia trzeciego koloru mogącego wynikać z mieszania w trybie Ciemniej, ponieważ podczas tworzenia koloru

wynikowego wybiera najniższe wartości kanałów z koloru bazowego i koloru mieszanego.

Jaśniej Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i wybiera jako kolor wynikowy jaśniejszy spośród kolorów podstawowego i domieszkowego. Piksele ciemniejsze od koloru domieszkowego zostają zastąpione, a piksele jaśniejsze od niego pozostają niezmienione.

Raster Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży odwrotności koloru domieszkowego i podstawowego. Kolor wynikowy jest zawsze jaśniejszy. Mieszanie z czernią pozostawia kolor bez zmian. Mieszanie z bielą daje biel. Efekt jest podobny do wybielenia obszaru.

Rozjaśnianie Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i rozjaśnia kolor podstawowy tak, aby uwzględnić kolor domieszkowy. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Rozjaśnianie liniowe (Dodaj) Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i rozjaśnia kolor podstawowy przez zwiększenie jasności tak, aby uwzględnić kolor domieszkowy. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Jaśniejszy kolor Porównuje ogólną wartość wszystkich kanałów dla koloru domieszkowego i bazowego i wyświetla kolor o wyższej wartości. Nie tworzy trzeciego koloru, który mógłby powstać z trybu Jaśniejszy kolor, ponieważ wybiera najwyższe wartości kanałów z kolorów bazowego i domieszkowego w celu utworzenia koloru wynikowego.

Nakładka Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności, w zależności od koloru podstawowego. Wzorki lub kolory są nakładane na istniejące piksele przy zapisywaniu rozjaśnień i cieni koloru podstawowego. Kolor podstawowy jest mieszany z kolorem domieszkowym tak, aby uwzględnić jasność lub ciemność koloru pierwotnego.

Łagodne światło Program przyciemnia lub rozjaśnia kolor, w zależności od koloru domieszkowego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu światłem rozproszonym. Jeśli kolor domieszkowy jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, obraz ulega rozjaśnieniu. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz ulega przyciemnieniu. Malowanie czystą czernią lub bielą tworzy znacząco ciemniejsze lub jaśniejsze obszary, ale nie daje efektu czystej czerni lub bieli.

Ostre światło Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności, w zależności od koloru domieszkowego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu ostrym światłem reflektora. Jeśli kolor domieszkowy jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, obraz ulega rozjaśnieniu. Jest to przydatne podczas dodawania podświetleń do obrazu. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz ulega przyciemnieniu. Jest to przydatne podczas dodawania cieni do obrazu. Malowanie czystą czernią lub bielą daje czystą czern lub biel.

Światło jaskrawe Program rozjaśnia lub przyciemnia kolory, zwiększając lub zmniejszając kontrast, w zależności od koloru domieszkowego. Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, obrazek zostaje rozjaśniony przez zmniejszenie kontrastu. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz zostaje przyciemniony przez zwiększenie kontrastu.

Światło liniowe Program rozjaśnia lub przyciemnia kolory, zwiększając lub zmniejszając jasność, w zależności od koloru domieszkowego. Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, obraz zostaje rozjaśniony przez zwiększenie jasności. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz zostaje przyciemniony przez zmniejszenie jasności.

Światło punktowe Zastępuje kolory na podstawie koloru domieszkowego. Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy od 50-procentowej szarości, piksele ciemniejsze od koloru domieszkowego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, piksele jaśniejsze od koloru domieszkowego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Tryb przydatny podczas dodawania do obrazu efektów specjalnych.

Mieszanie twarde W zależności od koloru podstawowego i koloru domieszkowego kolory są redukowane do bieli, czerni, koloru czerwonego, zielonego, niebieskiego, żółtego, niebieskozielonego i karmazynowego.

Różnica Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach, po czym albo odejmuje od koloru podstawowego kolor domieszkowy, albo od koloru domieszkowego kolor podstawowy — w zależności od tego, który jest jaśniejszy. Mieszanie z bielą odwraca wartości koloru podstawowego; mieszanie z czernią nie powoduje żadnej zmiany.

Wykluczenie Tworzy efekt podobny do trybu Różnica, ale o niższym kontraście. Mieszanie z białym powoduje odwrócenie wartości koloru podstawowego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Barwa Powstaje kolor wynikowy o jasności i nasyceniu koloru podstawowego i barwie koloru domieszkowego.

Nasycenie Powstaje kolor wynikowy o jasności i barwie koloru podstawowego oraz nasyceniu koloru domieszkowego. Malowanie w obszarze o zerowym nasyceniu (neutralnym obszarze szarości) przy użyciu tego trybu nie powoduje zmian.

Kolor Powstaje kolor wynikowy o jasności koloru podstawowego oraz barwie i nasyceniu koloru domieszkowego. Daje to efekt zachowania odcieni szarości obrazu i jest używane do barwienia obrazów monochromatycznych oraz nadawania odcienia obrazom kolorowym.



Użycie trybu Mieszanie koloru w celu zmiany koloru koszuli

Jasność Powstaje kolor wynikowy o barwie i nasyceniu koloru podstawowego oraz jasności koloru domieszkowego. Efekt końcowy stanowi odwrotność wyniku zastosowania trybu Kolor.

Bezpieczne kolory z palety internetowej

[Do góry](#)

Bezpieczne kolory z palety internetowej to 216 kolorów, których używają przeglądarki internetowe pracujące na platformach Windows i Mac OS. Użycie tylko tych kolorów gwarantuje, że kolory obrazu przygotowanego na potrzeby Internetu będą poprawnie wyświetlane przez przeglądarki internetowe.

W Próbniku kolorów Adobe można zidentyfikować bezpieczne kolory z palety internetowej, wykonując jedną z następujących czynności:

- W lewym dolnym rogu próbnika kolorów zaznacz pole wyboru Tylko kolory z palety internetowej, a następnie wybierz dowolny kolor z próbnika kolorów. Kiedy ta opcja jest zaznaczona, każdy wybrany kolor będzie bezpiecznym kolorem.
- Wybierz kolor z Próbniaka kolorów. Po wybraniu koloru nie pochodzącego z bezpiecznej palety internetowej w prawym górnym rogu Próbniaka kolorów obok prostokąta kolorów zostanie wyświetlony sześciąt alarmowy. Kliknij sześciąt alarmowy, aby wybrać najbliższy bezpieczny kolor z palety internetowej. Jeśli sześciąt alarmowy nie pojawia się, oznacza to, że wybrany kolor jest bezpieczny w Internecie.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Dobieranie ustawień pędzli

[Informacje o opcjach pędzla](#)

[Dodawanie nowego pędzla do biblioteki pędzli](#)

[Usuwanie pędzla](#)

[Tworzenie własnego kształtu pędzla z obrazu](#)

[Ustawienia obsługi tabletu wykrywającego siłę nacisku](#)

[Korzystanie z modułu Elements Organizer na tabletach firmy Wacom](#)

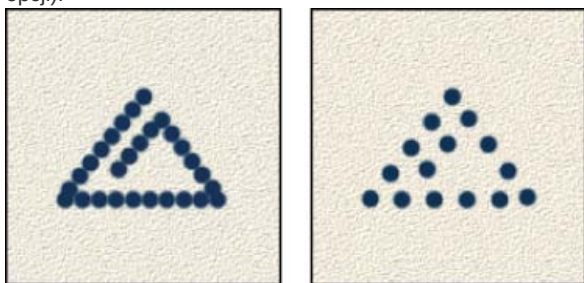
Informacje o opcjach pędzla

[Do góry](#)

Rzeczywiste pociągnięcia pędzlem można symulować przez ustawienie wskaźnika ich zanikania. Opcje takie jak rozpraszanie, rozmiar czy kolor można ustawić tak, aby zmieniały się dynamicznie podczas pociągania pędzlem. Miniaturka pędzla na pasku opcji narzędzi odzwierciedla jego zmianę po dopasowaniu opcji dynamiki pędzla.

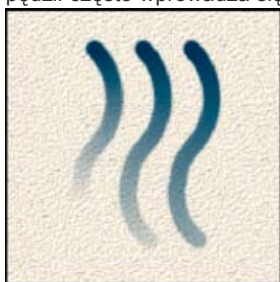
Aby ustawić opcje dynamiki pędzla, należy wybrać narzędzie pędzla, a następnie kliknąć opcję Ustawienia pędzla (lub Zaawansowane w przypadku niektórych narzędzi) na pasku opcji narzędzi.

Odstępy Określa odległości między śladami pędzla w pociągnięciu. Wartość opcji należy wpisać lub wybrać za pomocą suwaka. Wartość ta stanowi procent średnicy pędzla. (Miniaturka pędzla na pasku opcji narzędzi zmienia się dynamicznie, odzwierciedlając wprowadzane zmiany opcji).



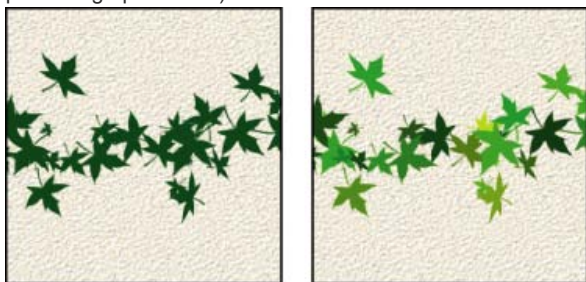
Zwiększenie odstępów powoduje, że pędzel pozostawia puste miejsca.

Zanik Określa ilość etapów zanim smuga farby kompletnie zaniknie. Niska wartość sprawia, że farba zanika szybko, a wartość zerowa powoduje, że efekt zanikania nie powstaje. Jeden etap jest równoważny jednemu śladowi pędzla. Wartości możliwe do wprowadzenia mieszczą się w zakresie od 0 do 9999. Na przykład, wprowadzenie wartości 10 dla opcji Zanik spowoduje zanikanie o przyroście równym 10. Dla mniejszych pędzli często wprowadza się wartość równą 25 lub większą. Jeśli pociągnięcia zanikają zbyt szybko, należy zwiększyć wartości.



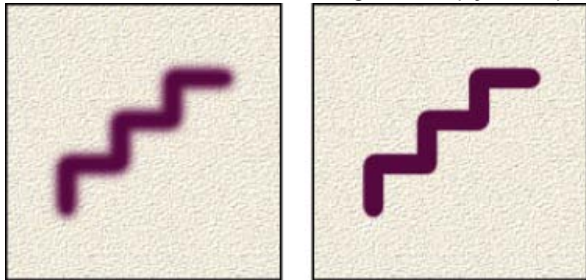
Opcja Zanik o wartości 40, 60 i 80 etapów

Wahanie barwy Określa szybkość z jaką kolor pociągnięcia przełącza się między kolorami pierwszego planu i tła. Im wyższa wartość, tym częstsze przełączanie między dwoma kolorami. (Aby ustawić kolory używane przez opcję wahania kolorów, zobacz Informacje o kolorach pierwszego planu i tła).



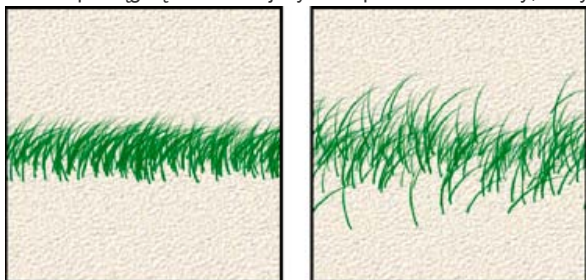
Pociągnięcie farby bez wahania kolorów i z nim

Twardość Określa wielkość twardego środka pędzla. Wprowadź liczbę lub użyj suwaka, aby wybrać wartość procentową średnicy pędzla.



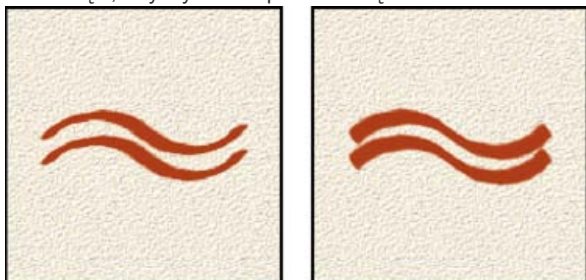
Pociągnięcia pędzlem przy różnych wartościach twardości

Rozproszenie Rozpraszanie pędzla określa sposób rozmieszczania śladów pędzla w pojedynczym pociągnięciu. Niska wartość daje bardziej zwarte pociągnięcie z mniejszym rozproszeniem farby, a wyższa wartość zwiększa obszar rozpraszania.



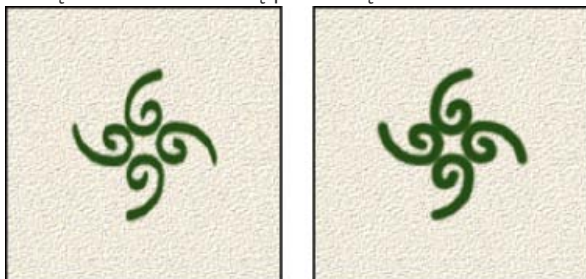
Pociągnięcia pędzlem o niskiej i wysokiej wartości rozpraszania

Kąt Określa kąt pod jakim dłuższa oś pędzla eliptycznego jest odchylona od poziomu. Wpisz wartość w stopniach lub przeciągnij grot strzałki na ikonie kąta, aby wybrać odpowiedni kąt.



Malowanie pod kątem daje pochylone pociągnięcia

Zaokrąglenie Określa stosunek między krótszą i dłuższą osią pędzla. Wprowadź wartość procentową lub przeciągnij punkt na ikonie kąta w stronę strzałki lub w stronę przeciwną. Wartość 100% oznacza pędzel okrągły, a 0% — płaski; wartości pośrednie oznaczają pędzle eliptyczne.



Zmiana zaokrąglenia wpływa na kształt końcówki pędzla.

Ustawianie opcji jako domyślne Ta opcja jest dostępna dla niektórych narzędzi posiadających atrybuty pędzla i umożliwia ustawienie aktualnie wybranych parametrów jako ustawień domyślnych.

Dodawanie nowego pędzla do biblioteki pędzli

[Do góry](#)

1. W sekcji Rysuj przybownika wybierz narzędzie Pędzel.
2. Na pasku opcji narzędzi kliknij strzałkę obok pędzla, aby wyświetlić panel wysuwany. Wybierz kategorię z menu rozwijanego Pędzel, a następnie wybierz pędzel, który chcesz zmodyfikować.
3. Kliknij opcję Ustawienia pędzla i użyj suwaków, aby zmodyfikować oryginalny pędzel.
4. W panelu wysuwanym pędzla kliknij menu rozwijane, a następnie wybierz opcję Zapisz pędzel.
5. Wprowadź nazwę w oknie dialogowym Nazwa pędzla i kliknij przycisk OK.

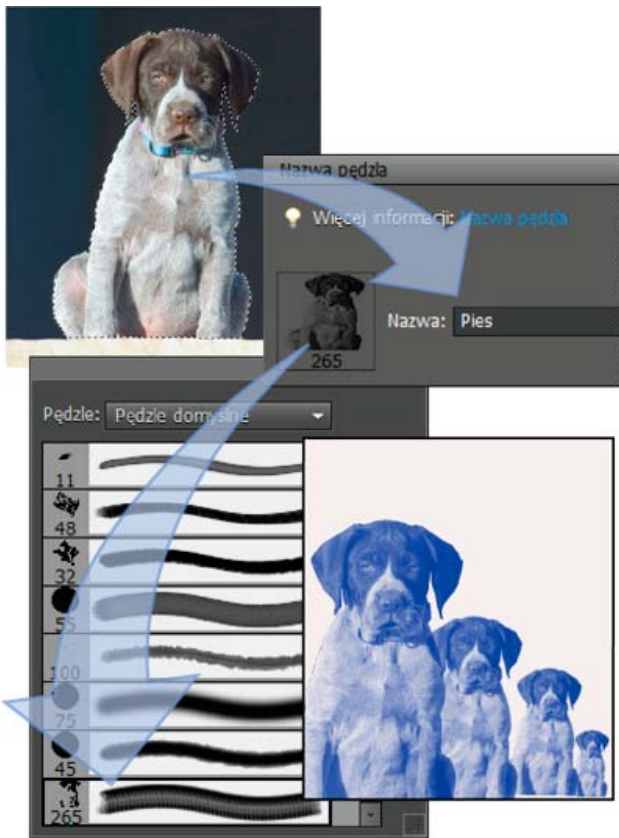
Nowy pędzel zostanie wybrany na pasku opcji narzędzi i dodany na dole wysuwanego panelu pędzli.

Usuwanie pędzla

1. W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Pędzel.
2. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, aby wyświetlić na pasku opcji narzędzi wysuwany panel pędzli.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), aby zmienić wskaźnik w nożyczki, a następnie kliknij pędzel przeznaczony do usunięcia.
 - Wybierz pędzel z wysuwanego panelu pędzli i z menu panelu wybierz polecenie Usuń pędzel.
 - Z menu panelu wybierz polecenie Menedżer ustawień predefiniowanych, wybierz pozycję Pędzle z listy Typ ustawień, wybierz pędzel z listy w oknie dialogowym i kliknij przycisk Usuń.

Tworzenie własnego kształtu pędzla z obrazu

Zaznaczając obszar zdjęcia, można utworzyć własny pędzel. Własny pędzel stosuje kolor pierwszego planu do obrazu, używając zaznaczenia w skali szarości. Na przykład, można wybrać liść i malować przy użyciu jesiennego koloru. Używając narzędzia Pędzel, można także narysować nowy kształt pędzla. Własny kształt pędzla można tworzyć albo z całej warstwy, albo z zaznaczenia. Własny kształt pędzla może mieć rozmiar do 2500 x 2500 pikseli.



Tworzenie własnego pędzla o kształcie psa. Malowanie tym pędzlem powoduje malowanie psów.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby użyć części obrazu jako własnego pędzla, zaznacz część obrazu.
 - Aby użyć całej warstwy jako własnego pędzla, odznacz wszystko.

Użyj narzędzi do malowania, aby narysować kształt pędzla, a następnie zaznacz ten kształt. Aby osiągnąć efekt łagodnie zarysowanych krawędzi, można zmienić krycie pociągnąć lub użyć pociągnąć o ostro lub łagodnie zarysowanych krawędziach.
2. Wybierz polecenie Edycja > Pędzel z zaznaczenia.
3. Wprowadź nazwę pędzla i kliknij przycisk OK.

Ustawienia obsługi tabletu wykrywającego siłę nacisku

Program Photoshop Elements jest zgodny z większością cyfrowych tabletów wykrywających siłę nacisku, takich jak tablety firmy Wacom®. Gdy w

systemie jest zainstalowane oprogramowanie tablicy kontrolnej tabletu, można zmieniać właściwości pędzli w zależności od wybranych opcji tabletu i od siły, z jaką jest naciskane pióro.

❖ Wybierz z przybornika narzędzie Pędzel, a następnie ustaw na pasku opcji narzędzi tę opcję tabletu, którą chcesz kontrolować za pomocą nacisku pióra.

Korzystanie z modułu Elements Organizer na tabletach firmy Wacom

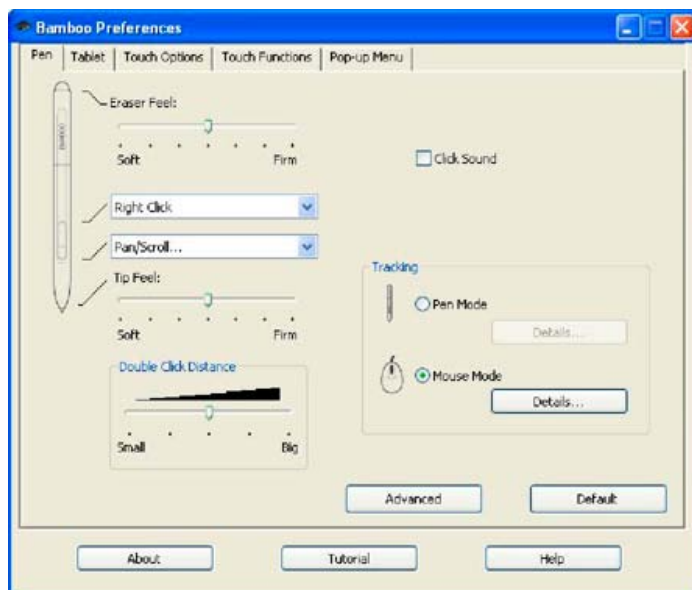
[Do góry](#)

Modułu Elements Organizer można teraz używać na tabletach firmy Waco.

Tryb myszy na tabletach firmy Wacom współpracuje bezproblemowo z następującymi modelami: Wacom Intuos3, Intuos 4, Bamboo Fun i Bamboo Touch.

Przełączanie między trybami myszy i pióra

1. Wybierz opcję Start > Właściwości tabletu Wacom.
2. Wybierz tryb, który chcesz uaktywnić.



Ustawienia preferencji tabletu Wacom

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Wzorki

Informacje o wzorach

Używanie narzędzia Stempel z wzorkiem

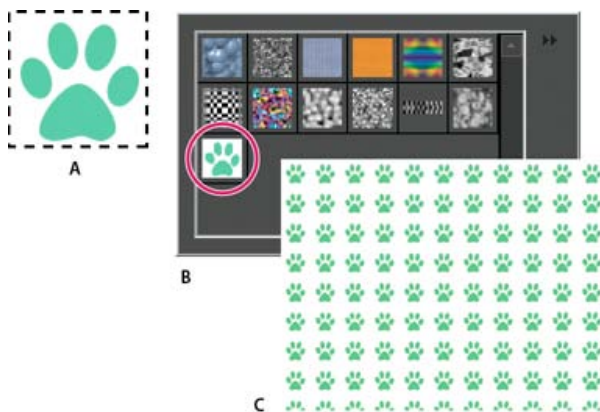
Dodawanie własnego wzorka do próbnika deseni

[Do góry](#)

Informacje o wzorach

Przy użyciu narzędzia Stempel ze wzorkiem można namalować wzorek lub wypełnić zaznaczenie albo warstwę wzorkiem, który można wybrać z biblioteki wzorków. W programie Photoshop Elements jest kilka wzorków do wyboru.

Aby dostosować obrazy lub utworzyć jedyne w swoim rodzaju strony albumu z wycinkami, można tworzyć własne wzorki. Utworzone wzorki można zapisać w bibliotece, a następnie wczytać biblioteki wzorków za pomocą Menedżera ustawień predefiniowanych lub panelu wysuwanego Wzorek, który pojawia się na pasku opcji narzędzi przy narzędziach Stempel ze wzorkiem i Wiadro z farbą. Zapisywanie wzorków ułatwia użycie danego wzorka na wielu obrazach.



Tworzenie własnego wzorka

A. Zaznaczenie w kształcie prostokąta używane do zdefiniowania wzorka **B.** Własny wzorek w próbniku deseni **C.** Nowy obraz wypełniony własnym wzorkiem

Używanie narzędzia Stempel z wzorkiem

[Do góry](#)

Narzędzie Stempel z wzorkiem maluje wzorkiem stworzonym z obrazu użytkownika lub innego obrazu, lub wzorkiem predefiniowanym.

1. W sekcji Ulepsz przybornika wybierz Narzędzie Stempel z wzorkiem. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Stempel, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Stempel z wzorkiem na pasku opcji narzędzi.
2. Wybierz wzorek z panelu wysuwanego Wzorek na pasku opcji narzędzi. Aby wczytać dodatkowe biblioteki wzorków, wybierz nazwę biblioteki z menu panelu wysuwanego lub wybierz polecenie Wczytaj wzorki i przejdź do folderu, w którym jest przechowywana biblioteka. Można także zdefiniować własny wzorek.
3. Określ odpowiednie opcje narzędzia Stempel z wzorkiem na pasku opcji narzędzi, a następnie przeciągnij po obrazie, aby malować.

Można określić następujące opcje narzędzia Stempel z wzorkiem:

Pędzel Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu rozwijanego Pędzel wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Impresjonista Maluje wzorek za pomocą muśnięć farby, aby uzyskać efekt impresjonistyczny.

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Krycie Określa krycie stosowanego wzorka. Niska wartość krycia pozwala pikselom prześwitywać spod wzorka. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi w obrazie. Zobacz Informacje o trybach mieszania.

Wyrównany Powtarza wzorek jako przylegający, jednolity wzór. Wzorek jest wyrównywany od jednego pociągnięcia farby do kolejnego. Jeśli zaznaczeni opcji Wyrównane jest usunięte, wzorek zostanie wyśrodkowany na wskaźniku za każdym razem, gdy malowanie jest przerywane i wznowiane.

Dodawanie własnego wzorka do próbnika deseni

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby utworzyć wzorek z części obrazu, utwórz zaznaczenie w kształcie prostokąta z opcją Wtapianie ustawioną na 0 pikseli.
- Aby utworzyć wzorek z całego obrazu, usuń zaznaczenie wszystkiego.

2. Wybierz polecenie Edycja > Definiuj wzorzec z zaznaczenia.

3. Wpisz nazwę wzorka w oknie dialogowym Nazwa wzorka.

4. Aby usunąć oryginalne zaznaczenie, wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.

Więcej tematów Pomocy

[Informacje o zaznaczeniach](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Wypełnienia i pociągnięcia

Używanie narzędzia Wiadro z farbą
Wypełnianie warstwy kolorem lub wzorkiem
Obrysowywanie obiektów (konturów) w warstwie

Używanie narzędzia Wiadro z farbą

[Do góry](#)

Narzędzie Wiadro z farbą wypełnia obszar, którego wartość koloru jest podobna do wartości klikanych pikseli. Obszar można wypełnić kolorem pierwszego planu lub wzorkiem.

1. Wybierz kolor pierwszego planu.
2. Wybierz narzędzie Wiadro z farbą w przyborniku.
3. Określ odpowiednie opcje na pasku opcji narzędzi, a następnie kliknij część obrazu przeznaczoną do wypełnienia.
 *Jeśli przezroczyste obszary warstwy nie mają być wypełniane, można zablokować przezroczystość warstwy na panelu Warstwy.*

Można określić następujące opcje narzędzia Wiadro z farbą:

Farba / Wzór Pozwala ustawić kolor pierwszoplanowy (Farba) lub wzorek (Wzór), który zostanie użyty jako wypełnienie.

Krycie Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Ustawienie niskiego krycia powoduje przenikanie pikseli znajdujących się pod pociągnięciem pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Tolerancja Określa wymagany stopień podobieństwa kolorów wypełnianych pikseli. Niska tolerancja powoduje wypełnienie pikseli o wartościach kolorów bardzo bliskich wartościom klikanego piksela. Wysoka tolerancja powoduje wypełnienie pikseli o szerszym zakresie kolorów.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi na obrazie.

Wszystkie warstwy Wypełnia podobne piksele, których wartości mieszczą się w poziomach określonych dla opcji Tolerancja i Ciągłe i które znajdują się na wszystkich widocznych warstwach.

Ciągłe Wypełnia piksele o podobnych kolorach, które znajdują się obok siebie. Usunięcie zaznaczenia tej opcji spowoduje wypełnienie wszystkich podobnych pikseli na obrazie, łącznie z tymi, które się nie stykają. Opcja Tolerancja określa wymagany stopień podobieństwa kolorów.

Wyglądanie Wygładza krawędzie wypełnionego obszaru.

Wypełnianie warstwy kolorem lub wzorkiem

[Do góry](#)

Zamiast używać pędzli, aby zastosować wypełnienie lub wzorek, można użyć Warstwy wypełnienia. Warstwa wypełnienia daje dodatkową możliwość zmiany właściwości wypełnienia i wzorka, a także edycji maski warstwy wypełniania w celu ograniczenia gradientu do części obrazu.

1. Określ kolor narzędzia lub tła.
2. Zaznacz obszar wybrany do wypełnienia. Aby wypełnić całą warstwę, zaznacz ją w panelu Warstwy.
3. Wybierz opcję Edycja > Warstwa wypełnienia lub Edycja > Wypełnij zaznaczenie.
4. Ustaw opcje w oknie dialogowym Wypełnij, a następnie kliknij przycisk OK.

Zawartość Wybierz kolor z menu Użyj. Aby wybrać inny kolor, kliknij polecenie Kolor i wybierz kolor z próbnika kolorów. Wybierz polecenie Wzorek, aby wypełnić wzorkiem.

Własny wzorek Określa wzorek, który będzie używany po wybraniu polecenia Wzorek z menu Użyj. Można używać wzorków z bibliotek wzorków lub tworzyć własne wzorki.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanego koloru deseni z pikselami istniejącymi na obrazie.

Krycie Określa krycie stosowanego koloru deseni.

Utrzymaj przezroczystość Wypełnia tylko nieprzezroczyste piksele.

Obrysowywanie obiektów (konturów) w warstwie

[Do góry](#)

Polecenia Obrysuj można używać do automatycznego obrysowywania kolorowego konturu wokół zaznaczenia lub zawartości warstwy.

Uwaga: Aby dodać kontur do warstwy tła, trzeba ją najpierw przekonwertować na zwykłą warstwę. Tło nie zawiera żadnych przezroczystych

pikseli, więc cała warstwa posiada kontur.

1. Zaznacz obszar obrazu lub warstwę na panelu Warstwy.
2. Wybierz polecenie Edycja > Obrysuj zaznaczenie (kontur).
3. W oknie dialogowym Obrys ustaw dowolną z następujących opcji, a następnie kliknij przycisk OK, aby dodać kontur:

Szerokość Określa szerokość ostro zarysowanego konturu. Wartości mieszczą się w zakresie od 1 do 250 pikseli.

Kolor Określa kolor konturu. Kliknij próbkę koloru, aby wybrać kolor w próbniku kolorów.

Położenie Określa, gdzie umieścić kontur — w środku, na zewnątrz lub na środku nad zaznaczeniem bądź nad krawędziami warstwy.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi na obrazie.

Krycie Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Wprowadź wartość krycia lub kliknij strzałkę i przeciągnij suwak.

Utrzymaj przezroczystość Obrysowuje tylko obszary zawierające w warstwie nieprzezroczyste piksele. Jeśli obraz nie ma przezroczystości, opcja ta jest niedostępna.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tworzenie kształtów

Informacje o kształtach

Rysowanie prostokąta, kwadratu lub prostokąta zaokrąglonego

Rysowanie okręgu lub elipsy

Rysowanie kształtu wielobocznego

Rysowanie linii lub strzałki

Rysowanie własnego kształtu

Tworzenie wielu kształtów na tej samej warstwie

W programie Photoshop Elements kształty występują w postaci niezależnej od rozdzielczości grafiki wektorowej (linii i krzywych zdefiniowanych za pomocą ich właściwości geometrycznych, a nie pikseli). Kształty można przenosić i zmieniać bez utraty szczegółowości, jakości i wyrazistości. Można również zmieniać ich rozmiary. Zarówno tekst, jaki i kształty tworzone są w osobnych warstwach.

Informacje o kształtach

[Do góry](#)

W programie Photoshop Elements kształty występują w postaci grafiki wektorowej, co oznacza, że składają się z linii i krzywych zdefiniowanych za pomocą ich właściwości geometrycznych, a nie pikseli. Grafika wektorowa jest niezależna od rozdzielczości — może być przeskalowana do dowolnego rozmiaru i wydrukowana w dowolnej rozdzielczości, zachowując przy tym szczegółowość i wyrazistość. Można ją zmieniać na różne sposoby, przesuwając, pomniejszając lub powiększając bez utraty jakości. Ponieważ monitory komputerowe wyświetlają obrazy na siatce pikseli, dane wektorowe są widoczne na ekranie jako piksele.

Kształty są tworzone w warstwach kształtów. Warstwa kształtów może zawierać jeden lub wiele kształtów, w zależności od zaznaczonych opcji obszaru kształtu. W warstwie można umieścić więcej niż jeden kształt.

Edytując warstwę wypełnienia kształtu i dodając do niego style warstw, można zmieniać kolor kształtu. Narzędzia kształtów umożliwiają łatwe tworzenie przycisków, pasków nawigacyjnych i innych elementów używanych na stronach internetowych.



Obiekty wektorowe utworzone za pomocą narzędzi kształtów w programie Photoshop Elements

Rysowanie prostokąta, kwadratu lub prostokąta zaokrąglonego

[Do góry](#)

1. Wybierz narzędzie Prostokąt lub Prostokąt zaokrąglony. Narzędzia te można także wybrać na pasku opcji narzędzi.

Uwaga: Aby zobaczyć dostępne narzędzia, wciśnij klawisz **Alt/Option**, a następnie kliknij narzędzie kształtu.

2. (Opcjonalnie) Na pasku opcji narzędzi można ustawić następujące opcje:

Nieograniczony Pozwala ustawić szerokość i wysokość prostokąta przez przeciąganie.

Kwadrat Ogranicza prostokąt do kwadratu.

Określony rozmiar Rysuje prostokąt o dokładnych wymiarach, jakie określono w polach tekstowych Szerokość i Wysokość.

Proporcjonalnie Rysuje prostokąt proporcjonalnie do wprowadzonych parametrów szerokości i wysokości.

Promień Określa promień zaokrąglonego rogu. Mniejsze wartości pozwalają uzyskać ostrzejsze rogi.

Od środka Rysuje prostokąt od środka miejsca, w którym zaczęto rysowanie (zazwyczaj prostokąt jest rysowany od lewego górnego rogu).

Przyciągaj Przyciąga krawędzie prostokąta do krawędzi pikseli.

Uproszczenie Konwertuje narysowany kształt w grafikę rastrową. Po konwersji do formy rastrowej pomniejszenie lub powiększenie kształtu może spowodować postrzępienie krawędzi i ziarnisty wygląd.

3. Przeciągnij narzędziem po obrazie, aby narysować kształt.

Rysowanie okręgu lub elipsy

[Do góry](#)

1. W przestrzeni roboczej Edycja wybierz narzędzie Elipsa .

Uwaga: Aby zobaczyć dostępne narzędzia, wciśnij klawisz **Alt/Option**, a następnie kliknij narzędzie kształtu.

2. (Opcjonalnie) Na pasku opcji narzędzi można ustawić następujące opcje:

Nieograniczony Pozwala ustawić szerokość i wysokość elipsy przez przeciąganie.

Okrąg Rysuje idealny okrąg zamiast elipsy.

Określony rozmiar Rysuje elipsę o dokładnie takich wymiarach, jakie określono w polach tekstowych Szerokość i Wysokość.

Proporcjonalnie Rysuje proporcjonalną elipsę podstawie liczb wprowadzonych w polach tekstowych Szerokość i Wysokość.

Od środka Rysuje elipsę od środka miejsca, w którym zaczęto rysowanie (zazwyczaj elipsa jest rysowana od lewego górnego rogu).

Uproszczenie Konwertuje narysowany kształt w grafikę rastrową. Po konwersji do formy rastrowej pomniejszenie lub powiększenie kształtu może spowodować postrzępienie krawędzi i ziarnisty wygląd.

3. Przeciągnij narzędziem po obrazie, aby narysować elipsę.

Rysowanie kształtu wielobocznego

[Do góry](#)

1. Wybierz narzędzie Wielokąt  lub Gwiazda .

Uwaga: Aby zobaczyć dostępne narzędzia, wciśnij klawisz **Alt/Option**, a następnie kliknij narzędzie kształtu.

2. (Opcjonalnie) Na pasku opcji narzędzi można ustawić następujące opcje:

Gładkie krawędzie Renderuje wielokąt o gładkich krawędziach.

Wcięcie boków Określa głębokość wcięcia boków gwiazdy. Ta opcja jest dostępna wyłącznie dla narzędzia Gwiazda.

Gładkie wcięcia Renderuje wielokąt w kształcie gwiazdy z gładkimi wcięciami. Ta opcja jest dostępna wyłącznie dla narzędzia Gwiazda.

Uproszczenie Konwertuje narysowany kształt w grafikę rastrową. Po konwersji do formy rastrowej pomniejszenie lub powiększenie kształtu może spowodować postrzępienie krawędzi i ziarnisty wygląd.

3. W polu Boki określ liczbę boków wielokąta.
4. Przeciągnij narzędziem po obrazie, aby narysować wielokąt.

Rysowanie linii lub strzałki

[Do góry](#)

1. Wybierz narzędzie Linia .

2. (Opcjonalnie) Na pasku opcji narzędzi można ustawić następujące opcje:

Grot strzałki Renderuje linię z grotem strzałki. Aby określić koniec, do którego zbiegają renderowane strzałki, wybierz opcję Na początku, Na końcu lub Po obu stronach.



Wybierz opcje dla grotu strzałki

Szerokość i Długość grotów strzałek Określają proporcje grotu strzałki jako procent szerokości linii (od 10% do 1000% dla szerokości i od 10% do 5000% dla długości).

Wklęsłość Określa stopień krzywizny na najszerszej części grotu strzałki, gdzie grot styka się z linią. Należy wprowadzić wartość dla Wklęsłości grotu strzałki (od -50% do +50%).

Uproszczenie Konwertuje narysowany kształt w grafikę rastrową. Po konwersji do formy rastrowej pomniejszenie lub powiększenie kształtu może spowodować postrzępienie krawędzi i ziarnisty wygląd.

3. W polu Szerokość określ szerokość linii w pikselach.
4. Przeciągnij narzędziem po obrazie, aby narysować linię.

Rysowanie własnego kształtu

Narzędzie Kształt własny udostępnia wiele różnych opcji kształtów, których można użyć do rysowania. Wybierając narzędzie kształtów własnych, można uzyskać dostęp do różnych kształtów na pasku opcji.

1. Wybierz narzędzie Kształt własny .
2. Na pasku opcji wybierz kształt z podręcznego próbnika kształtów własnych. Aby wyświetlić listę dostępnych kształtów i zmienić sposób ich wyświetlania, należy kliknąć strzałkę w prawej górnej części panelu.
3. (Opcjonalnie) Na pasku opcji narzędzi można ustawić następujące opcje:

Nieograniczony Umożliwia określenie szerokości i wysokości prostokąta, prostokąta zaokrąglonego, elipsy lub kształtu własnego za pomocą przeciągania kursora.

Zdefiniowane proporcje Rysuje kształt własny na podstawie proporcji użytych przy jego tworzeniu.

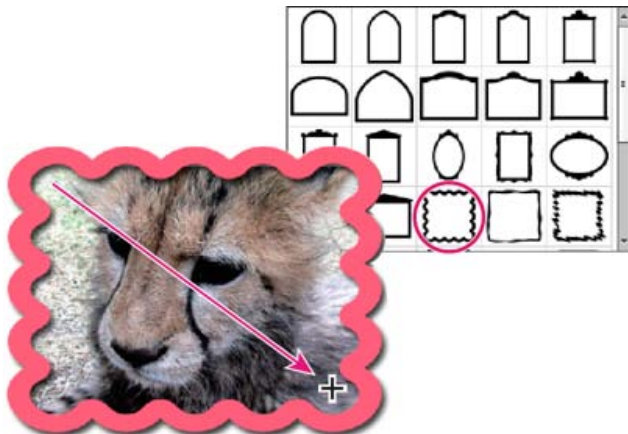
Zdefiniowany rozmiar Rysuje kształt własny na podstawie rozmiaru użytego przy jego tworzeniu.

Określony rozmiar Rysuje kształt własny jako kształt o stałych wymiarach, na podstawie wartości wprowadzonych w polach tekstowych Szerokość i Wysokość.

Od środka Rysuje kształt własny od środka.

Uproszczenie Konwertuje narysowany kształt w grafikę rastrową. Po konwersji do formy rastrowej pomniejszenie lub powiększenie kształtu może spowodować postrzępienie krawędzi i ziarnisty wygląd.

4. Przeciągnij narzędziem po obrazie, aby narysować kształt.



Narzędzie Kształt własny udostępnia gotowe ramki, które można umieszczać dookoła zdjęcia.

Tworzenie wielu kształtów na tej samej warstwie

1. Zaznacz warstwę kształtu w panelu Warstwy (tryb Ekspert) lub utwórz nową warstwę kształtu.
2. Aby utworzyć inny typ kształtu, wybierz inne narzędzie kształtów.
3. Zaznacz opcję obszaru kształtu, aby określić sposób, w jaki kształty mają się pokrywać, a następnie przeciągnij po obrazie, aby narysować nowe kształty:

Dodaj  Dodaje kolejny kształt do istniejącego. Połączony kształt zakryje cały obszar kształtów narysowanych za pomocą opcji Dodaj.

Odejmij  Usuwa obszar, na którym kształty pokrywają się. Reszta obszarów kształtów zostanie zachowana.

Przetnij  Wyświetla tylko obszar wspólny kształtów. Pozostałe obszary zostaną usunięte.

Wyklucz  Usuwa obszary pokrywające się w nowych i istniejących kształtach.

Więcej tematów Pomocy



Ulepszony tryb szybki

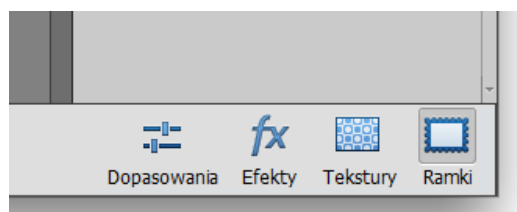
Efekty

Tekstury

Ramki

Stosowanie efektów, tekstur i ramek

Tryb Szybki gromadzi podstawowe narzędzia do naprawy zdjęć w jednym miejscu, umożliwiając szybką naprawę ekspozycji, koloru, ostrości i innych aspektów obrazu. Z Photoshop Elements 12, oprócz korygowania zdjęć, możesz też przekształcać swoje zdjęcia w profesjonalnie wyglądające dzieła sztuki. Trzy nowe panele - Efekty, Tekstury i Klatki - są teraz dostępne.



Te trzy panele są umieszczone obok panelu Dopasowania. Każdy panel posiada dziesięć miniatur. Każda miniaturka zapewnia bieżący podgląd. Kliknięcie miniaturki powoduje zastosowanie efektu, tekstury lub klatki do obrazu. Nazwy tych efektów, tekstur i klatek są wyświetlane podczas najechnania wskaźnikiem myszy na miniaturkę.

Efekty

[Do góry](#)



Dziesięć dostępnych efektów przekształca zdjęcie poprzez zastosowanie predefiniowanych ustawień efektów. Klikalne miniaturki dla dostępnych efektów stanowią bieżący podgląd umożliwiając zrozumienie, jak efekt będzie wyglądał na obrazie, bez konieczności faktycznego stosowania go. Efekty obejmują od efektu Czarno-białe do wyglądu Starej fotografii i ustawienia Krosowanie. Efekty są stosowane jako nowa warstwa z maską warstwy. Możesz edytować maskę warstwy w trybie Ekspert, aby usunąć/zredukować efekt w pewnych obszarach.

Tekstury

[Do góry](#)



Skorzystaj z panelu Tekstury, aby wybrać z spośród dziesięciu tekstur, które możesz zastosować do zdjęcia. Tekstury naśladują różne powierzchnie lub tła, na których można wydrukować zdjęcie. Przykładowo, stary papier, tekstura popękanej farby, niebieska siatka, chrom. Tekstury są stosowane jako nowa warstwa z maską warstwy. Możesz edytować maskę warstwy w trybie Ekspert, aby usunąć/zredukować teksturę w pewnych obszarach (twarz/skóra).

Klatki

[Do góry](#)



Skorzystaj z panelu Klatki, aby wybrać i zastosować do zdjęcia jedną z spośród dziesięciu tekstur. Klatka zostaje automatycznie dopasowana w najlepszy możliwy sposób. Możesz też przesunąć i przekształcić obraz i klatkę. Można to zrobić przy pomocy narzędzia Przesunięcie i klikając dwukrotnie klatkę. Możesz wybrać kolor tła od białego do dowolnego innego w trybie Ekspert modyfikując warstwę Wypełnienie kolorem

Stosowanie efektów, tekstur i ramek

[Do góry](#)

1. Otwórz zdjęcie w Photoshop Elements Editor i przełącz się w tryb Szybki.
2. Trzy panele - Efekty, Tekstury i Klatki - są dostępne, oprócz panelu Dopasowania. Kliknij ikonę dowolnego z tych paneli.
3. Pasek Panele wyświetla dziesięć bieżących podglądów otwartego obrazu. Kliknij miniaturkę, aby zastosować Efekt, Teksturę, lub Klatkę.
4. (Opcjonalnie) Przełącz się w tryb Ekspert, aby zmodyfikować efekt, teksturę lub klatkę użytą w obrazie. Modyfikacja zastosowana w trybie Szybkim jest później dostępna jako osobny element.

Gradienty

[Informacje o gradientach](#)

[Stosowanie gradientu](#)

[Stosowanie wypełnienia gradientowego do tekstu](#)

[Definiowanie gradientu](#)

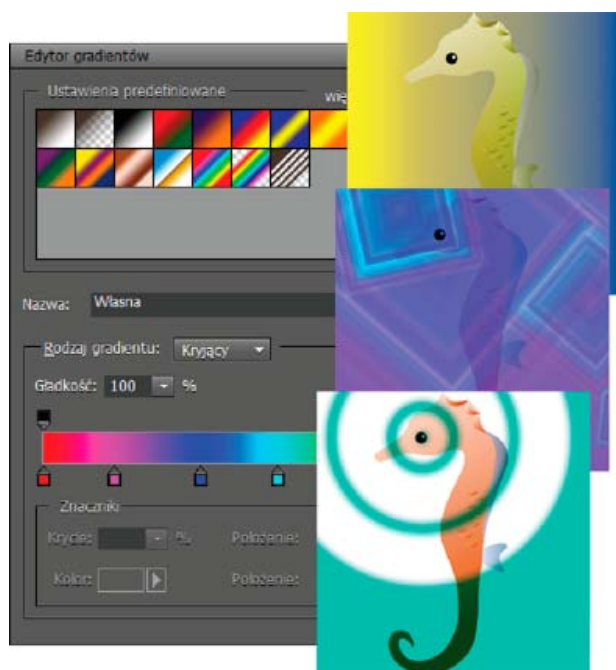
[Określanie przezroczystości gradientu](#)

[Tworzenie gradientu z szumem](#)

Informacje o gradientach

[Do góry](#)

Obszar jest wypełniany gradientem przez przeciąganie narzędziem Gradient w obrazie lub zaznaczeniu. Odległość między punktem początkowym (gdzie użytkownik naciska i przytrzymuje klawisz myszy), a punktem końcowym (gdzie przycisk myszy jest zwalniany) wpływa na wygląd gradientu, podobnie jak typ gradientu.



Używając narzędzi Gradient i Edytor gradientów, można tworzyć własne mieszanki kolorów na zdjęciach.

Na pasku opcji narzędzi można wybrać dowolny z następujących typów gradientu.

Gradient liniowy Kolejne odcienie koloru są umieszczane wzdłuż linii prostej, od punktu początkowego do końcowego.

Gradient radialny Kolejne odcienie koloru są umieszczane w kole, między punktem końcowym i początkowym.

Gradient skośny Kolejne odcienie koloru są umieszczane wokół punktu początkowego, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Gradient lustrzany Wynikowy układ odcieni jest efektem zastosowania dwóch symetrycznych gradientów liniowych po każdej stronie punktu początkowego.

Gradient romboidalny Kolejne odcienie koloru są umieszczane wewnątrz rombu, wokół punktu początkowego. Punkt końcowy określa położenie jednego z wierzchołków rombu.

 Aby zastosować gradient do obrazu, można także użyć Warstwy wypełnienia. Warstwa wypełnienia daje dodatkową możliwość zmiany właściwości gradientu oraz edycji maski warstwy wypełnienia w celu ograniczenia gradientu do części obrazu.

Gradienty są przechowywane w bibliotekach. Z menu Próbny gradientów można wybrać inną bibliotekę gradientów, klikając menu i wybierając bibliotekę u dołu listy. W tym menu można także zapisywać i wczytywać własne biblioteki gradientów. Zarządzanie gradientami możliwe jest również za pomocą Menedżera ustawień predefiniowanych.

Stosowanie gradientu

[Do góry](#)

1. Aby wypełnić część obrazu, zaznacz obszar za pomocą jednego z narzędzi zaznaczania. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden obszar, wypełnienie gradientowe będzie stosowane do całej warstwy aktywnej.

- Wybierz narzędzie Gradient .
- Na pasku opcji narzędzi kliknij odpowiedni typ gradientu.
- Wybierz wypełnienie gradientowe z panelu Próbnik gradientów na pasku opcji narzędzi.
- (Opcjonalnie) Ustaw opcje gradientu na pasku opcji narzędzi.

Tryb Określa sposób mieszania gradientu z pikselami istniejącymi na obrazie.

Krycie Określa krycie gradientu. Niska wartość krycia pozwala pikselom prześwitywać spod gradientu. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Odwrotność Odwraca kolejność kolorów w wypełnieniu gradientowym.

Przezroczystość Używa przezroczystości gradientu (jeżeli ma on przezroczyste obszary) zamiast przezroczystych obszarów obrazu.

Roztrzaskanie Tworzy łagodniejszą mieszankę pasm kolorów.

- Ustaw wskaźnik na obrazie w miejscu, w którym ma powstać punkt początkowy gradientu, a następnie przeciągnij, aby ustawić punkt końcowy. Podczas przeciągania można przytrzymać klawisz Shift, aby kąt gradientu był wielokrotnością 45°.

Stosowanie wypełnienia gradientowego do tekstu

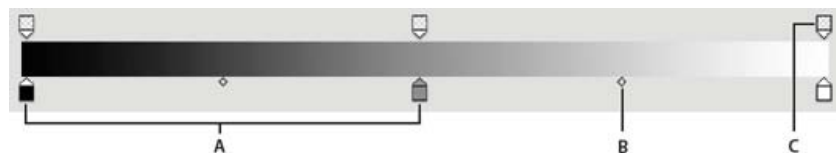
[Do góry](#)

- Zaznacz tekst przeznaczony do wypełnienia.
- Wybierz polecenie Warstwa > Uprość warstwę, aby konwertować tekst wektorowy na obraz bitmapowy. Po uproszczeniu warstwa edycja tekstu nie będzie możliwa.
- Przytrzymując klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS), kliknij na panelu Warstwy miniaturkę warstwy tekstowej, aby zaznaczyć tekst.
- Wybierz narzędzie Gradient.
- Na pasku opcji narzędzi kliknij odpowiedni typ gradientu.
- Z panelu Próbnik gradientów wybierz wypełnienie gradientowe.
- Ustaw wskaźnik na tekście w miejscu, w którym ma powstać punkt początkowy gradientu, a następnie przeciągnij, aby ustawić punkt końcowy.

Definiowanie gradientu

[Do góry](#)

W oknie dialogowym Edytor gradientów można definiować własne gradienty. Gradient może zawierać dwa kolory (lub więcej) lub jeden kolor zanikający w przezroczystość (lub więcej).



Okno dialogowe Edytor gradientów.

A. Znacznik koloru **B.** Punkt środkowy koloru **C.** Znacznik krycia

Aby zdefiniować gradient, należy wykonać określone czynności. Należy dodać znacznik koloru, aby dodać kolor do gradientu. Należy przeciągnąć znacznik koloru i ikonę punktu środkowego, aby zdefiniować odległość między dwoma kolorami. Wreszcie trzeba dopasować Znaczniki krycia, aby określić stopień przezroczystości w gradientcie.

- W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Gradient.
- Aby wyświetlić okno dialogowe Edytor gradientów, kliknij przycisk Edycja pod próbką gradientu.
- W sekcji Ustawienia domyślne w oknie dialogowym Edytor gradientów wybierz gradient, na podstawie którego stworzony zostanie nowy gradient.
- Aby wybrać kolory gradientu, kliknij dwukrotnie znacznik koloru lub kliknij próbkę koloru, aby wyświetlić Próbnik kolorów. Wybierz kolor i kliknij przycisk OK.
- Aby dopasować położenie znacznika koloru, przeciągnij go w lewo lub w prawo.
- Aby dodać kolor do gradientu, kliknij pod paskiem gradientu w celu zdefiniowania kolejnego znacznika koloru.
- Aby dopasować położenie punktu środkowego przejścia pomiędzy kolorami, przeciągnij romb znajdujący się pod paskiem gradientu w lewo lub prawo.
- Aby usunąć edytowany znacznik koloru, kliknij przycisk Usuń.
- Aby ustawić gładkość przejścia koloru, wprowadź wartość procentową w polu tekstowym Gładkość lub przeciągnij suwak.
- Przeciągając Znaczniki krycia, można także ustawić wartości przezroczystości gradientu.
- Aby zapisać ustawienie nowego gradientu, wprowadź jego nazwę i kliknij przycisk Dodaj do ustawienia domyślnego.
- Kliknij przycisk OK. Nowo utworzony gradient jest wybrany i gotowy do użycia.

Określanie przezroczystości gradientu

Każde wypełnienie gradientowe zawiera ustawienia (znaczniki krycia), które sterują kryciem wypełnienia w różnych miejscach gradientu. Wzorek kratki w podglądzie gradientu pokazuje stopień przezroczystości. Gradienty muszą zawierać przynajmniej dwa znaczniki krycia.

1. Tworzenie gradientu.
2. Aby dopasować krycie początkowe w Edytorze gradientów, należy kliknąć lewy znacznik krycia nad paskiem gradientu. Trójkąt pod znacznikiem stanie się czarny, wskazując, że edytowane jest krycie początkowe.
3. Aby ustawić Krycie, należy wykonać jedną z następujących czynności:
 - Wprowadzić wartość z zakresu od 0 (w pełni przezroczyste) do 100% (w pełni nieprzezroczyste).
 - Przeciągnąć strzałkę na suwaku Krycie.
4. Aby zmienić krycie punktu końcowego, należy kliknąć na prawym punkcie przezroczystości nad paskiem gradientu. Następnie należy ustawić krycie w sposób opisany w punkcie 3.
5. Aby zmienić położenie krycia początkowego lub końcowego, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij wybrany punkt krycia w lewo lub prawo.
 - Zaznacz odpowiedni punkt krycia i wpisz wybraną wartość w polu Położenie.
6. Aby zmienić położenie środkowego punktu krycia (punktu pomiędzy punktami krycia początkowego i końcowego), wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij romb umieszczony nad paskiem gradientu w lewo lub prawo.
 - Wybierz romb i wprowadź wartość w polu Położenie.
7. Aby usunąć edytowany znacznik krycia, kliknij przycisk Usuń lub odciągnij znacznik od paska gradientu.
8. Aby dodać krycie pośrednie, kliknij nad paskiem gradientu w celu dodania nowego znacznika krycia. Nowy znacznik można dopasowywać i przesuwając w identyczny sposób jak znaczniki krycia początkowego i końcowego.
Aby usunąć krycie pośrednie, przeciągnij jego znacznik przezroczystości w górę i poza pasek gradientu lub wybierz znacznik i kliknij przycisk Usuń.
9. Aby zapisać ustawienie nowego gradientu, wprowadź nazwę w polu tekstowym Nazwa i kliknij przycisk Nowy. W ten sposób zostanie utworzony nowy gradient z określonym ustawieniem przezroczystości.
10. Aby zamknąć okno dialogowe, kliknij przycisk OK i wybierz nowo utworzony gradient. Upewnij się, że opcja Przezroczystość jest zaznaczona na pasku opcji narzędzi.

Tworzenie gradientu z szumem

Gradient z szumem to gradient zawierający losowo rozmieszczone kolory z zakresu kolorów określonych przez użytkownika.



Gradienty z szumem o różnych wartościach szumu.

A. Szum 10% B. Szum 50% C. Szum 90%

1. Wybierz narzędzie Gradient.
2. Aby wyświetlić okno dialogowe Edytor gradientów, należy kliknąć na pasku opcji narzędzi przycisk Edycja.
3. Wybierz polecenie Szum z menu Rodzaj gradientu.
4. Ustaw opcje gradientu.

Nierówność Określa poziom miękkości w przejściu między kolorami wzorka.

Model kolorów Określa model kolorów używany do ustawienia zakresu kolorów zawartych w gradientcie. Aby zdefiniować zakres kolorów, należy przeciągnąć suwaki każdego z kolorów składowych.

Ogranicz kolory Chroni kolory przed przesyleniem.

Dodaj przezroczystość Dodaje przezroczystość do losowych kolorów.
5. Aby losowo mieszać kolory, należy klikać przycisk Rozmieść losowo aż do momentu uzyskania odpowiedniego gradientu.
6. Wpisz nazwę nowego gradientu.
7. Aby zapisać nowy gradient, kliknij przycisk Nowy.
8. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe, a następnie wybierz nowo utworzony gradient.

Więcej tematów Pomocy

Edycja kształtów

Zaznaczanie lub przesuwanie kształtu

Przekształcanie kształtu

Zmianianie koloru wszystkich kształtów w warstwie

Stosowanie stylu warstwy do kształtu

Zaznaczanie lub przesuwanie kształtu

[Do góry](#)

Użyj narzędzia Zaznaczanie kształtów , aby zaznaczyć kształty jednym kliknięciem. Po konwersji kształtu na element bitmapowy przez uproszczenie warstwy kształtów należy w celu zaznaczenia użyć narzędzia Przesunięcie, a nie Zaznaczanie kształtów.

Jeśli warstwa zawiera wiele kształtów, można zmienić położenie wszystkich kształtów naraz za pomocą narzędzia Przesunięcie. Jednak aby zmienić położenie jednego konkretnego kształtu w warstwie, należy użyć narzędzia Zaznaczanie kształtów.

1. Użyj narzędzia Zaznaczanie kształtu , aby zaznaczyć kształty.
2. Kliknij kształt, aby go wybrać.
3. Aby przesunąć kształt, przeciągnij go w nowe miejsce.

Przekształcanie kształtu

[Do góry](#)

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie kształtów , a następnie zaznacz opcję Pokaż obwiednię.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij kształt, który ma zostać przekształcony i przeciągnij kotwicę, aby go przekształcić.
 - Zaznacz kształt, który ma zostać przekształcony, kliknij polecenie Obraz > Przekształć kształt, a następnie wybierz polecenie przekształcania.

Zmianianie koloru wszystkich kształtów w warstwie

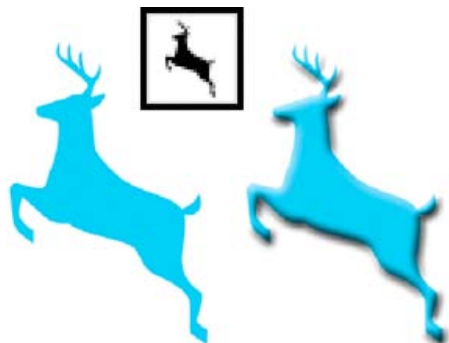
[Do góry](#)

1. W trybie ekspert kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy kształtów na panelu Warstwy.
2. Wybierz nowy kolor i kliknij OK.
Uwaga: Jeśli kolor kształtu nie zmienia się po wybraniu nowego koloru, sprawdź, czy warstwa ma styl warstwy (oznaczony ikoną gwiazdy na panelu Warstwy). Niektóre style warstw przesłaniają kolor podstawowy kształtu.

Stosowanie stylu warstwy do kształtu

[Do góry](#)

Efekty (takie jak cienie i fazy) można szybko stosować do kształtów, korzystając ze stylów warstw. Należy pamiętać, że styl warstwy jest stosowany do wszystkich kształtów w danej warstwie. Jeśli na przykład do warstwy z wieloma kształtami zostanie zastosowany styl cienia, cień zostanie wyświetlony dla wszystkich tych kształtów.



Przed zastosowaniem stylu warstwy do własnego kształtu (z lewej) i po nim (z prawej)

1. Zaznacz warstwę zawierającą kształt lub w panelu Warstwy kliknij przycisk Nowa  i narysuj kształt.
2. Otwórz panel Efekty  i kliknij kartę Style.
3. Kliknij dwukrotnie miniaturę, którą chcesz zastosować dla kształtu.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Wybieranie kolorów

Wybieranie kolorów za pomocą narzędzia Kropłomierz

Wybieranie koloru z przybornika

Używanie panelu Próbki kolorów

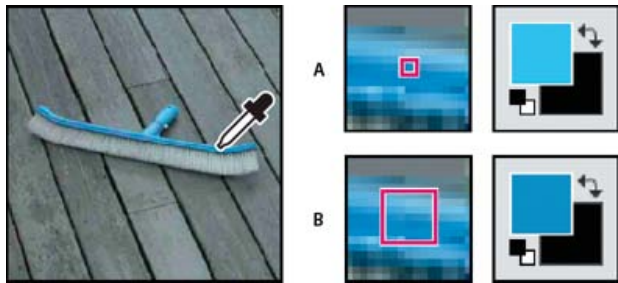
Używanie próbnika kolorów firmy Adobe

[Do góry](#)

Wybieranie kolorów za pomocą narzędzia Kropłomierz

Dzięki narzędziu Kropłomierz można łatwo kopiować kolor bez potrzeby wybierania próbki. Narzędzie Kropłomierz kopiuje lub pobiera kolor obszaru ze zdjęcia, aby ustawić nowy kolor pierwszego planu lub tła. Kolory można pobierać z obrazu aktywnego, z innych otwartych obrazów lub z pulpitu komputera użytkownika.

Aby uczynić kolor zawsze dostępnym, można dodać pobrany kolor do panelu Próbki kolorów. Można także określić rozmiar obszaru, z którego narzędzie Kropłomierz pobiera kolor. Można na przykład tak ustawić narzędzie Kropłomierz, aby pobierało średnie wartości kolorów ze wskazanych obszarów o rozmiarze 5 x 5 pikseli lub 3 x 3 piksele.



Wybieranie koloru pierwszego planu za pomocą narzędzia Kropłomierz.

A. Próbką punktowa B. Próbką Średnia 5x5

1. Wybierz narzędzie Kropłomierz z przybornika.
2. (Opcjonalnie) Aby zmienić rozmiar próbki pobieranej przez narzędzie Kropłomierz, z menu Rozmiar próbki na pasku opcji narzędzi wybierz jedno z następujących poleceń:
 - Próbką punktowa — powoduje pobranie dokładnej wartości klikanego piksela.
 - Średnia 3x 3 lub Średnia 5x 5 powoduje pobranie średniej wartości określonej liczby pikseli klikniętego obszaru.
3. Na pasku opcji narzędzi wybierz, skąd narzędzie ma pobrać próbkę koloru. Wybierz opcję Wszystkie warstwy lub Bieżąca warstwa.
4. Aby wybrać kolor, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij wybrany kolor na obrazie, aby wybrać nowy kolor pierwszego planu. Kliknij obraz i przeciągnij kursor poza obraz, aby wybrać kolor wyświetlany w dowolnym miejscu ekranu.
 - Aby wybrać nowy kolor tła z obrazu, kliknij wybrany kolor, przytrzymując klawisz Alt (Option w systemie Mac OS).
Podczas klikania i przeciągania narzędzia Kropłomierz pole koloru pierwszego planu zmienia się.
5. Gdy ukaże się w nim pożądaný kolor, można zwolnić przycisk myszy.

Uwaga: Używając większości narzędzi do malowania, można przełączać się tymczasowo do narzędzia Kropłomierz. Pozwala to na szybką zmianę kolorów bez potrzeby wybierania kolejnego narzędzia. Przytrzymaj klawisz Alt (Option w systemie Mac OS). Po wybraniu koloru zwolnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS).

[Do góry](#)

Wybieranie koloru z przybornika

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby ustawić pola kolorów pierwszego planu i tła na czerni i biel, kliknij ikonę Kolory domyślne.
- Aby przełączyć kolory w obu polach, kliknij ikonę Przełącz kolory.
- Aby zmienić kolor pierwszego planu, kliknij pole koloru znajdujące się najwyżej w przyborniku, a następnie wybierz kolor z próbnika kolorów.
- Aby zmienić kolor tła, kliknij pole koloru znajdujące się najniżej w przyborniku, a następnie wybierz kolor z próbnika kolorów.

Używanie panelu Próbki kolorów

Panel Próbki kolorów (polecenie Okno > Próbki kolorów) jest dobrym miejscem na przechowywanie kolorów często używanych w obrazach użytkownika. Klikając próbkę koloru na panelu Próbki kolorów, można wybrać kolor pierwszego planu lub tła. Dodając lub usuwając kolory, można tworzyć własne biblioteki próbek, zapisywać je i używać ich w innych obrazach. Wybierając odpowiednią opcję z menu Więcej, można zmienić sposób, w jaki miniaturki są wyświetlane na panelu Próbki kolorów.

Mimo że do panelu Próbki kolorów można dodawać wiele kolorów, należy odpowiednio zarządzać rozmiarem panelu i porządkować go, aby poprawić wydajność działania. Tworzenie bibliotek pomaga w grupowaniu próbek powiązanych lub specjalnych oraz w zarządzaniu rozmiarem panelu.

Biblioteki próbek znajdują się w folderze instalacyjnym programu Photoshop Elements \Presets\Color Swatches (w przypadku systemu Mac OS folder instalacyjny Photoshop Elements to \Support Files\Presets\Color Swatches). Po utworzeniu własnych bibliotek zapisanie ich w folderze Color Swatches spowoduje, że pojawią się one automatycznie w menu podręcznym bibliotek zawierających panele.

Wybieranie koloru za pomocą panelu Próbki kolorów

1. Jeśli panel Próbki kolorów nie jest jeszcze otwarty, wybierz polecenie Okno > Próbki kolorów.
2. (Opcjonalnie) W panelu Próbki kolorów wybierz nazwę biblioteki próbek w menu Próbki.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby wybrać kolor narzędzia, kliknij kolor w panelu.
 - Aby wybrać kolor tła, kliknij kolor w panelu, przytrzymując klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS).

Dodawanie koloru do panelu Próbki kolorów

Kolor często używany można zapisać jako próbkę na panelu Próbki kolorów. Zapisane próbki są dodawane do biblioteki kolorów na panelu. Aby trwale zapisać własne próbki, należy zapisać całą bibliotekę.

1. W przyborniku ustaw kolor pierwszego planu na kolor, który chcesz dodać.
2. Na panelu Próbki kolorów wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Nowa próbka u dołu panelu. Próbkę koloru zostanie dodana i automatycznie otrzyma nazwę Próbkę koloru 1.
 - Wybierz polecenie Nowa próbka z menu Więcej.
 - Ustaw kursor nad pustym miejscem w dolnym wierszu panelu Próbki (kursor zamieni się w kursor narzędzia Wiadro z farbą) i kliknij, aby dodać kolor.



Wybieranie koloru za pomocą narzędzia Kroplomierz i dodawanie go jako nowej próbki

3. Wprowadź nazwę dla nowego koloru i kliknij przycisk OK.
4. Jeśli pojawi się monit o zapisanie biblioteki próbek, wprowadź nową nazwę w oknie dialogowym Zapisz i kliknij przycisk Zapisz.

Zapisywanie i używanie własnych bibliotek próbek

❖ Na panelu Próbki kolorów wykonaj dowolną z następujących czynności:

- Z menu Więcej wybierz polecenie Zapisz próbki, aby zapisać bibliotekę próbek. Aby wyświetlić zestaw próbek w panelu próbek, zapisz plik w folderze Photoshop Elements\Presets\Color Swatches (Mac OS: Photoshop Elements\Support Files\Presets\Color Swatches).

Uwaga: Aby nowy zestaw próbek był widoczny, należy uruchomić ponownie program Photoshop Elements.

- Na panelu, w menu Więcej, wybierz polecenie Wczytaj próbki, aby wybrać i wczytać bibliotekę próbek.
- Na panelu, w menu Więcej, wybierz polecenie Zastąp próbki, a następnie wybierz bibliotekę próbek, aby zastąpić nią bieżącą bibliotekę.

Resetowanie biblioteki próbek do domyślnych próbek kolorów

1. Wybierz bibliotekę próbek z menu podręcznego panelu Próbki kolorów.
2. Z menu Więcej na panelu Próbki kolorów wybierz polecenie Menedżer ustawień predefiniowanych.
3. W oknie dialogowym Menedżer ustawień predefiniowanych wybierz polecenie Próbki z menu Typ ustawień.

4. W menu Więcej wybierz opcję Wyzeruj próbki i potwierdź operację.

Usuwanie koloru z panelu Próbki kolorów

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij próbkę koloru do przycisku Kosz na panelu i kliknij przycisk OK, aby potwierdzić usunięcie.
- Wciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), aby zmienić wskaźnik w ikonę nożyczek, a następnie kliknij kolor na panelu Próbki kolorów.

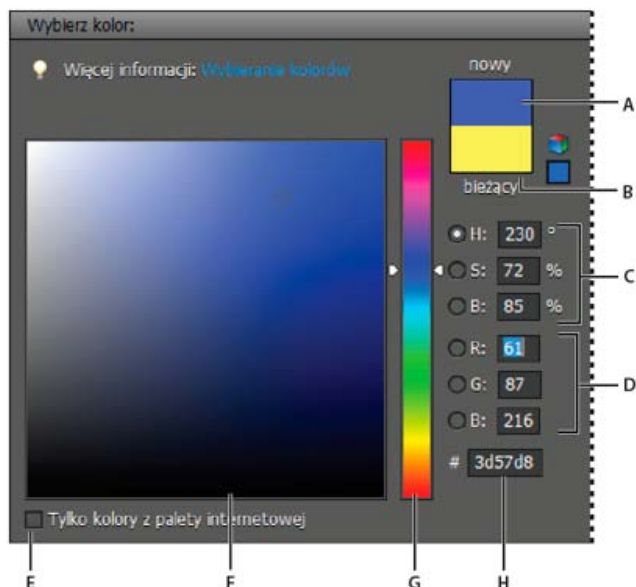
2. Jeśli pojawi się monit o zapisanie biblioteki, wprowadź nazwę w oknie dialogowym Zapisz i kliknij przycisk Zapisz.

Uwaga: Aby trwale usunąć odrzucone próbki, należy ponownie zapisać bibliotekę, która je zawierała.

Używanie próbnika kolorów firmy Adobe

[Do góry](#)

Próbnika kolorów firmy Adobe można używać do wybierania koloru pierwszego planu lub tła, definiując kolory jako liczby lub wybierając kolor z widma kolorów. Co więcej, można wybierać kolory oparte na modelu HSB lub RGB albo wybierać tylko bezpieczne kolory z palety internetowej.



Próbnik kolorów firmy Adobe.

A. Kolor dopasowany **B.** Kolor oryginalny **C.** Wartości kolorów w trybie HSB **D.** Wartości kolorów w trybie RGB **E.** Wyświetlane są tylko kolory z palety internetowej **F.** Pole Kolor **G.** Suwak Kolor **H.** Wartość szesnastkowa koloru

1. Kliknij pole koloru pierwszego planu lub tła w przyborniku, aby wyświetlić próbnik kolorów.
2. Kliknij pole koloru w oknie Próbnika kolorów. Po kliknięciu pola koloru w oknie Próbnika kolorów kolisty znacznik wskazuje pozycję wybranego koloru w polu, a wartości liczbowe ulegają zmianie na wartości nowego koloru.
3. Przeciągnij białe trójkąty znajdujące się wzdłuż suwaka, aby przejść do kolejnego koloru.
4. Ewentualnie, aby określić wartość liczbową koloru wzrokowo, wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Wprowadź wartość szesnastkową koloru w polu tekstowym pod wartościami RGB. Wartości szesnastkowe kolorów są często używane przez twórców stron internetowych.
 - W przypadku kolorów RGB zaznacz przycisk radiowy i określ wartości składowe koloru w skali od 0 do 255 (gdzie 0 to brak światła, a 255 to najjaśniejsze światło).
 - Dla kolorów HSB zaznacz przycisk radiowy i określ nasycenie oraz jasność koloru w postaci procentowej; określ barwę jako kąt odpowiadający pozycji na kole kolorów, w skali od 0° do 360°.
5. Prostokąt kolorów, znajdujący się na prawo od suwaka kolorów, zawiera nowy kolor w górnej części prostokąta. Kolor oryginalny wyświetlany jest w dolnej części prostokąta.
6. Kliknij przycisk OK, aby rozpocząć malowanie przy użyciu nowego koloru.

Uwaga: Kolory można wybierać za pomocą wbudowanego próbnika kolorów systemu albo wtyczki próbnika kolorów. Wybierz Preferencje > Ogólne i wybierz próbnik kolorów.

Więcej tematów Pomocy

Efekty i filtry

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Ulepszony tryb szybki

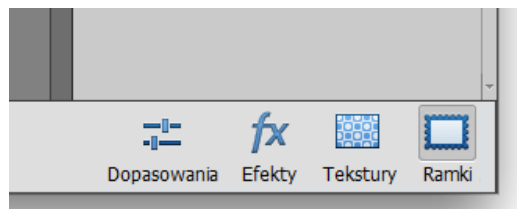
Efekty

Tekstury

Ramki

Stosowanie efektów, tekstur i ramek

Tryb Szybki gromadzi podstawowe narzędzia do naprawy zdjęć w jednym miejscu, umożliwiając szybką naprawę ekspozycji, koloru, ostrości i innych aspektów obrazu. Z Photoshop Elements 12, oprócz korygowania zdjęć, możesz też przekształcać swoje zdjęcia w profesjonalnie wyglądające dzieła sztuki. Trzy nowe panele - Efekty, Tekstury i Klatki - są teraz dostępne.



Te trzy panele są umieszczone obok panelu Dopasowania. Każdy panel posiada dziesięć miniatur. Każda miniaturka zapewnia bieżący podgląd. Kliknięcie miniaturki powoduje zastosowanie efektu, tekstury lub klatki do obrazu. Nazwy tych efektów, tekstur i klatek są wyświetlane podczas najechania wskaźnikiem myszy na miniaturkę.

Efekty

[Do góry](#)



Dziesięć dostępnych efektów przekształca zdjęcie poprzez zastosowanie predefiniowanych ustawień efektów. Klikalne miniaturki dla dostępnych efektów stanowią bieżący podgląd umożliwiając zrozumienie, jak efekt będzie wyglądał na obrazie, bez konieczności faktycznego stosowania go. Efekty obejmują od efektu Czarno-białe do wyglądu Starej fotografii i ustawienia Krosowanie. Efekty są stosowane jako nowa warstwa z maską warstwy. Możesz edytować maskę warstwy w trybie Ekspert, aby usunąć/zredukować efekt w pewnych obszarach.

Tekstury

[Do góry](#)



Skorzystaj z panelu Tekstury, aby wybrać z spośród dziesięciu tekstur, które możesz zastosować do zdjęcia. Tekstury naśladują różne powierzchnie lub tła, na których można wydrukować zdjęcie. Przykładowo, stary papier, tekstura popękanej farby, niebieska siatka, chrom. Tekstury są stosowane jako nowa warstwa z maską warstwy. Możesz edytować maskę warstwy w trybie Ekspert, aby usunąć/zredukować teksturę w pewnych obszarach (twarz/skóra).

Klatki

[Do góry](#)



Skorzystaj z panelu Klatki, aby wybrać i zastosować do zdjęcia jedną z spośród dziesięciu tekstur. Klatka zostaje automatycznie dopasowana w najlepszy możliwy sposób. Możesz też przesunąć i przekształcić obraz i klatkę. Można to zrobić przy pomocy narzędzia Przesunięcie i klikając dwukrotnie klatkę. Możesz wybrać kolor tła od białego do dowolnego innego w trybie Ekspert modyfikując warstwę Wypełnienie kolorem

Stosowanie efektów, tekstur i ramek

[Do góry](#)

1. Otwórz zdjęcie w Photoshop Elements Editor i przełącz się w tryb Szybki.
2. Trzy panele - Efekty, Tekstury i Klatki - są dostępne, oprócz panelu Dopasowania. Kliknij ikonę dowolnego z tych paneli.
3. Pasek Panele wyświetla dziesięć bieżących podglądów otwartego obrazu. Kliknij miniaturkę, aby zastosować Efekt, Teksturę, lub Klatkę.
4. (Opcjonalnie) Przełącz się w tryb Ekspert, aby zmodyfikować efekt, teksturę lub klatkę użytą w obrazie. Modyfikacja zastosowana w trybie Szybkim jest później dostępna jako osobny element.

Automatyczne tony inteligentne

[Stosowanie efektu automatycznych tonów inteligentnych na fotografiach](#)

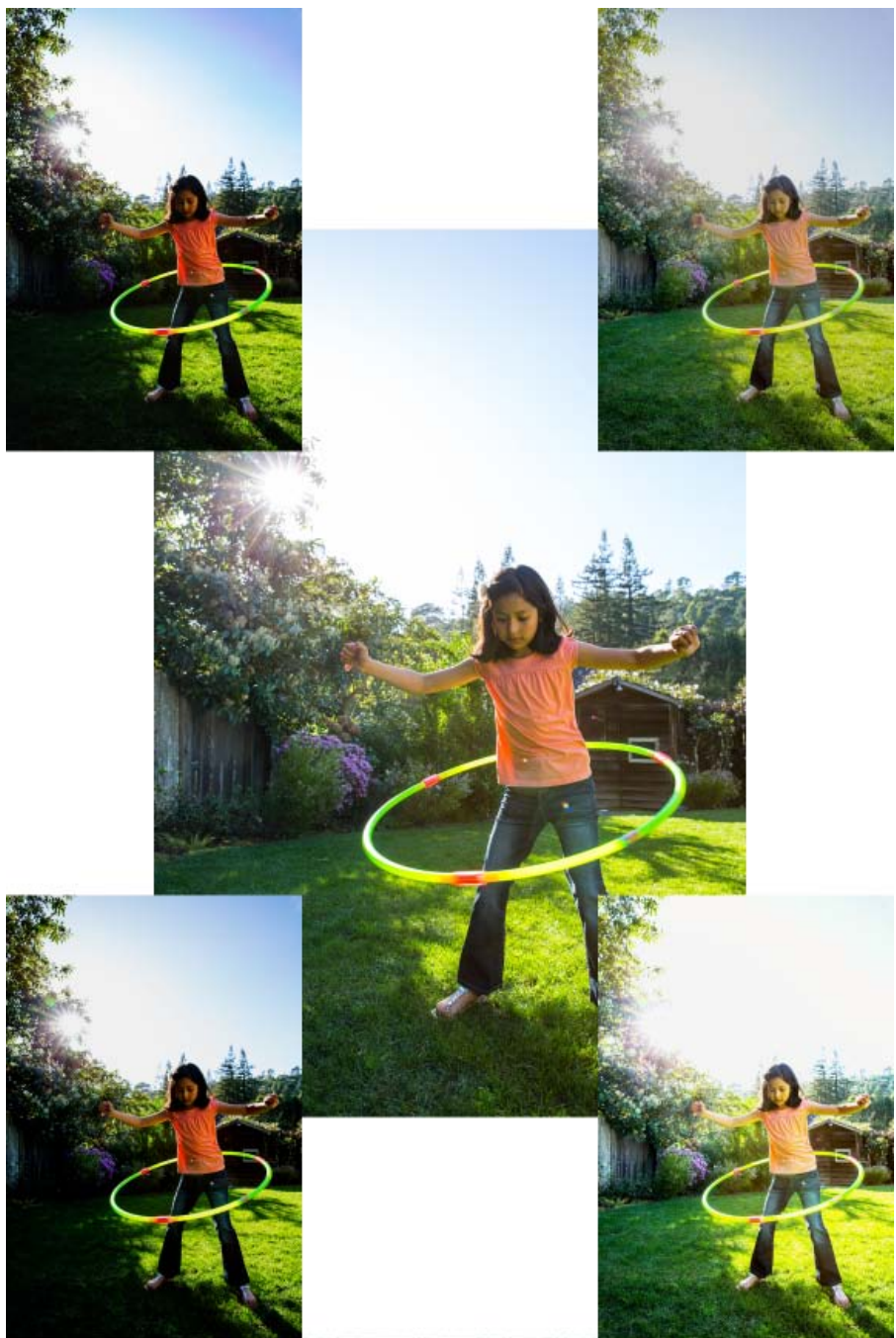
[Wzorowanie na automatycznych tonach inteligentnych](#)

[Resetowanie wzorowania automatycznych tonach inteligentnych](#)

Funkcja Automatyczne tony inteligentne wykorzystuje inteligentny algorytm do modyfikowania wartości tonalnej obrazu. Funkcja Automatyczne tony inteligentne wprowadza korektę do zdjęć. Dodatkowo do dyspozycji użytkownika jest joystick, którym można dokonywać precyzyjnych operacji.

Podczas poruszania joystickiem po różnych obszarach zdjęcia program Photoshop Elements analizuje jakość tonalną próbkowanego obszaru. Korekta tonalna jest następnie stosowana wobec całego zdjęcia. Dlatego też poruszanie joystickiem po różnych obszarach zdjęcia daje różne rezultaty. Na zdjęciu (poniżej) poruszanie joystickiem w kierunku jaśniejszych części (jasne niebo lub trawa) powoduje rozjaśnienie całego obrazu. Na zdjęciu jest to szczególnie widoczne w prawym górnym i prawym dolnym rogu.

Narzędzie automatyczne tony inteligentne jest dostępne w trybach Szybkim i Eksperckim.



(po lewej) Poruszanie joystickiem w kierunku ciemniejszych obszarów (liście lub cień) powoduje przyciemnienie całego obrazu. Na miniaturkach jest to szczególnie widoczne po lewej stronie głównego obrazu.

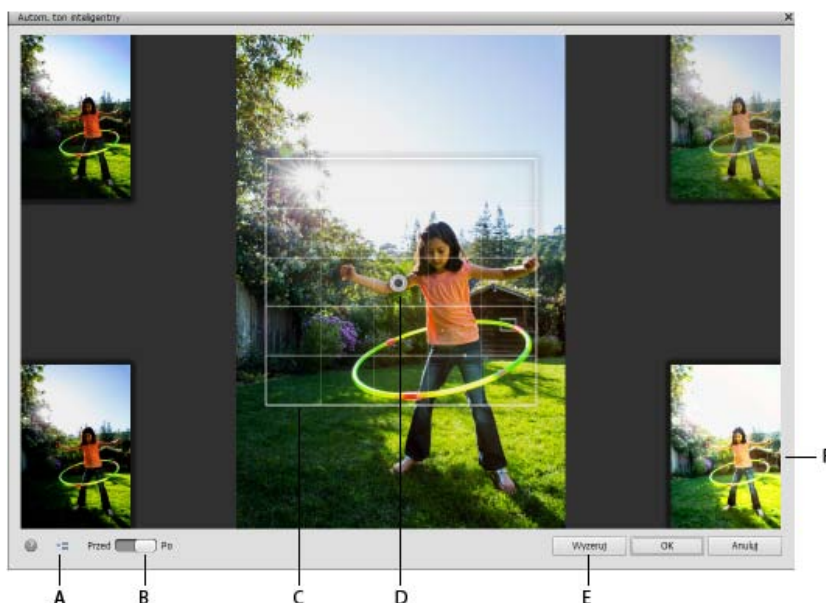
(po prawej) Poruszanie joystickiem w kierunku jaśniejszych części (jasne niebo lub trawa) powoduje rozjaśnienie całego obrazu. Na miniaturkach jest to szczególnie widoczne po prawej stronie głównego obrazu.

Stosowanie efektu Automatyczne tony inteligentne wobec fotografii

[Do góry](#)

1. Otworzywszy obraz, kliknij Podnieś wartość > Automatyczne tony inteligentne.

Domyślna korekta tonalna jest stosowana automatycznie.



A. Opcje funkcji Automatyczne tony inteligentne B. Przełącz, aby zobaczyć obraz przed i po C. Obwiednia, w której możesz poruszać joystickiem D. Joystick, którym można poruszać w ramach obwiedni E. Automatyczne tony inteligentne F. Jedna z czterech automatycznie tworzonych miniaturk aktywnego podglądu

2. Przesuń kontrolkę joysticka wyświetlaną na ekranie w celu dostosowania docelowego obrazu.
3. Aby zobaczyć, jak obraz będzie wyglądał po przesunięciu joysticka w określonym kierunku, zobacz miniatury, które są wyświetlane w czterech narożnikach zdjęcia.

Nauczanie funkcji automatycznych tonów inteligentnych

[Do góry](#)

Podczas korzystania z funkcji automatycznych tonów inteligentnych możesz wybrać opcję Wzorem się na tej korekcie. Po wybraniu tej opcji program Photoshop Elements będzie uczył się twoich operacji edycyjnych. Algorytm uczy się z zakresów tonalnych obrazu sprzed i po zastosowaniu narzędzia Automatyczne tony inteligentne. Umożliwia to funkcji automatycznych tonów inteligentnych przedstawianie lepszych sugestii tonalnych dla nowego obrazu.

Dlatego po każdym zastosowaniu tej funkcji wobec obrazu algorytm sugeruje przekształcenia tonalne (umieszczenie joysticka) na podstawie korekt dokonanych na poprzednim obrazie. Im więcej obrazów skorygujesz tonalnie za pomocą tej funkcji, tym trafniej będzie przewidywała preferowane przez ciebie zmiany w obrazie. Funkcja ta korzysta ze zgromadzonych informacji, aby umożliwić podobne korekty obrazów tego samego rodzaju.

Resetowanie funkcji nauczania automatycznych tonów inteligentnych

[Do góry](#)

Aby zresetować dane funkcji nauczania automatycznych tonów inteligentnych zgromadzone na podstawie operacji użytkownika, w oknie dialogowym Preferencje kliknij Ogólne > Zresetuj funkcję nauczania automatycznych tonów inteligentnych.

Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Efekty

Korzystanie z panelu Grafika

Dodawanie stylizowanych kształtów lub elementów graficznych do obrazu

Dodawanie tła artystycznego do obrazu

Dodawanie ramki lub motywu do obrazu

Informacje o efektach fotograficznych

Stosowanie efektu

Dodawanie stylizowanego tekstu do obrazu

Dodawanie grafiki lub efektów do Ulubionych

[Do góry](#)

Panel efektów jest miejscem, z którego można stosować efekty. Domyślnie panel efektów znajduje się u góry skrzynki panelu.

Filtry Umożliwia stosowanie filtrów do obrazu.

Style Umożliwia stosowanie stylów wobec obrazu.

Efekty fotograficzne Zastosuj efekty fotograficzne do obrazu.

W każdej sekcji są wyświetlane miniaturowe przykłady kompozycji lub efektów, które można dodawać lub stosować do obrazu. Większość sekcji udostępnia menu opcji kategorii i odpowiadających im podkategorii.

[Do góry](#)

Korzystanie z panelu Grafika

W panelu Grafika można wybierać kompozycje, motywy oraz style i stosować je wobec obrazów. Aby wyświetlić panel Grafika, wybierz polecenie Okno > Grafika.

W panelu Grafika znajdują się sekcje, a w nich elementy pozwalające ulepszać obrazy. Można np. skorzystać z szerokiej gamy filtrów, stylów i efektów. Na każdej karcie znajduje się menu rozwijane, które pomaga wybrać właściwy filtr, styl lub efekt do zastosowania.

W każdej sekcji są wyświetlane miniaturowe przykłady kompozycji lub efektów, które można dodawać lub stosować do obrazu. Większość sekcji udostępnia menu opcji kategorii i odpowiadających im podkategorii.

[Do góry](#)

Dodawanie stylizowanych kształtów lub elementów graficznych do obrazu

Po dodaniu kształtu lub elementu graficznego do obrazu ten kształt lub element graficzny staje się nową warstwą i nie wpływa na oryginalny obraz.

1. W panelu Grafika

- Wybierz jedną z opcji w menu kategorii (na przykład Wg zdarzenia lub Wg działania) i wybierz podkategorię (na przykład Dzieci lub Gotowanie).

2. W przyborniku narzędzi wybierz kolor kształtu.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie miniaturkę.
- Przeciągnij miniaturkę na obraz.

4. Narzędzie Przesunięcie  umożliwia zmienianie położenia lub rozmiaru kształtu lub grafiki.

[Do góry](#)

Dodawanie tła artystycznego do obrazu

Kiedy dodajesz do obrazu tło artystyczne, istniejąca warstwa tła zostaje zastąpiona. Można na przykład za pomocą narzędzi do zaznaczania utworzyć warstwę oddzielającą członków rodziny od tła, jakim jest kuchnia, a następnie zastąpić kuchnię tłem krajobrazu.

1. Jeśli obraz zawiera tylko warstwę tła, zaznacz ją i wybierz Warstwa > Duplikuj warstwę. Nazwij warstwę i kliknij przycisk OK.

2. Zaznacz warstwę tła w panelu Warstwy.

3. W panelu Grafika wybierz w menu rozwijanym podkategorię Tła.

4. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie miniaturkę.
- Przeciągnij miniaturkę na obraz.

Dodawanie ramki lub motywu do obrazu

Po dodaniu ramki lub motywu do projektu fotograficznego ramki są wyświetlane z pustym (szarym) obszarem przeznaczonym na obraz. Kliknij i przeciągnij obraz ze skrzynki zdjęć do pustego obszaru.

1. W panelu Grafika wybierz w menu rozwijanym podkategorię Ramki.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz miniaturkę i kliknij przycisk Zastosuj.
 - Kliknij dwukrotnie miniaturkę.
 - Przeciągnij miniaturkę na puste tło.
3. Przeciągnij pożądaną obraz ze skrzynki zdjęć do ramki.
4. Za pomocą suwaka zmień rozmiar obrazu w ramce lub obramowania motywu, a następnie kliknij ikonę Zatwierdź , aby zastosować zmianę, lub kliknij ikonę Anuluj .
5. Za pomocą narzędzia Przesunięcie wyśrodkuj obraz, a następnie kliknij ikonę Zatwierdź , aby zastosować zmianę, lub kliknij ikonę Anuluj .

Informacje o efektach fotograficznych

Efekty fotograficzne umożliwiają szybką zmianę wyglądu obrazów. Na panelu Efekty kliknij pozycję Efekty fotograficzne  i wybierz jedną z podkategorii, na przykład Wyblakłe zdjęcie, Klatka lub Różne. Efekty, Kolor monochromatyczny, Stare zdjęcie lub Zdjęcie klasyczne.

Ramka Umożliwia stosowanie różnych efektów do krawędzi zaznaczonej warstwy lub do części warstwy. Ramka tworzy także strefę upuszczania, w której można łatwo dodawać lub zmieniać zawartość.

Efekty obrazów Umożliwia stosowanie efektów do kopii zaznaczonej warstwy. Dodanie do obrazu efektu Burza śnieżna powoduje, że wygląda on tak, jakby padał na nim śnieg. Efekt Blask neonu zmienia obraz w widowiskowe zdjęcie ze światłem neonowym. Za pomocą efektów obrazów, takich jak Pastel olejny lub Miękki rysunek, można łagodzić kolory lub tworzyć rozmycie na obrazie. Efekty obrazów można też łączyć, jednak w takim przypadku może się pojawić monit o uprzednie spłaszczenie warstw.

Tekstury Umożliwia stosowanie warstw tekstur do obrazu. Można dodać teksturę do nowego, pustego obrazu jako tło, lub dodać ją do istniejącego obrazu. Rozmieszczając warstwy i używając narzędzia Krycie oraz innych narzędzi warstw, można tworzyć interesujące i atrakcyjne obrazy.

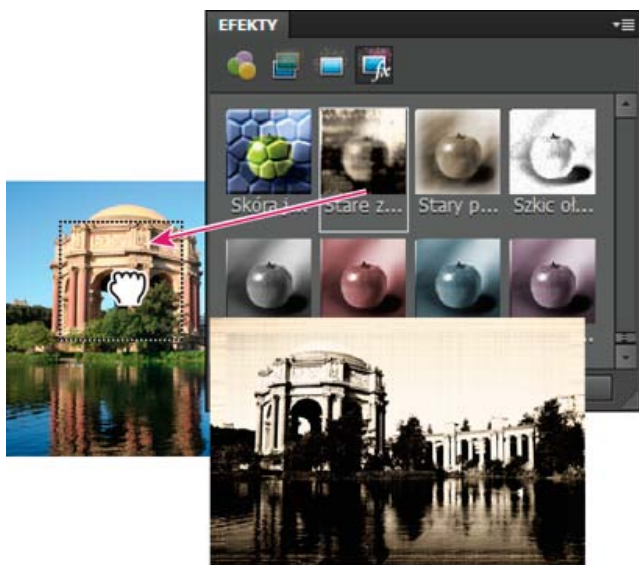
 *Wiele efektów fotograficznych stosuje filtry ze zmodyfikowanymi wartościami.*

Stosowanie efektu

 *Aby poeksperymentować z danym efektem, należy zmodyfikować powieloną warstwę, a zachować oryginalny obraz.*

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zastosować efekt do całej warstwy, usuń zaznaczenie jakichkolwiek zaznaczonych obszarów na obrazie, a następnie zaznacz wybraną warstwę w panelu warstw.
 - Aby zastosować efekt do części warstwy, użyj dowolnego narzędzia zaznaczania w celu zaznaczenia obszaru.
 - Aby zastosować efekt wobec tekstu, zaznacz lub utwórz tekst, a następnie zastosuj dowolny efekt dostępny w panelu Grafika.
2. W panelu Efekty wybierz kategorię efektów, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij efekt dwukrotnie.
 - Przeciągnij efekt na obraz.
 - Wybierz efekt i kliknij przycisk Zastosuj.

Uwaga: W niektórych przypadkach podczas stosowania efektu do obrazu zawierającego wiele warstw zostanie wyświetlony monit o uprzednie spłaszczenie obrazu.



Przeciąganie efektu obrazu na zdjęcie

Dodawanie stylizowanego tekstu do obrazu

[Do góry](#)

Dodanie tekstu do obrazu powoduje dodanie nowej warstwy tekstowej, dzięki czemu można modyfikować tekst bez naruszania oryginalnego obrazu.

1. W panelu Grafika wybierz w menu rozwijanym podkategorię Tekst, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Zaznacz miniaturkę i kliknij przycisk Zastosuj.
 - Kliknij dwukrotnie miniaturkę.
 - Przeciągnij miniaturkę na obraz.
2. Na obrazie pojawi się ramka tekstowa, a narzędzie Tekst zostanie uaktywnione. Wpisz nowy tekst.
3. Po zakończeniu modyfikowania tekstu kliknij ikonę Zatwierdź ✓, aby zastosować zmiany, lub kliknij ikonę Anuluj ✗.
4. Narzędzie Przesunięcie umożliwia zmienianie położenia lub rozmiaru ramki tekstowej.
5. (Opcjonalnie) Dodaj kolor do tekstu za pomocą wysuwanego panelu kolorów na pasku opcji.
6. Po zakończeniu dostosowywania tekstu kliknij ikonę Zatwierdź ✓, aby zastosować zmiany, lub kliknij ikonę Anuluj ✗.
7. Aby wypróbować inne efekty tekstowe, przeciągnij inną miniaturkę na ramkę tekstową.

Dodawanie grafiki lub efektów do Ulubionych

[Do góry](#)

Kiedy napotkasz grafikę lub efekt, do którego chcesz łatwo uzyskiwać dostęp w przyszłości, dodaj go do sekcji Ulubione na panelu efektów.

❖ W panelu Efekty lub Grafika kliknij prawym przyciskiem myszy miniaturę i wybierz opcję Dodaj do ulubionych.

Więcej tematów Pomocy

[Informacje o projektach](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry

[Informacje o filtrach](#)

[Stosowanie filtru](#)

[Kategorie filtrów](#)

[Galeria filtrów](#)

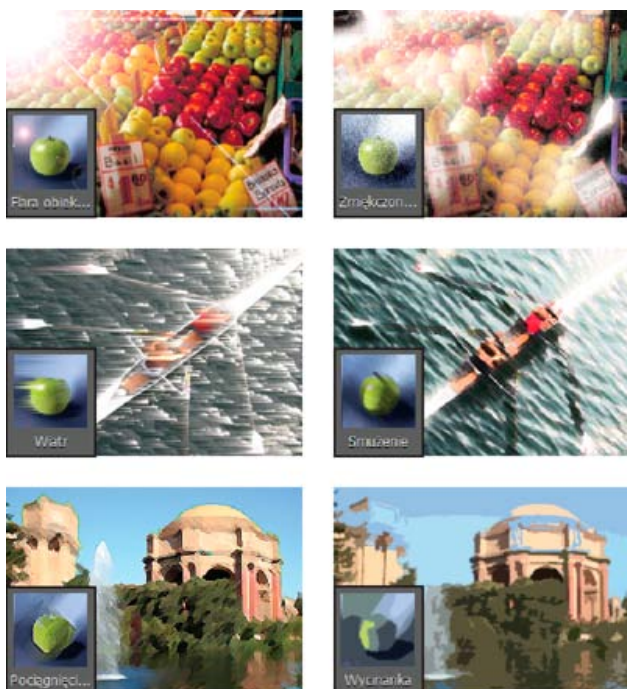
[Opcje tekstur i szklanych powierzchni](#)

[Poprawianie rezultatów przy użyciu filtrów i efektów](#)

Informacje o filtrach

[Do góry](#)

Filtrów można używać do czyszczenia i retuszowania zdjęć. Za pomocą filtrów można również stosować specjalne efekty graficzne lub tworzyć unikalne transformacje przy użyciu efektów zniekształceń. Oprócz filtrów udostępnionych przez firmę Adobe można korzystać z filtrów innych firm, które są dostępne jako wtyczki. Po zainstalowaniu wtyczki filtrów są wyświetlane u dołu list Filtry.



Filtry mogą radykalnie zmienić nastrój zdjęcia lub obrazu.

Filtry można stosować na trzy sposoby:

Menu Filtr Zawiera wszystkie dostępne filtry i pozwala na ich indywidualne stosowanie.

Galeria filtrów Zawiera miniaturowe przykłady działania poszczególnych filtrów, podobnie jak panel. Galeria filtrów umożliwia stosowanie wielu filtrów zbiorczo, a także stosowanie poszczególnych filtrów wielokrotnie. Umożliwia też zmianę rozmieszczenia filtrów oraz zmianę ustawień każdego zastosowanego filtru w celu uzyskania żądanych efektów. Ponieważ galeria filtrów daje się łatwo dostosować do wymagań użytkownika, jest ona często najlepszym sposobem stosowania filtrów. Jednak nie wszystkie filtry wymienione w menu Filtr są dostępne w galerii filtrów.

Panel Efekty Zawiera miniaturowe przykłady działania każdego z filtrów wymienionych w menu Filtr. W ten sam sposób można stosować efekty i style.

Wskazówki dotyczące stosowania filtrów

Poniższe informacje mogą pomóc w zrozumieniu procesu stosowania filtrów do obrazów.

- Warto sprawdzać działanie filtru na podglądzie. Stosowanie filtrów do dużych obrazów może być czasochłonne. Podgląd efektów działania filtru można szybciej wyświetlić w galerii filtrów. W przypadku większości filtrów jest też możliwe sprawdzenie ich działania w oknie dialogowym Opcje filtrów oraz w oknie dokumentu. W ten sposób można szybko zdecydować, czy zastosować filtr, czy anulować operację.
- Filtry są stosowane tylko do aktywnej części obrazu. Filtry wpływają tylko na aktywną, widoczną warstwę lub na zaznaczony obszar warstwy.
- Filtry nie działają na wszystkich obrazach. Nie można używać niektórych filtrów na obrazach w trybie skali szarości. Dla obrazów w trybie bitmapy lub koloru indeksowanego nie można stosować żadnych filtrów. Wiele filtrów nie działa na obrazach 16-bitowych.

- Poprzednio używany filtr można zastosować ponownie. Ostatnio stosowany filtr jest wyświetlany u góry menu filtrów. Można zastosować go ponownie z ostatnio używanymi ustawieniami, aby dalej ulepszyć obraz.

Wskazówki dotyczące tworzenia efektów wizualnych przy użyciu filtrów

Za pomocą następujących technik można tworzyć specjalne efekty wizualne przy użyciu filtrów:

- Uwydatnianie krawędzi filtrów. Podczas stosowania filtru do zaznaczonego obszaru można złagodzić krawędzie efektu działania filtru, wtapiając zaznaczenie przed zastosowaniem filtru.
- Stosowanie filtrów po kolei w celu tworzenia efektów. Filtry można stosować do pojedynczych warstw lub po kolei do kilku warstw w celu utworzenia efektu. Wybranie różnych trybów mieszania w panelu warstw powoduje mieszanie efektów ze sobą. Warstwa musi być widoczna i musi zawierać piksele, aby filtr miał na nią wpływ.
- Tworzenie tekstur i tła. Stosując filtry do obrazów w kolorze kryjącym lub skali szarości, można tworzyć różnorodne tła i tekstury. Następnie tekstury te można rozmywać. Wprawdzie niektóre filtry (np. filtr Szkło) zastosowane do kolorów kryjących dają słaby efekt lub nie dają go wcale, jednak inne filtry tworzą ciekawe efekty. Do takich kolorów można używać filtrów Dodaj szum, Kreda i węgiel, Chmury, Ołówki Conte, Chmury różnicowe, Szkło, Cienkopis, Wzór rastra, Mezzotinta, Papier listowy, Punktylizacja, Siatka pęknięć na filmie, Pastele, Gąbka lub Podkład. Można też użyć dowolnego filtru z podmenu Tekstury.
- Poprawianie jakości i spójności obrazów. Obrazy można zmieniać, poprawiać, ukrywać obecne na nich błędy lub też sprawić, aby serie obrazów wyglądały podobnie, stosując ten sam filtr do każdego z nich.

Stosowanie filtru

[Do góry](#)

- Wybierz obszar, do którego chcesz zastosować filtr:
 - Aby zastosować filtr do całej warstwy, usuń zaznaczenie jakichkolwiek zaznaczonych obszarów, a następnie zaznacz wybraną warstwę w panelu warstw.
 - Aby zastosować filtr do części warstwy, użyj dowolnego narzędzia zaznaczania w celu zaznaczenia obszaru.
 - Wybierz sposób, w jaki ma zostać zastosowany filtr:
 - Aby użyć galerii filtrów, wybierz kolejno Filtr > Galeria filtrów, wybierz kategorię, a następnie kliknij filtr, który chcesz zastosować.
 - Aby użyć panelu Efekty, kliknij polecenie Okno > Efekty, wybierz kategorię, a następnie kliknij dwukrotnie filtr, który chcesz zastosować. Można również przeciągnąć filtr na obraz.
 - Aby skorzystać z menu Filtr, wybierz menu Filtr, a następnie wybierz podmenu oraz filtr, który chcesz zastosować. Jeśli po nazwie filtru następuje wielokropek (...), zostanie wyświetlone okno dialogowe Opcje filtrów.
 - Jeśli zostanie wyświetlone okno dialogowe, wprowadź wartości lub zaznacz opcje.
 - Jeśli jest dostępna, zaznacz opcję Podgląd, aby wyświetlić podgląd w oknie dokumentu. W zależności od filtru i sposobu, w jaki jest on stosowany, użyj jednej z następujących metod, aby wyświetlić podgląd filtru:
 - Użyj przycisków + i - znajdujących się pod oknem podglądu, aby powiększyć lub zmniejszyć podgląd.
 - Kliknij pasek powiększania (w miejscu, gdzie są wyświetlane procenty), aby wybrać wartość procentową powiększenia.
 - Kliknij i przeciągnij w oknie podglądu, aby wyśrodkować wybrany obszar obrazu w oknie.
 - Kliknij przycisk Pokaż/ukryj  u góry okna dialogowego, aby ukryć miniaturki filtrów. Ukrycie miniaturek powoduje powiększenie obszaru podglądu.
 - Aby ukryć efekt filtru na obrazie podglądu, kliknij ikonę oka  obok tego filtru.
 - Jeśli okno dialogowe zawiera suwaki, przytrzymaj klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) podczas przeciągania suwaka, aby uzyskać podgląd w czasie rzeczywistym (renderowanie w czasie rzeczywistym).
 - Kliknij okno obrazu, aby wyśrodkować wybrany obszar obrazu w oknie podglądu. (Ta funkcja może nie działać ze wszystkimi oknami podglądu).
- Uwaga:** Migająca linia pod rozmiarem podglądu wskazuje na to, że podgląd jest w trakcie renderowania.
- Jeśli używasz Galerii filtrów lub jeśli filtr otwiera się w Galerii filtrów, wykonaj jedną z następujących czynności i kliknij przycisk OK:
 - Kliknij przycisk Warstwa z nowym efektem  u dołu okna dialogowego i wybierz dodatkowy filtr do zastosowania. Możesz dodać wiele warstw efektów, aby zastosować wiele filtrów.
 - Zmień rozmieszczenie zastosowanych filtrów, przeciągając ich nazwy do innych pozycji na liście zastosowanych filtrów u dołu okna dialogowego. Zmiana kolejności filtrów może mieć ogromny wpływ na wygląd obrazu.
 - Usuń zastosowane filtry, zaznaczając je i klikając przycisk Usuń warstwę efektu .
 - Jeśli używasz polecenia Filtr lub panelu Efekty, wykonaj jedną z następujących czynności i kliknij przycisk OK:
 - Kliknij dwukrotnie filtr.
 - Przeciągnij filtr na obraz.

Kategorie filtrów

Dostępne są następujące kategorie filtrów:

Korekta zniekształceń aparatu Usuwa efekty występowania częstych wad obiektywów, takie jak zniekształcenia beczkowate i poduszkowate, a także winietowanie. Zastosowanie tego filtra powoduje również obrót obrazu i korektę perspektywy w przypadku pionowego lub poziomego przechylenia aparatu.

Filtry dopasowania Zmienianie wartości jasności, koloru, zakresu skali szarości i poziomów tonalnych pikseli na obrazie. Konwertowanie pikseli kolorowych na czarno-białe.

Filtry z grupy Artystyczne Symulowanie efektów pracy malarza na tradycyjnych nośnikach i tworzenie niepowtarzalnego wyglądu.

Filtry z grupy Rozmycie Łagodzenie zaznaczenia lub obrazu. Przydatne do retuszowania.

Filtry z grupy Pociągnięcia pędzlem Tworzenie wyglądu obrazu malowanego pędzlem przez zastosowanie efektów pociągnięć pędzlem lub naniesienia tuszu.

Filtry z grupy Zniekształcanie Geometryczne zniekształcanie obrazu, tworzenie efektów trójwymiarowych i innych efektów zniekształcających.

Filtry z grupy Szum Mieszanie zaznaczenia z otaczającymi pikselami oraz usuwanie problematycznych obszarów, takich jak zanieczyszczenia i rysy.

Filtry z grupy Pikslowanie Wyostrażanie obrazu lub zaznaczenia przez grupowanie pikseli o podobnych wartościach kolorów.

Filtry z grupy Renderowanie Tworzenie wzorków chmur, flar z obiektywu, włókien oraz efektów świetlnych na obrazie.

Filtry z grupy Szkic Dodawanie tekstury w celu uzyskania głębi lub wyglądu rysunku odręcznego.

Filtry z grupy Stylizacja Tworzenie efektów malarskich lub impresjonistycznych przez przemieszczenie pikseli i zwiększenie kontrastu.

Filtry z grupy Tekstura Nadawanie obrazowi głębi lub naturalnego wyglądu.

Filtry z grupy Inne Umożliwiają tworzenie własnych efektów filtrów, modyfikowanie masek, przesuwanie zaznaczenia w obrębie obrazu oraz szybkie dostosowywanie kolorów.

Filtr Digimarc Umożliwia odczytywanie znaku wodnego *Digimarc*.

Do góry

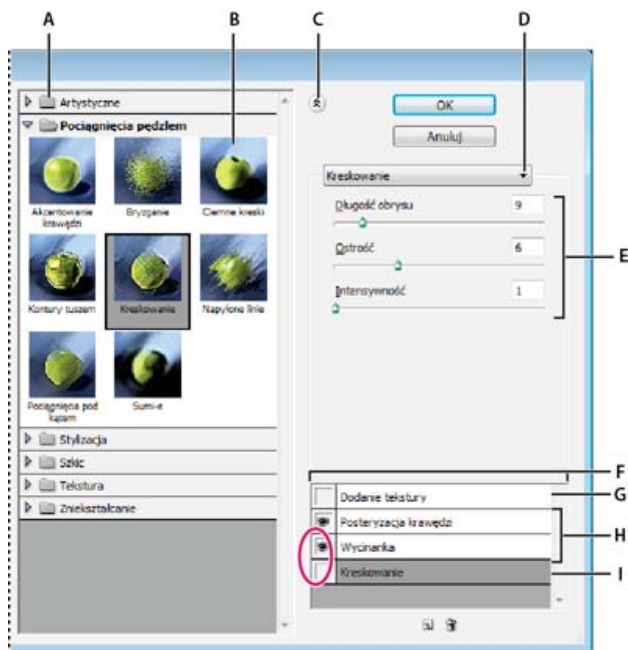
Galeria filtrów

Galeria Filtrów (Filtr > Galeria filtrów) umożliwia stosowanie wielu Filtrów zbiorczo i stosowanie poszczególnych filtrów wielokrotnie. Umożliwia też zmianę rozmieszczenia filtrów oraz zmianę ustawień każdego zastosowanego filtru w celu uzyskania żądanych efektów. Ponieważ okno dialogowe Galeria filtrów umożliwia stosowanie do obrazu więcej niż jednego filtru, można precyzyjnie kontrolować wpływ poszczególnych filtrów na wygląd obrazu. Galeria filtrów jest zwykle najlepszym sposobem stosowania filtrów, ponieważ jest elastyczna i łatwa w użyciu.



Stosowanie filtrów za pomocą Galerii filtrów

A. Zdjęcie oryginalne B. Zdjęcia z zastosowanym jednym filtrem C. Trzy filtry zastosowane zbiorczo



Okno dialogowe Galeria filtrów

A. Kategoria filtra **B.** Miniaturka zaznaczonego filtra **C.** Wyświetlanie/Ukrywanie miniaturk filtrów **D.** Menu filtrów **E.** Opcje zaznaczonego filtra **F.** Lista efektów filtra do zastosowania lub rozmieszczenia **G.** Filtr ukryty **H.** Filtry zastosowane zbiorczo ale nie zaznaczone **I.** Filtr zaznaczony ale nie zastosowany

Nie wszystkie filtry są jednak dostępne w Galerii filtrów. Niektóre są dostępne tylko jako odrębne polecenia w menu Filtr. Ponadto nie jest możliwe stosowanie efektów i stylów z galerii filtrów w ten sam sposób, jak w przypadku panelu Efekty.

Opcje tekstur i szklanych powierzchni

[Do góry](#)

Opcje dodawania tekstury są dostępne dla filtrów Ołówki Conté, Szkło, Pasty, Dodanie tekstury i Podkład. Te opcje umożliwiają tworzenie efektów przypominających obrazy namalowane na podłożu takim jak płótno lub cegły albo obrazy oglądane przez szklane blozki.

Tekstura Określa typ tekstury do zastosowania. Można także kliknąć pozycję Załaduj teksturę , aby określić plik programu Photoshop.

Skalowanie Zwiększa i zmniejsza efekt na powierzchni obrazu.

Relief (jeśli dostępny) Dostosowuje głębię powierzchni tekstury.

Jasny (jeśli dostępny) Ustawia kierunek źródła światła na obrazie.

Odwróć Odwraca ciemne i jasne kolory powierzchni.

Poprawianie rezultatów przy użyciu filtrów i efektów

[Do góry](#)

Niektóre filtry i efekty wymagają bardzo dużych ilości pamięci, zwłaszcza gdy są stosowane do obrazów o wysokiej rozdzielczości. W celu zwiększenia wydajności można użyć następujących technik:

- Wypróbuj działanie filtrów i ustawień na zaznaczonym, niewielkim obszarze obrazu.
- Wypróbuj działanie filtrów i ustawień na zmniejszonej kopii obrazu. Po osiągnięciu zadowalających rezultatów zastosuj filtr z tymi samymi ustawieniami do oryginalnego obrazu.
- Zwolnij pamięć przed użyciem filtra lub efektu przez wyczyszczenie Schowka i/lub historii cofnięć. Wybierz Edycja > Wyczyść > [polecenie].
- Zakończ działanie innych aplikacji, aby udostępnić więcej pamięci.
- Dostosuj ustawienia filtrów wymagających dużej ilości pamięci, aby były mniej złożone. Do filtrów wymagających dużej ilości pamięci należą Efekty Światłne, Wycinanka, Witraż, Chrom, Falowanie, Bryzganie, Napyłone linie i Szkło. (Aby na przykład zmniejszyć złożoność filtra Witraż, zwiększ rozmiar komórki. Aby zmniejszyć złożoność filtra Wycinanka, zwiększ ustawienie Prostota krawędzi i/lub zmniejsz ustawienie Wierność krawędzi).

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tryb „Z asystą”

Retusz
Efekty zdjęciowe
Photo Play

Tryb „Z asystą” pozwala korzystać z edycji z asystą – przypominającego kreator interfejsu, który pozwala uzyskać pewne predefiniowane efekty. Do każdej edycji z asystą przypisany jest obraz, który prezentuje stosowany efekt po wskazaniu go wskaźnikiem myszy.

Funkcje trybu „Z asystą” są podzielone na trzy kategorie:

Retusz Kadrowanie, obracanie i prostowanie, wyostanie zdjęć, ustawianie kolorów, oświetlenie i ogólna jakość tonalna zdjęcia. Można także poprawiać drobne zarysowania i skazy.

Efekty fotograficzne Stosowanie w prostych krokach efektów specjalnych, których uzyskanie w innym przypadku wymagałoby profesjonalnej wiedzy lub kosztownych obiektywów.

Zabawa zdjęciami Pozwala przekształcić obraz w kompozycję pop-art, dodać efekt odbicia, utworzyć stos zdjęć oraz zastosować efekt współrzędnej poza zakresem.

***Uwaga:** Dostępność opcji Edycja z asystą może różnić się w poszczególnych wersjach programu Photoshop Elements.*

[Do góry](#)

Retusz

Edycja jasności i kontrastu z asystą

Za pomocą opcji Edycja jasności i kontrastu z asystą można dopasować jasność i kontrast obrazu.

Można wyświetlić sam rezultat końcowy, a także oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji o dopasowywaniu jasności i kontrastu można znaleźć na stronie [Dopasowywanie cieni i oświetlenia](#).

Poprawianie kolorów karnacji z asystą

Za pomocą opcji Poprawianie koloru karnacji z asystą można poprawić kolory karnacji (opaleniznę, rumieniec oraz światło) na obrazie.

Można wyświetlić sam rezultat końcowy, a także oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji o poprawianiu dominant barwnych można znaleźć na stronie [Dopasowywanie koloru karnacji](#).

Kadrowanie zdjęcia z asystą

Za pomocą opcji Kadrowanie zdjęcia z asystą można skadrować obraz.

Można wyświetlić sam rezultat końcowy, a także oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji o kadrowaniu można znaleźć na stronie [Kadrowanie](#).

Ulepszanie kolorów z asystą

Za pomocą opcji Ulepszanie kolorów z asystą można ulepszyć barwę, nasycenie i jasność obrazu.

Można wyświetlić sam rezultat końcowy, a także oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji o ulepszaniu kolorów można znaleźć na stronie [Dostosowywanie nasycenia i barwy kolorów](#).

Edycja poziomów z asystą

Więcej informacji o sposobie korzystania z poziomów można znaleźć na stronie [Informacje o dopasowywaniu poziomów](#).

Rozjaśnianie i przyciemnianie z asystą

Za pomocą opcji Rozjaśnianie lub przyciemnianie z asystą można rozjaśnić albo przyciemnić obraz.

Można wyświetlić sam rezultat końcowy, a także oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji o rozjaśnianiu lub przyciemnianiu obrazu można znaleźć na stronie [Dopasowywanie cieni i oświetlenia](#).

Doskonały portret – edycja z asystą

W trybie edycji z asystą można utworzyć idealny portret, usuwając skazy i poprawiając wybrane fragmenty obrazu za pomocą łatwych w obsłudze narzędzi.

1. W trybie „Z asystą” kliknij opcję Doskonały portret w obszarze Retusz.
 - a. Kliknij opcję Zastosuj inteligentne rozmycie, aby wygładzić skórę i usunąć zmarszczki. Więcej informacji na temat ustawień inteligentnego rozmycia: Inteligentne rozmycie.
 - b. Kliknij opcję Pokaż oryginał. Gdy oryginalna skóra pojawi się pod skórą wygładzoną, użyj pędzla Rozmycie w celu pomalowania skóry wygładzonej w odpowiednich miejscach.
 - c. Kliknij opcję Zwiększ kontrast, aby zwiększyć wyrazistość obrazu.
3. Popraw elementy twarzy.
 - a. Kliknij narzędzie korekty punktowej, aby poprawić drobne niedoskonałości. Informacje o korzystaniu z Punktowego pędzla korygującego zawiera sekcja [Usuwanie plamek i małych niedoskonałości](#).
 - b. Kliknij narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu, aby precyzyjnie usunąć efekt czerwonych oczu. Zobacz [Precyzyjne usuwanie efektu czerwonych oczu](#).
 - c. Kliknij opcję Rozjaśnij oczy, aby rozjaśnić oczy.
 - d. Kliknij opcję Przyciemnij brwi, aby przyciemnić rzęsy i brwi. Zobacz Szybkie rozjaśnianie lub przyciemnianie pojedynczych obszarów.

e. Kliknij narzędzie Białe zęby, aby rozjaśnić uśmiech.

4. Wprowadź specjalne elementy retuszu.

a. Kliknij opcję Dodaj poświatę. Za pomocą suwaków reguluj działanie efektu, aż do uzyskaniażądanego rezultatu.

b. Kliknij opcję wyszczuplania.

Uwaga: Każde kliknięcie zwiększa intensywność efektu.

Rekompozycja zdjęcia z asystą

Więcej informacji o funkcjach używanych do rekompozycji zdjęcia z asystą można znaleźć na stronie [Rekompozycja](#).

Usuwanie dominanty barwnej z asystą

Za pomocą opcji Usuwanie dominanty barwnej z asystą można poprawić dominantę barwną na obrazie.

Można wyświetlić sam rezultat końcowy, a także oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji o poprawianiu dominant barwnych można znaleźć na stronie [Poprawianie dominant barwnych](#).

Renowacja starych zdjęć z asystą | Photoshop Elements 12

Zdjęcia z biegiem czasu mogą ulec uszkodzeniu pod wpływem warunków atmosferycznych, jakości papieru lub zaniedbań. Po digitalizacji uszkodzonych zdjęć można skorzystać z różnych narzędzi do naprawy zdjęcia poprzez usunięcie zgięć, przebarwień czy innych wad. Edycja z asystą Naprawa starego zdjęcia prowadzi Cię krok po kroku i oferuje wszystkie narzędzia potrzebne do renowacji obrazu w ramach jednego obiegu pracy.

1. Skorzystaj z narzędzia Kadruj (K) do obrócenia ramki przycinania w celu podjęcia decyzji, który fragment zdjęcia chcesz odnowić.
2. Skorzystaj z narzędzia Punktowy pędzel korygujący//, aby naprawić mniejsze przebarwienia, linie i przedarcia.
3. Narzędzie Pędzel korygujący umożliwia korektę uszkodzonego fragmentu obrazu przy pomocy nieuszkodzonego fragmentu tego samego zdjęcia. Wciśnij Alt + kliknij odpowiednią część obrazu, a następnie przeciągnij uszkodzoną część obrazu.
4. Narzędzie Stempel umożliwia skopiowanie jednej części obrazu na inną. Aby naprawić duży fragment zdjęcia kliknij Alt + kliknij obszar źródłowy, a następnie przeciągnij uszkodzony obszar.
5. Użyj narzędzia Rozmycie, aby wygładzić obszary, w których występuje niepożądana granulacja zdjęcia.
6. Narzędzie do usuwania kurzu umożliwia naprawę mniejszych linii, wbitego kurzu i innych wad
7. Dostosuj poziom kolorów i kontrastu odpowiednio dożądanego wyglądu zdjęcia.
8. Za pomocą narzędzia Wyostrz można poprawić wyrazność końcowego obrazu.

Obracanie i prostowanie z asystą

Za pomocą opcji obracania i/lub prostowania zdjęcia z asystą można obracać obraz z przyrostem 90-stopniowym albo narysować linie na obrazie, aby wyrównać go ponownie.

Można wyświetlić sam rezultat końcowy, a także oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji o obracaniu obrazu można znaleźć na stronie [Obracanie lub odbijanie elementu](#).

Więcej informacji o prostowaniu obrazu można znaleźć na stronie [Prostowanie obrazu](#).

Wyostrażanie z asystą

Za pomocą opcji Wyostrażanie zdjęcia z asystą można wyostrać obraz.

Można wyświetlić sam rezultat końcowy, a także oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji o wyostrażaniu obrazów można znaleźć na stronie [Omówienie wyostrażania](#) lub [Wyostrażanie obrazu](#).

[Do góry](#)

Efekty fotograficzne

Efekt głębi pola

Efekt Głębia pola umożliwia ustalenie uwagi na określonych obszarach obrazu przez rozmycie reszty obrazu.

Metoda prosta

Ta metoda polega na skopiowaniu warstwy tła i zastosowaniu do niej równomiernego rozmycia. Wybierz obszary, które mają być ostre. Można dostosować stopień rozmycia reszty obrazu.

1. W trybie „Z asystą” kliknij opcję Głębia pola w sekcji Efekty fotograficzne.
2. Kliknij opcję Prosty.
3. Kliknij opcję Dodaj rozmycie. Cały obraz zostanie równomiernie rozmyty.
4. Aby wskazać obszary do wyostżenia, kliknij narzędzie Dodaj obszar ostrości i przeciągnij kursor po obszarach obrazu, które mają być ostre.
5. Aby dostosować rozmycie reszty obrazu, przeciągaj suwak Rozmycie, aż uzyskasz odpowiedni efekt.

Metoda własna

Ta metoda pozwala wybrać obiekty, które mają zostać wyróżnione, za pomocą narzędzia Szybkie zaznaczanie. Rozmycie jest stosowane do niezaznaczonych obszarów obrazu. Można dostosować stopień rozmycia reszty obrazu.

1. W trybie „Z asystą” kliknij opcję Głębia pola w sekcji Efekty fotograficzne.

2. Kliknij opcję Własny.
3. Kliknij narzędzie Szybkie zaznaczanie i przesuwaj kursor po obszarach obrazu, które mają być ostre.
4. Kliknij opcję Dodaj rozmycie. Do reszty obrazu zostanie zastosowane równomierne rozmycie.
5. Aby dostosować rozmycie reszty obrazu, przeciągaj suwak Rozmycie, aż uzyskasz odpowiedni efekt.

Stosowanie wysokiego kontrastu z asystą

Efekt ten pozwala uczynić zdjęcia bardziej pozytywnymi i nadać im nieco baśniowy wymiar.



Zdjęcie przed zastosowaniem efektu wysokiego kontrastu (z lewej) i po

1. Otwórz zdjęcie, a w panelu edycji z asystą kliknij Efekty fotograficzne > Wysoki kontrast.

Uwaga: Po zastosowaniu efektu wysokiego kontrastu zdjęcia wykonane przy zbyt mocnym świetle lub nadmiernie wyeksponowane będą sprawiać wrażenie wybielonych. Lepsze wyniki można osiągnąć, używając nieco ciemniejszych zdjęć.

2. Kliknij opcję Kolor lub Cz.-b., aby wybrać kolorowy lub czarno-biały efekt wysokiego kontrastu.
Zostaje dodany efekt wysokiego kontrastu.
3. Przycisk Dodaj rozproszony blask pozwala podkreślić efekt wysokiego kontrastu przez dodanie poświaty jasnym obszarom obrazu. Efekt rozproszonego blasku można zwiększyć, klikając ten przycisk więcej niż raz.
4. Aby zastosować efekt Tilt-Shift, kliknij Gotowe. Aby powrócić do panelu edycji z asystą, kliknij Anuluj.

Edycja z asystą — Rysunek wektorowy

Więcej informacji na temat funkcji dostępny w obszarze Edycja z asystą zawierają sekcje: Zobacz [Precyzyjne konwertowanie na czerń i biel](#), [Informacje o dopasowywaniu poziomów](#), Dodawanie szumu i .

Stosowanie efektu aparatu Lomo z asystą

W trybie edycji z asystą możliwe jest zastosowanie efektu fotografowania aparatem Lomo.

1. Wybierz w menu Efekty fotograficzne Efekt aparatu Lomo.
2. Kliknij opcję Krosowanie obrazu.
3. Kliknij opcję Zastosuj winietę.

 Po każdym kliknięciu opcji Krosowanie obrazu lub Zastosuj winietę w programie Photoshop Elements zwiększana jest intensywność ostatnio zastosowanego efektu. W dowolnym momencie można kliknąć przycisk Wyzeruj, aby usunąć wszystkie zastosowane efekty i przywrócić pierwotny obraz.

Stosowanie niskiego kontrastu z asystą

Zastosowanie efektu niskiego kontrastu pozwala podkreślić cienie, podświetlić krawędzie oraz nadać zdjęciom dramaturgię.



Zdjęcie przed zastosowaniem efektu niskiego kontrastu (z lewej) i po

1. Otwórz zdjęcie, a w panelu edycji z asystą kliknij Efekty fotograficzne > Niski kontrast.
2. Kliknij opcję Kolor lub Cz.-b., aby wybrać kolorowy lub czarno-biały efekt niskiego kontrastu.
Zostaje dodany efekt niskiego kontrastu. Ciemniejsze kolory stają się ciemniejsze, a jasne obiekty sprawiają wrażenie nadmiernie wyeksponowanych. Poziom kontrastu jest wysoki.
3. Przyciski Pędzel tła oraz Zmniejsz efekt pozwalają uzyskać pożądany efekt.
4. Aby zastosować efekt Tilt-Shift, kliknij Gotowe. Aby powrócić do panelu edycji, kliknij Anuluj.

Edycja z asystą — Staromodna fotografia

Więcej informacji o funkcjach wykorzystywanych w Edycji z asystą omówiono w [Korzystanie z panelu Efekty, Określanie warstwy przezroczystości i Omówienie warstwy dopasowania](#).

Stosowanie efektu Ortona

Efekt Ortona kreuje senny obraz zdjęcia.

1. W trybie „Z asystą” kliknij efekt Ortona w sekcji Efekty fotograficzne.
2. W panelu tworzenia efektu Ortona kliknij przycisk Dodaj efekt Ortona.
3. Edytuj następujące parametry tak, aby odpowiadały wymaganiom:

Zwiększ rozmycie

Określa intensywność rozmycia w warstwie nieostrej.

Zwiększ szum

Pozwala dodać szum do warstwy rozmytej.

Zastosuj jasność

Zwiększa jasność w warstwie rozmytej.

 Korzystając z opcji powiększenia w edytorze, można sprawdzić, jak efekt jest stosowany do poszczególnych obszarów zdjęcia.

Edycja z asystą — Efekt filmu do przeźroczy z nasyceniem

Więcej informacji o dostosowywaniu nasycenia można znaleźć na stronie [Dopasowywanie nasycenia i barwy](#).

Stosowanie efektu Tilt-Shift z asystą

Zastosowanie efektu Tilt-Shift skupia punktu skupienia na konkretnym aspekcie zdjęcia lub obiekcie na nim przedstawionym przy jednoczesnym przesunięciu punktu skupienia z innych obiektów na tym samym zdjęciu. Tilt-Shift wywołuje także powstanie na zdjęciu efektu pseudo-miniatury.



Zdjęcie przed zastosowaniem efektu Tilt-Shift (z lewej) i po

1. Otwórz zdjęcie, a w panelu edycji z asystą kliknij Efekty fotograficzne > Tilt-Shift.
2. Kliknij Dodaj efekt Tilt-Shift, aby zastosować go na zdjęciu w podstawowej formie. Zdjęcie stanie się zamazane.
3. Kliknij Modyfikuj punkt skupienia, a następnie kliknij i przeciągnij kursorem po obrazie, aby wskazać obszary, które mają zostać wyostrome.
4. Aby poeksperymentować z innymi efektami, kliknij Popraw efekt i zmodyfikuj następujące opcje:
 - Rozmycie: Zwiększ rozmycie na zdjęciu.
 - Kontrast: Zwiększ lub zmniejsz poziomy kontrastu na zdjęciu.
 - Nasycenie: Zwiększ lub zmniejsz poziomy nasycenia kolorów na zdjęciu.
5. Aby zastosować efekt Tilt-Shift, kliknij Gotowe. Aby powrócić do panelu edycji z asystą, kliknij Anuluj.

Stosowanie efektu winiety z asystą

Zastosuj na zdjęciu efekt winiety, aby wyróżnić osobę, grupę lub obiekt znajdujący się na środku zdjęcia.



Zdjęcie przed zastosowaniem efektu winiety (z lewej) i po

1. Otwórz zdjęcie, a w panelu edycji z asystą kliknij Efekty fotograficzne > Efekt winiety.
2. Wybierz opcję Czarny lub Biały, aby określić kolor winiety, jaka ma zostać zastosowana.
3. Użyj suwaka Intensywność, aby dostosować intensywność (ciemność/jasność) winiety.
4. Kliknij Popraw kształt, aby dostosować krawędź (suwak Wtapianie) oraz rozmiar (Zaokrąglenie) winiety. W przypadku suwaka Wtapianie mniejsza wartość piksela oznacza bardziej ostrą krawędź, a w przypadku większej wartości, grubsza krawędź. W przypadku suwaka Zaokrąglenie wartości ujemne powodują powstanie zbyt intensywnej winiety, a dodatnie mniej widocznej.

5. Aby zastosować efekt winiety, kliknij Gotowe. Aby powrócić do panelu edycji z asystą, kliknij Anuluj.

Efekt Zoom z asystą | Photoshop Elements 12

Efekt Zoomowania tworzy wrażenie ruchu, zwracając uwagę na centralny obiekt zdjęcia. Efekt ten można ogólnie rzecz biorąc stworzyć ręcznie zoomując na obiekt przy otwartej migawce.



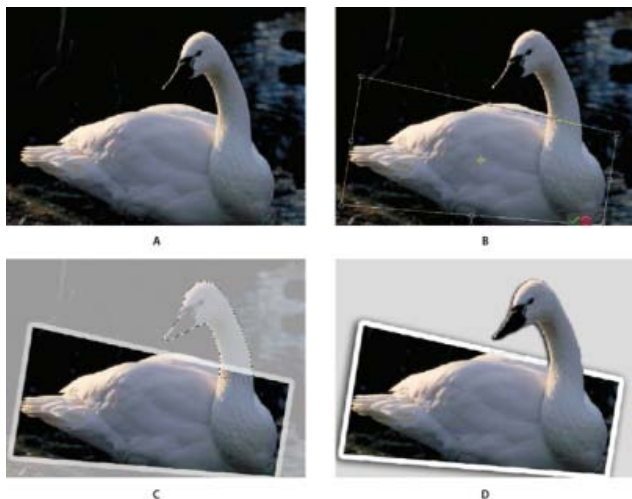
1. Użyj narzędzia Kadrowanie, aby wykadrować obraz w sposób umożliwiający zachowanie ostrości na głównym obiekcie .
2. Użyj przycisku Zoomowanie, aby zastosować selektywny efekt rozmycia radialnego do swojego obrazu. Efekt ten zapewnia wrażenie ruchu.
3. Użyj przycisku Dodaj obszar skupienia ostrości, aby dodać obszar skupienia ostrości w ramach obrazu. Przycisk ten zapewnia gradient. Przeciągnij gradient na część obrazu, którą która ma być ostra.
4. Użyj przycisku Zastosuj winietowanie, aby automatycznie zastosować efekt winietowania. Umożliwia to podkreślenie efektu Edycji z asystą.

[Do góry](#)

Zabawa zdjęciami

Wyjście poza ramkę – edycja z asystą

Opcja Wyjście poza ramkę w trybie Edycja z asystą umożliwia dodanie ramki do obrazu i umieszczenie wybranej części obrazu poza tą ramką.



A. Obraz oryginalny B. Po dodaniu ramki C. Po wybraniu części do rozszerzenia D. Obraz końcowy

1. W panelu edycji z asystą kliknij kategorię Odtwarzanie zdjęć, a następnie wybierz Wyjście poza ramkę.
2. Kliknij przycisk Dodaj ramkę, aby dodać ramkę do obrazu.
3. Przeciągnij narożniki ramki w takie położenia, aby część głównego obiektu na obrazie znajdowała się poza ramką.
4. Dodaj efekt perspektywy, naciskając kombinację klawiszy Control + Alt + Shift (Command + Option + Shift w systemie Mac OS) i przeciągając uchwyty ramki. Kliknij przycisk Zatwierdź.
5. Dopasuj szerokość obramowania ramki, przeciągając obwiednie. Kliknij przycisk Zatwierdź.
6. Za pomocą narzędzia Szybkie zaznaczanie zaznacz część obrazu, która powinna wystawać poza ramkę.
7. Kliknij przycisk Efekt wyjścia poza ramkę.
8. (Opcjonalnie) Dodaj cień.
9. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Dodaj gradient tła.

Stosowanie efektu Pop-art z asystą

W trybie edycji z asystą można przekształcić obraz w kompozycję popart, wykonując trzy proste kroki. Do wyboru są dwa style.

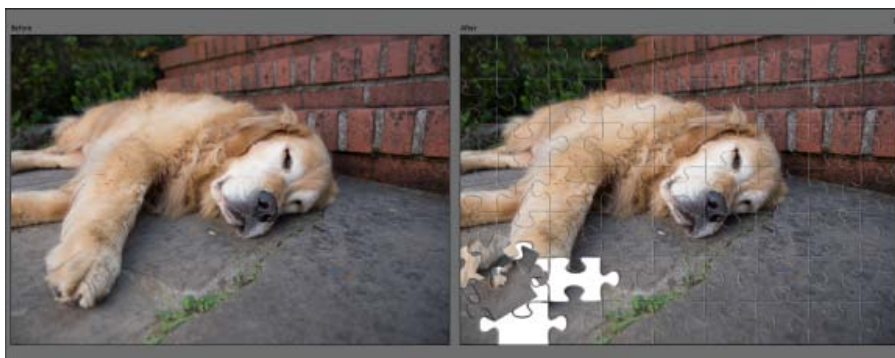
1. Kliknij opcję Zabawa zdjęciami i wybierz opcję Pop-art.
2. Wybierz styl i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie:

Styl A Przekształcenie trybu obrazu, dodanie koloru i powielenie obrazu w różnej kolorystyce popart.

Styl B Posteryzacja obrazu, dodanie blasku neonu i powielenie obrazu w różnej kolorystyce popart.

Efekt układanki z asystą | Photoshop Elements 12

Nowy Efekt układanki z asystą tworzy efekt wizualny zdjęcia tworzonego poprzez złożenie elementów układanki. Przy pomocy opcji Edycji z asystą możesz wyjąć elementy układanki z ich miejsc i przenieść w inne, dając wrażenie niedokończonej układanki



Efekt układanki z asystą umożliwia Ci pozostawienie kilku płytek poza ich miejscem docelowym, dając realistyczny widok układanki.

1. Kliknij Mały, Średni, lub Duży, aby wybrać rozmiar płytek, na które chcesz podzielić zdjęcie.
2. Aby układanka wyglądała realistycznie możesz wybrać kilka elementów, które mają pozostać poza ich docelowymi miejscami. Kliknij przycisk Wybierz elementy układanki, a następnie kliknij płytkę w układance. Następuje wybór elementu.
3. Kliknij Wyjmij element, aby przenieść wybrany element.
4. Kliknij Przesunięcie, a następnie przeciągnij płytkę do dowolnego miejsca na obszarze roboczym, lub skorzystaj z uchwytów w celu obrócenia go lub przeskalowania
5. (Opcjonalnie) Kliknij Narzędzie Gumka, aby usunąć zbędne elementy, które mogły się pojawić w wyniku zastosowania Edycji z asystą.

Odbicie – edycja z asystą

W trybie edycji z asystą można wybrać predefiniowany efekt odbicia i w kilku prostych krokach zastosować go do obrazu.

 *W celu uzyskania najlepszych wyników należy unikać pomijania kroków lub wykonywania kroków w kolejności losowej.*

1. W trybie „Z asystą” kliknij opcję Odbicie w sekcji Zabawa ze zdjęciami.
2. Kliknij opcję Dodaj odbicie, aby utworzyć odbitą warstwę powieloną.
3. Kliknij narzędzie Kroplomierz, aby wybrać kolor tła odbicia.
4. Wybierz kolor na obrazie i kliknij opcję Wypełnienie tła.
5. Kliknij jeden z następujących przycisków, aby zastosować jeden z typów odbicia:
 - Odbicie w podłodze
 - Odbicie w szkłe
 - Odbicie w wodzie
6. (Opcjonalnie) Dopasuj intensywność odbicia.

7. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Dodaj zniekształcenie, aby realistycznie zniekształcić odbicie.
8. (Opcjonalnie) Kliknij narzędzie Kadrowanie, aby usunąć niepożądane obszary.
9. (Opcjonalnie) Kliknij narzędzie Gradient i przeciągnij linię gradientu z dołu odbicia do dołu obrazu.

1. Aby przejść do trybu edycji z asystą, w Edytorze kliknij opcję Z asystą.
2. Wybierz jeden z wielu różnych efektów dostępnych w panelu po prawej.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Postępuj według kroków wyświetlanych na ekranie i kliknij przycisk Gotowe.
 - Kliknij przycisk Anuluj, aby cofnąć wprowadzone zmiany i rozpocznij inną edycję.

Uwaga: W przypadku stosowania edycji z asystą można z listy rozwijanej Widok u dołu obrazu wybrać opcję Przed i po — poziomo, aby zobaczyć zdjęcie przed modyfikacją i po niej. Po wyjściu z opcji z edycją i przejściu do innych efektów zostanie przywrócony (domyślny) widok — tylko obraz po modyfikacji.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry dopasowania

[Stosowanie filtru Wyrównaj](#)
[Stosowanie filtru Mapa gradientu](#)
[Stosowanie filtru Odwróć](#)
[Stosowanie filtru Posteryzuj](#)
[Stosowanie filtru Próg](#)
[Stosowanie filtru fotograficznego](#)

Stosowanie filtru Wyrównaj

[Do góry](#)

Filtr Wyrównaj ponownie rozmieszcza wartości jasności pikseli obrazu, tak aby bardziej równomiernie przedstawiały cały zakres poziomów jasności. Gdy zastosujesz to polecenie, program Photoshop Elements znajdzie najjaśniejsze i najciemniejsze wartości w obrazie kompozytowym. Następnie ponownie określi ich przypisanie, tak aby najjaśniejsza wartość odpowiadała bieli, zaś najciemniejsza wartość odpowiadała czerni. Program Photoshop Elements wyrównuje następnie jasność — czyli rozmieszcza równomiernie pośrednie wartości pikseli.

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Wyrównaj.
3. Jeśli zaznaczono obszar obrazu, w oknie dialogowym wybierz obszar, który chcesz wyrównać, a następnie kliknij przycisk OK:
 - Tylko zaznaczony obszar — równomierne rozmieszczenie wyłącznie pikseli zaznaczenia.
 - Cały obraz w zależności od zaznaczonego obszaru — równomierne rozmieszczenie wszystkich pikseli obrazu na podstawie pikseli znajdujących się w zaznaczeniu.

Stosowanie filtru Mapa gradientu

[Do góry](#)

Filtr Mapa gradientu powoduje odwzorowanie zakresu skali szarości obrazu na kolory określonego wypełnienia gradientowego.



Używanie filtru Mapa gradientu do symulowania tonu sepii

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Mapa gradientu.
 - Z poziomu panelu Warstwy lub menu Warstwy utwórz nową albo otwórz istniejącą warstwę dopasowania Mapa gradientu.
3. Określ wybrane wypełnienie gradientowe:
 - Aby wybrać wypełnienie z listy wypełnień gradientowych, kliknij trójkąt po prawej stronie wypełnienia gradientowego wyświetlonego w oknie dialogowym Mapa gradientu. Zaznacz kliknięciem wybrane wypełnienie i kliknij pusty obszar okna w celu ukrycia listy.
 - Aby przeprowadzić edycję wypełnienia gradientowego wyświetlanego aktualnie w oknie Mapa gradientu, kliknij wypełnienie. Następnie zmodyfikuj istniejące wypełnienie gradientowe lub utwórz nowe.

Cienie, półcienie i podświetlenia obrazu są odwzorowywane domyślnie na (odpowiednio): kolor początkowy (lewy), środkowy i końcowy (prawy) wypełnienia gradientowego.

4. Wybierz dowolną z opcji gradientu lub nie wybieraj żadnej:
 - Opcja Roztrząsanie dodaje losowy szum w celu wygładzenia wyglądu wypełnienia gradientowego oraz zmniejsza efekty prążkowania.
 - Opcja Odwrotność zmienia kierunek wypełnienia gradientowego i odwraca mapę gradientu.

Stosowanie filtra Odwróć

Filtr Odwróć powoduje odwrócenie kolorów obrazu. Tego polecenia można użyć na przykład w celu uzyskania negatywu z pozytywu obrazu czarno-białego lub w celu uzyskania pozytywu z zeskanowanego czarno-białego negatywu.

Uwaga: Ze względu na fakt, że film kolorowy zawiera maskę koloru pomarańczowego, polecenie Odwróć nie pozwala tworzyć dokładnych pozytywów z zeskanowanych kolorowych negatywów. Należy się upewnić, że podczas skanowania filmów przy użyciu skanerów slajdów zostaną użyte odpowiednie ustawienia kolorowych negatywów.

Podczas odwracania obrazu wartość jasności każdego piksela jest konwertowana na wartość odwrotną w 256-stopniowej skali wartości kolorów. Na przykład piksel pozytywu o wartości 255 zostanie zmieniony na piksel o wartości 0.

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Odwróć.

Stosowanie filtra Posteryzuj

Filtr Posteryzuj pozwala określić liczbę poziomów tonalnych (lub wartości jasności) dla każdego kanału w obrazie. Następnie mapuje piksele do najbliższego, pasującego poziomu. Na przykład wybranie dwóch poziomów tonalnych w obrazie RGB pozwala na uzyskanie sześciu kolorów — dwóch czerwonych, dwóch zielonych i dwóch niebieskich.

To polecenie jest przydatne do tworzenia efektów specjalnych, takich jak duże płaskie obszary na fotografii. Jego działanie jest najlepiej widoczne po zmniejszeniu liczby poziomów szarości obrazu w skali szarości. Jednak za jego pomocą można też uzyskać interesujące wyniki w obrazach kolorowych.

 Jeśli na obrazie ma wystąpić określona liczba kolorów, należy przekonwertować go na skalę szarości i wybrać odpowiednią liczbę poziomów. Następnie należy powtórnie przekształcić obraz do poprzedniego trybu kolorów i zastąpić poszczególne odcienie szarości wybranymi kolorami.

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Posteryzuj.
 - Z poziomu panelu Warstwy lub menu Warstwy utwórz nową lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Posteryzuj.
3. Użyj suwaka, aby uzyskać prawidłowy efekt lub wprowadź liczbę poziomów tonalnych i kliknij OK.

Stosowanie filtra Próg

Filtr Próg umożliwia konwertowanie obrazów w skali szarości lub kolorowych na obrazy czarno-białe o wysokim kontraście. Jako próg można podać określony poziom. Wszystkie piksele jaśniejsze niż próg są konwertowane na biel, a wszystkie piksele ciemniejsze — na czerń. Polecenie Próg jest przydatne do ustalania najjaśniejszych i najciemniejszych obszarów obrazu.

1. Wybierz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Próg.
 - Z poziomu panelu Warstwy lub menu Warstwy utwórz nową lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Próg.
 - W oknie dialogowym Próg zostanie wyświetlony histogram poziomów luminancji pikseli w bieżącym zaznaczeniu.
3. Wybierz opcję Podgląd, a następnie wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby zmienić obraz na czarno-biały, przeciągaj suwak pod histogramem do momentu pojawienia się żadanego poziomu progu u góry okna dialogowego, a następnie kliknij przycisk OK. Podczas przeciągania suwaka obraz zmienia się zgodnie z bieżącym ustawieniem progu.
 - Aby zidentyfikować reprezentatywne podświetlenie, przeciągaj suwak w prawo do momentu, aż obraz stanie się całkowicie czarny. Następnie przeciągaj suwak z powrotem do momentu, aż na obrazie pojawią się białe obszary.
 - Aby zidentyfikować reprezentatywny cień, przeciągaj suwak w lewo do momentu, aż obraz stanie się całkowicie biały. Następnie przeciągaj suwak z powrotem do momentu, aż na obrazie pojawią się czarne obszary.
4. (Opcjonalnie) Aby wrócić do ustawień domyślnych, przytrzymaj klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i kliknij przycisk Resetuj.
5. (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Anuluj, aby zamknąć okno dialogowe Próg bez wprowadzania zmian w obrazie.

Stosowanie filtra fotograficznego

Polecenie Filtr fotograficzny naśladuje technikę nakładania filtra kolorowego przed obiektyw aparatu. Filtr kolorów dopasowuje balans kolorów i temperaturę kolorów światła przepuszczanego przez obiektyw i naświetlającego film. Polecenie Filtr fotograficzny umożliwia również wybór jednego z predefiniowanych ustawień służących do korygowania barw obrazu. Tym użytkownikom, którzy chcą wybrać własne dopasowanie koloru, polecenie Filtr fotograficzny umożliwia wybór koloru z próbnika kolorów Adobe.



Obraz oryginalny (po lewej) oraz filtr ocieplający (81) z zastosowaną gęstością 60% (po prawej)

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Filtr fotograficzny.
 - Wybierz kolejno Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Filtr fotograficzny. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.
- Aby wybrać kolor filtra, w oknie dialogowym Filtr fotograficzny wykonaj jedną z następujących czynności:

Filtr ocieplający (85) i Filtr ochładzający (80) Filtry konwersji koloru, które regulują balans bieli obrazu. Jeżeli zdjęcie wykonano w świetle o niższej temperaturze koloru (żółtawym), można użyć filtra ochładzającego (80). Sprawia on, że kolory na zdjęciu będą bardziej niebieskie, co skompensuje niższą temperaturę koloru światła z otoczenia. Natomiast w przypadku zdjęcia wykonanego w świetle o wyższej temperaturze barwowej (niebieskawym) można użyć filtra ocieplającego (85), który ociepli kolory zdjęcia, aby skompensować wyższą temperaturę barwową światła zastanego.

Filtr ocieplający (81) i Filtr ochładzający (82) Filtry równoważenia światła przeznaczone do wykonywania drobnych dopasowań jakości koloru obrazu. Filtr ocieplający (81) ociepla obraz (sprawia, że jest on bardziej żółty), a filtr ochładzający (82) sprawia, że obraz staje się zimniejszy (bardziej niebieski).

Poszczególne kolory Dopasowania barw są stosowane do obrazu na podstawie wybranego predefiniowanego ustawienia koloru. Wybór koloru zależy od sposobu użycia polecenia Filtr fotograficzny. Jeśli zdjęcie zawiera dominantę barwną, można wybrać kolor uzupełniający w celu jej zneutralizowania. Za pomocą kolorów można także tworzyć specjalne efekty barwne lub wprowadzać ulepszenia. Na przykład kolor Pod wodą symuluje zielono-niebieską dominantę barwną występującą na zdjęciach robionych pod wodą.

- Wybierz opcję Filtr, a następnie z menu Filtr wybierz predefiniowane ustawienie.
 - Wybierz opcję Kolor, kliknij kolorowy prostokąt, a następnie użyj próbnika kolorów firmy Adobe, aby określić własny kolor filtra.
 - Należy się upewnić, że jest wybrana opcja Podgląd, aby były widoczne rezultaty użycia filtra koloru.
 - Aby wskutek zastosowania filtra kolorowego obraz nie uległ przyciemnieniu, należy zaznaczyć opcję Zachowaj jasność.
- Aby dopasować ilość koloru stosowanego do obrazu, należy przeciągnąć suwak Gęstość lub wpisać wartość procentową w polu tekstowym Gęstość. Wyższa wartość gęstości powoduje zastosowanie mocniejszego dopasowania koloru.
 - Kliknij przycisk OK.

Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry z grupy Zniekształcanie

Zmiękczone poświata
Przemieszczenie
Stosowanie filtra Przemieszczenie
Szkło
Skraplanie
Morskie fale
Ściśnięcie
Współrzędne biegunowe
Falowanie
Ścinanie
Sferyzacja
Wirówka
Fala
Zygzak

Zmiękczone poświata

[Do góry](#)

Filtr Zmiękczone poświata renderuje obraz, który wygląda tak, jakby oglądano go przez miękki filtr dyfuzyjny. Ten filtr dodaje białe prześwity z wygasającą poświatą od środka zaznaczenia.

Przemieszczenie

[Do góry](#)

Filtr Przemieszczenie posługuje się drugim obrazem, określanym jako *mapa przemieszczeń*, w celu określenia sposobu zniekształcenia danego zaznaczenia. Na przykład przy parabolicznej mapie przemieszczenia można wygenerować obraz w postaci wydruku na kawałku materiału trzymanym za rogi.

Ten filtr wymaga pliku mapy przemieszczeń utworzonego ze spłaszczonego obrazu zapisanego w formacie programu Photoshop lub z obrazu w trybie bitmapy. Można skorzystać z własnych plików lub plików zawartych w folderze Photoshop Elements 8/Plug-Ins/Displacement Maps albo Photoshop Elements 8/Presets/Textures.

Stosowanie filtra Przemieszczenie

[Do góry](#)

1. W przestrzeni roboczej Edycja zaznacz obraz, warstwę lub obszar.
2. Wybierz polecenia Zniekształcanie > Przemieszczenie z menu Filtr.
3. Aby określić poziom przemieszczenia, wprowadź wartość z przedziału od -999 do 999 w polach tekstowych Skalowanie poziome i Skalowanie pionowe.

Po ustawieniu skali poziomej i pionowej na 100%, największe możliwe przemieszczenie wynosi 128 pikseli (wartość środkowa nie daje żadnego przemieszczenia).

4. Jeśli rozmiar mapy przemieszczeń różni się od rozmiaru zaznaczenia, wybierz sposób dopasowania mapy do obrazu:

Rozciągnij, aby dopasować Zmienia rozmiar mapy.

Płytką Wypełnia zaznaczenie wzorem powtarzanej mapy.

5. Wybierz sposób wypełniania niezdefiniowanych obszarów utworzonych na obrazie przez filtr i kliknij przycisk OK.

Zawijaj Powoduje wypełnienie niezdefiniowanych obszarów zawartością z przeciwnej strony obrazu.

Powtórz piksele krawędziowe Powoduje, że kolory pikseli są rozciągane wzdłuż krawędzi obrazu w określonym kierunku.

6. Wybierz i otwórz mapę przemieszczenia. Program Photoshop Elements stosuje mapę do obrazu.

Szkło

[Do góry](#)

Filtr Szkło powoduje, że obraz wygląda, jakby był oglądany przez różne rodzaje szkła. Można wybrać efekt szkła albo utworzyć własną szklaną powierzchnię jako plik programu Photoshop i zastosować ją. Ustawienia skalowania, zniekształcenia i wygładzania mogą być zmieniane. Przed użyciem kontrolki powierzchni do pliku, zapoznaj się z instrukcjami zawartymi w części opisującej filtr Przemieszczenie.

Skraplanie

Filtr Skraplanie ułatwia manipulowanie obszarami obrazu w taki sposób, jakby te obszary były roztopione. Praca odbywa się z podglądem obrazu bieżącej warstwy przy użyciu specjalnych narzędzi służących do wypaczania, wirowania, rozszerzania, zwężania, przesuwania i tworzenia odbić lustrzanych dla obszarów obrazu. Można dokonać delikatnych zmian w celu wyretuszowania obrazu lub mocnych zniekształceń w celu utworzenia efektu artystycznego.

Stosowanie filtra Skraplanie

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.
2. Wybierz polecenie Filtr > Zniekształcanie > Skraplanie.
3. Aby powiększyć lub zmniejszyć podgląd obrazu, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz poziom powiększenia z menu podręcznego w lewym dolnym obszarze okna dialogowego.
 - Wybierz narzędzie powiększania z przybornika w oknie dialogowym i kliknij obraz, aby powiększyć lub kliknij, przytrzymując klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), aby pomniejszyć. Możesz także użyć narzędzia powiększania, a następnie przeciągnąć wskaźnik nad obszarem podglądu, który chcesz powiększyć.
 - Wybierz narzędzie z przybornika.
4. Wybierz z przybornika jedno z następujących narzędzi:

Wypaczenie  Przesuwa piksele w miarę przeciągania.

Turbulencja  Gładko rozprasza piksele i tworzy efekty ognia, chmur, fali i tym podobne. Aby dopasować gładkość, przeciągnij wyskakujący suwak Wahanie turbulentne w sekcji Opcje narzędzia lub wprowadź wartość z przedziału od 1 do 100 w polu tekstowym. Większe wartości zwiększają gładkość.

Wirówka w prawo  Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje obrócenie pikseli w prawo.

Obrys wirówki przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara  Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje obrócenie pikseli w lewo.

Marszczenie  Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje przesunięcie pikseli w kierunku środka obszaru pod pędzlem.

Rozciąganie  Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje odsunięcie pikseli od środka obszaru pod pędzlem.

Przesuwanie pikseli  Przenosi piksele prostopadle do kierunku pociągnięcia. Przeciągnięcie powoduje przesunięcie pikseli w lewo, a przeciągnięcie z naciśniętym klawiszem Alt (Option w systemie Mac OS) powoduje przesunięcie pikseli w prawo.

Odbicie  Kopiuje piksele do obszaru pod pędzlem. Przeciąganie powoduje odbicie prostopadle do kierunku pociągnięcia (na lewo od pociągnięcia). Przeciąganie z naciśniętym klawiszem Alt (Option w systemie Mac OS) powoduje odbicie obszaru w kierunku odwrotnym do kierunku pociągnięcia (np. obszar nad pociągnięciem do dołu). Nachodzące na siebie pociągnięcia pędzla dają efekt podobny do odbicia w wodzie.

Odbicie  Całkowicie lub częściowo cofa wprowadzone zmiany.
5. W sekcji Opcje narzędzia dopasuj rozmiar pędzla i nacisk odpowiednio do potrzeb:
 - Aby zmienić rozmiar pędzla, przeciągnij wyskakujący suwak lub wprowadź wartość rozmiaru z przedziału od 1 do 600 pikseli.
 - Aby zmienić nacisk pędzla, przeciągnij wyskakujący suwak lub wprowadź wartość nacisku z przedziału od 1 do 100.
 -  Niska wartość nacisku pędzla tworzy łagodniejsze, stopniowe zmiany.
 - Jeśli używasz pisaka tabletu, wybierz pozycję Nacisk pisaka.
 -  Aby utworzyć efekt przeciągania w linii prostej między bieżącym punktem a poprzednim klikniętym punktem, należy wybrać narzędzie Wypaczenie, Przesuwanie pikseli lub Odbicie i kliknąć, naciskając klawisz Shift.
6. Aby zastosować zmiany widoczne na obrazie podglądu do rzeczywistego obrazu, kliknij przycisk OK.
7. (Opcjonalnie) Aby powrócić do poprzedniego stanu, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie rekonstrukcji  i przytrzymaj przycisk myszy lub przeciągnij nad zniekształconymi obszarami. Przywracanie przebiega szybciej w obszarze pod środkiem pędzla. Przytrzymując naciśnięty klawisz Shift, kliknij w celu zrekonstruowania w linii prostej między bieżącym punktem a poprzednim, klikniętym punktem.
 - Aby przywrócić cały podgląd obrazu do jego stanu przed otwarciem okna dialogowego, naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i kliknij przycisk Resetuj. Możesz też kliknąć przycisk Odwróć w celu przywrócenia obrazu oryginalnego i zresetowania narzędzi do ich poprzednich ustawień.

Morskie fale

Filtr Morskie fale dodaje losowo rozdzielone fale do powierzchni obrazu, dając wrażenie obrazu znajdującego się pod wodą.

Ściśnięcie

[Do góry](#)

Filtr Ściśnięcie powoduje ściśnięcie zaznaczenia lub warstwy do wewnątrz lub na zewnątrz.

Stosowanie filtru Ściśnięcie

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.
2. Kliknij polecenie Zniekształcanie > Ściśnięcie w menu Filtr.
3. Przeciągnij suwak w prawo, w stronę wartości dodatnich, aby ścisnąć zaznaczenie do środka. Przeciągnij suwak w lewo, w stronę wartości ujemnych, aby przesunąć zaznaczenie na zewnątrz. Następnie kliknij przycisk OK.

Współrzędne biegunowe

[Do góry](#)

Filtr Współrzędne biegunowe konwertuje zaznaczenie ze współrzędnych kartezjańskich na biegunowe i w odwrotną stronę, w zależności od zaznaczonej opcji. Filtr może być użyty do tworzenia obrazów cylindrycznie anamorficznych — popularnych w 18 wieku — w których zniekształcony obraz wygląda normalnie, gdy jest oglądany przez lunetkę wyłożoną od wewnątrz lustrem.

Falowanie

[Do góry](#)

Filtr Falowanie powoduje, że w zaznaczeniu jest tworzony efekt sinusoidy, podobnie jak fale marszczą powierzchnię stawu. Większe możliwości sterowania efektem zapewnia filtr Fala. Dostępne opcje to liczba i wielkość falek.

Ścinanie

[Do góry](#)

Filtr Ścinanie zniekształca obraz wzdłuż krzywej.

Stosowanie filtru Ścinanie

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.
2. Kliknij polecenie Zniekształcanie > Ścinanie w menu Filtr.
3. Aby określić krzywą zniekształcenia, wykonaj jedną z następujących czynności w oknie dialogowym Ścinanie:

- Kliknij dowolne miejsce po bokach pionowej linii.
- Kliknij linię pionową, a następnie przeciągnij nowy punkt krzywej.

Możesz przeciągnąć dowolny punkt wzdłuż krzywej w celu dopasowania zniekształcenia, a także dodać kolejne punkty krzywej.

4. Wybierz jedną z następujących opcji w pozycji Obszary niezdefiniowane i kliknij przycisk OK:

Zawijaj Powoduje wypełnienie nowych pustych obszarów na obrazie zawartością z przeciwległej strony obrazu.

Powtórz piksele krawędziowe Rozszerza kolory pikseli. Jeśli piksele te mają różne kolory, mogą pojawić się widoczne paski pikseli jednakowego koloru.

Możesz kliknąć przycisk Domyślne, aby zacząć od początku i przywrócić krzywą do postaci linii prostej.

Sferyzacja

[Do góry](#)

Filtr Sferyzacja nadaje obiektom efekt trójwymiarowości, zawijając zaznaczenie wokół lub do środka kulistego kształtu, zniekształcając lub rozciągając obraz.

Stosowanie filtru Sferyzacja

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.
2. Kliknij polecenie Zniekształcanie > Sferyzacja w menu Filtr.
3. W polu Ilość wprowadź wartość dodatnią w celu rozciągnięcia obrazu na zewnątrz, tak aby wyglądał na zawinięty wokół kuli. Wprowadź wartość ujemną w celu ściśnięcia obrazu do wewnątrz, tak aby wyglądał na zawinięty wewnątrz kuli.
4. Należy wybrać tryb normalny, poziomy lub pionowy, a następnie kliknąć przycisk OK.

Wirówka

[Do góry](#)

Filtr Wirówka obraca obraz lub zaznaczenie mocniej w środku niż na krawędziach. Wzorek wirówki jest określony przez kąt. Można przeciągnąć suwak w prawo w kierunku wartości dodatnich, aby zawinać obraz w prawo; przeciągnąć suwak w lewo w kierunku wartości ujemnych, aby zawinać obraz w lewo; lub wprowadzić wartość z przedziału od -999 do 999.

Fala

[Do góry](#)

Filtr Fala tworzy falujący wzorek na warstwie lub zaznaczeniu.

Stosowanie filtru Fala

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.
2. Kliknij polecenie Zniekształcanie > Fala w menu Filtr.
3. Wybierz typ fali z sekcji Typ: Sinusoida (tworzy wzorek przetaczającej się fali), Trójkąt lub Kwadrat.
4. Aby ustawić liczbę generatorów fal, przeciągnij suwak lub wprowadź liczbę z przedziału od 1 do 999.
5. Przeciągnij suwaki określające wartości minimalną i maksymalną w pozycji Długość fali, aby ustawić odległość od jednego grzbietu fali do drugiego. Ustawienie identycznych wartości dla obu suwaków powoduje utworzenie stałego wzorku grzbietów fal.
6. Przeciągnij suwaki określające wartości minimalną i maksymalną w pozycji Amplituda, aby określić intensywność fali.
7. Przeciągnij suwaki określające wartości dla pionu i poziomu w pozycji Skala, aby ustawić wysokość i szerokość efektu fali.
8. Aby zastosować losowe wyniki oparte na zestawie wartości w oknie dialogowym, kliknij przycisk Rozmieść losowo. Ten przycisk można naciskać wiele razy w celu uzyskania większej liczby wyników.
9. Zaznacz jedno z następujących pól wyboru i kliknij przycisk OK.
Zawijaj Powoduje wypełnienie pustych obszarów na obrazie zawartością z przeciwległej krawędzi obrazu.

Powtórz piksele krawędziowe Powoduje rozciąganie kolorów pikseli wzdłuż krawędzi obrazu w określonym kierunku.

Zygzak

[Do góry](#)

Filtr Zygzak powoduje, że zaznaczenie jest zniekształcane promieniście, w zależności od promienia pikseli w zaznaczeniu.

Stosowanie filtru Zygzak

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.
2. Kliknij polecenie Zniekształcanie > Zygzak w menu Filtr.
3. Przeciągnij suwak Ilość, aby ustawić poziom i kierunek zniekształcenia.
4. Przeciągnij suwak Grzbiety, aby ustawić liczbę zmian kierunku dla zygzaka od środka do krawędzi zaznaczenia.
5. Wybierz opcję przemieszczenia z menu Styl i kliknij przycisk OK:
Wokół środka Obraca piksele wokół środka zaznaczenia.
Od środka Tworzy efekt falowania skierowany do lub od środka zaznaczenia.
Fale na stawie Tworzy efekt falowania, który zniekształca zaznaczenie w lewo ku górze lub w prawo ku dołowi.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Gradienty

[Informacje o gradientach](#)

[Stosowanie gradientu](#)

[Stosowanie wypełnienia gradientowego do tekstu](#)

[Definiowanie gradientu](#)

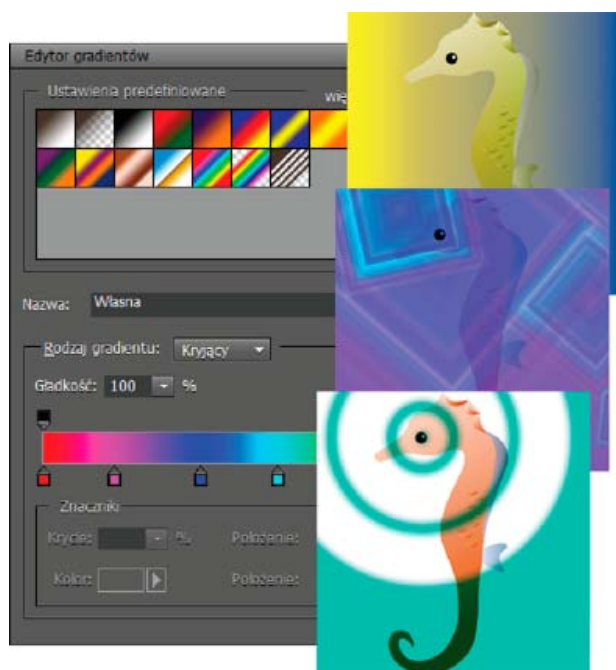
[Określanie przezroczystości gradientu](#)

[Tworzenie gradientu z szumem](#)

Informacje o gradientach

[Do góry](#)

Obszar jest wypełniany gradientem przez przeciąganie narzędziem Gradient w obrazie lub zaznaczeniu. Odległość między punktem początkowym (gdzie użytkownik naciska i przytrzymuje klawisz myszy), a punktem końcowym (gdzie przycisk myszy jest zwalniany) wpływa na wygląd gradientu, podobnie jak typ gradientu.



Używając narzędzi Gradient i Edytor gradientów, można tworzyć własne mieszanki kolorów na zdjęciach.

Na pasku opcji narzędzi można wybrać dowolny z następujących typów gradientu.

Gradient liniowy Kolejne odcienie koloru są umieszczane wzdłuż linii prostej, od punktu początkowego do końcowego.

Gradient radialny Kolejne odcienie koloru są umieszczane w kole, między punktem końcowym i początkowym.

Gradient skośny Kolejne odcienie koloru są umieszczane wokół punktu początkowego, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Gradient lustrzany Wynikowy układ odcieni jest efektem zastosowania dwóch symetrycznych gradientów liniowych po każdej stronie punktu początkowego.

Gradient romboidalny Kolejne odcienie koloru są umieszczane wewnątrz rombu, wokół punktu początkowego. Punkt końcowy określa położenie jednego z wierzchołków rombu.

 Aby zastosować gradient do obrazu, można także użyć Warstwy wypełnienia. Warstwa wypełnienia daje dodatkową możliwość zmiany właściwości gradientu oraz edycji maski warstwy wypełnienia w celu ograniczenia gradientu do części obrazu.

Gradienty są przechowywane w bibliotekach. Z menu Próbny gradientów można wybrać inną bibliotekę gradientów, klikając menu i wybierając bibliotekę u dołu listy. W tym menu można także zapisywać i wczytywać własne biblioteki gradientów. Zarządzanie gradientami możliwe jest również za pomocą Menedżera ustawień predefiniowanych.

Stosowanie gradientu

[Do góry](#)

1. Aby wypełnić część obrazu, zaznacz obszar za pomocą jednego z narzędzi zaznaczania. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden obszar, wypełnienie gradientowe będzie stosowane do całej warstwy aktywnej.

- Wybierz narzędzie Gradient .
- Na pasku opcji narzędzi kliknij odpowiedni typ gradientu.
- Wybierz wypełnienie gradientowe z panelu Próbnik gradientów na pasku opcji narzędzi.
- (Opcjonalnie) Ustaw opcje gradientu na pasku opcji narzędzi.

Tryb Określa sposób mieszania gradientu z pikselami istniejącymi na obrazie.

Krycie Określa krycie gradientu. Niska wartość krycia pozwala pikselom prześwytwać spod gradientu. Należy przeciągnąć suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Odwrotność Odwraca kolejność kolorów w wypełnieniu gradientowym.

Przezroczystość Używa przezroczystości gradientu (jeżeli ma on przezroczyste obszary) zamiast przezroczystych obszarów obrazu.

Roztrzaskanie Tworzy łagodniejszą mieszankę pasm kolorów.

- Ustaw wskaźnik na obrazie w miejscu, w którym ma powstać punkt początkowy gradientu, a następnie przeciągnij, aby ustawić punkt końcowy. Podczas przeciągania można przytrzymać klawisz Shift, aby kąt gradientu był wielokrotnością 45°.

Stosowanie wypełnienia gradientowego do tekstu

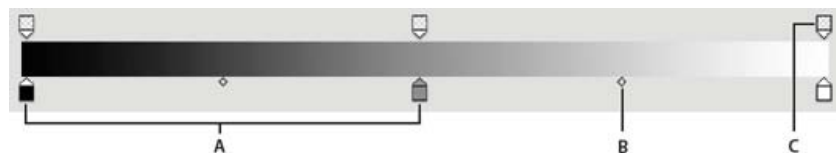
[Do góry](#)

- Zaznacz tekst przeznaczony do wypełnienia.
- Wybierz polecenie Warstwa > Uprość warstwę, aby konwertować tekst wektorowy na obraz bitmapowy. Po uproszczeniu warstwa edycja tekstu nie będzie możliwa.
- Przytrzymując klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS), kliknij na panelu Warstwy miniaturkę warstwy tekstowej, aby zaznaczyć tekst.
- Wybierz narzędzie Gradient.
- Na pasku opcji narzędzi kliknij odpowiedni typ gradientu.
- Z panelu Próbnik gradientów wybierz wypełnienie gradientowe.
- Ustaw wskaźnik na tekście w miejscu, w którym ma powstać punkt początkowy gradientu, a następnie przeciągnij, aby ustawić punkt końcowy.

Definiowanie gradientu

[Do góry](#)

W oknie dialogowym Edytor gradientów można definiować własne gradienty. Gradient może zawierać dwa kolory (lub więcej) lub jeden kolor zanikający w przezroczystość (lub więcej).



Okno dialogowe Edytor gradientów.

A. Znacznik koloru **B.** Punkt środkowy koloru **C.** Znacznik krycia

Aby zdefiniować gradient, należy wykonać określone czynności. Należy dodać znacznik koloru, aby dodać kolor do gradientu. Należy przeciągnąć znacznik koloru i ikonę punktu środkowego, aby zdefiniować odległość między dwoma kolorami. Wreszcie trzeba dopasować Znaczniki krycia, aby określić stopień przezroczystości w gradientcie.

- W sekcji Rysuj przybornika wybierz narzędzie Gradient.
- Aby wyświetlić okno dialogowe Edytor gradientów, kliknij przycisk Edycja pod próbką gradientu.
- W sekcji Ustawienia domyślne w oknie dialogowym Edytor gradientów wybierz gradient, na podstawie którego stworzony zostanie nowy gradient.
- Aby wybrać kolory gradientu, kliknij dwukrotnie znacznik koloru lub kliknij próbkę koloru, aby wyświetlić Próbnik kolorów. Wybierz kolor i kliknij przycisk OK.
- Aby dopasować położenie znacznika koloru, przeciągnij go w lewo lub w prawo.
- Aby dodać kolor do gradientu, kliknij pod paskiem gradientu w celu zdefiniowania kolejnego znacznika koloru.
- Aby dopasować położenie punktu środkowego przejścia pomiędzy kolorami, przeciągnij romb znajdujący się pod paskiem gradientu w lewo lub prawo.
- Aby usunąć edytowany znacznik koloru, kliknij przycisk Usuń.
- Aby ustawić gładkość przejścia koloru, wprowadź wartość procentową w polu tekstowym Gładkość lub przeciągnij suwak.
- Przeciągając Znaczniki krycia, można także ustawić wartości przezroczystości gradientu.
- Aby zapisać ustawienie nowego gradientu, wprowadź jego nazwę i kliknij przycisk Dodaj do ustawienia domyślnego.
- Kliknij przycisk OK. Nowo utworzony gradient jest wybrany i gotowy do użycia.

Określanie przezroczystości gradientu

Każde wypełnienie gradientowe zawiera ustawienia (znaczniki krycia), które sterują kryciem wypełnienia w różnych miejscach gradientu. Wzorek kratki w podglądzie gradientu pokazuje stopień przezroczystości. Gradienty muszą zawierać przynajmniej dwa znaczniki krycia.

1. Tworzenie gradientu.
2. Aby dopasować krycie początkowe w Edytorze gradientów, należy kliknąć lewy znacznik krycia nad paskiem gradientu. Trójkąt pod znacznikiem stanie się czarny, wskazując, że edytowane jest krycie początkowe.
3. Aby ustawić Krycie, należy wykonać jedną z następujących czynności:
 - Wprowadzić wartość z zakresu od 0 (w pełni przezroczyste) do 100% (w pełni nieprzezroczyste).
 - Przeciągnąć strzałkę na suwaku Krycie.
4. Aby zmienić krycie punktu końcowego, należy kliknąć na prawym punkcie przezroczystości nad paskiem gradientu. Następnie należy ustawić krycie w sposób opisany w punkcie 3.
5. Aby zmienić położenie krycia początkowego lub końcowego, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij wybrany punkt krycia w lewo lub prawo.
 - Zaznacz odpowiedni punkt krycia i wpisz wybraną wartość w polu Położenie.
6. Aby zmienić położenie środkowego punktu krycia (punktu pomiędzy punktami krycia początkowego i końcowego), wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij romb umieszczony nad paskiem gradientu w lewo lub prawo.
 - Wybierz romb i wprowadź wartość w polu Położenie.
7. Aby usunąć edytowany znacznik krycia, kliknij przycisk Usuń lub odciągnij znacznik od paska gradientu.
8. Aby dodać krycie pośrednie, kliknij nad paskiem gradientu w celu dodania nowego znacznika krycia. Nowy znacznik można dopasowywać i przesuwać w identyczny sposób jak znaczniki krycia początkowego i końcowego.
Aby usunąć krycie pośrednie, przeciągnij jego znacznik przezroczystości w górę i poza pasek gradientu lub wybierz znacznik i kliknij przycisk Usuń.
9. Aby zapisać ustawienie nowego gradientu, wprowadź nazwę w polu tekstowym Nazwa i kliknij przycisk Nowy. W ten sposób zostanie utworzony nowy gradient z określonym ustawieniem przezroczystości.
10. Aby zamknąć okno dialogowe, kliknij przycisk OK i wybierz nowo utworzony gradient. Upewnij się, że opcja Przezroczystość jest zaznaczona na pasku opcji narzędzi.

Tworzenie gradientu z szumem

Gradient z szumem to gradient zawierający losowo rozmieszczone kolory z zakresu kolorów określonych przez użytkownika.



Gradienty z szumem o różnych wartościach szumu.

A. Szum 10% B. Szum 50% C. Szum 90%

1. Wybierz narzędzie Gradient.
2. Aby wyświetlić okno dialogowe Edytor gradientów, należy kliknąć na pasku opcji narzędzi przycisk Edycja.
3. Wybierz polecenie Szum z menu Rodzaj gradientu.
4. Ustaw opcje gradientu.

Nierówność Określa poziom miękkości w przejściu między kolorami wzorka.

Model kolorów Określa model kolorów używany do ustawienia zakresu kolorów zawartych w gradientcie. Aby zdefiniować zakres kolorów, należy przeciągnąć suwaki każdego z kolorów składowych.

Ogranicz kolory Chroni kolory przed przesyleniem.

Dodaj przezroczystość Dodaje przezroczystość do losowych kolorów.

5. Aby losowo mieszać kolory, należy klikać przycisk Rozmieść losowo aż do momentu uzyskania odpowiedniego gradientu.
6. Wpisz nazwę nowego gradientu.
7. Aby zapisać nowy gradient, kliknij przycisk Nowy.
8. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe, a następnie wybierz nowo utworzony gradient.

Więcej tematów Pomocy

Filtry z grupy Inne

Filtry własne
Górnoprzepustowy
Minimum i Maksimum
Przesunięcie
Filtry w postaci wtyczek
Filtr Digimarc

Filtry własne

[Do góry](#)

Filtry własne umożliwiają projektowanie własnych efektów filtrów. Filtr Własny umożliwia zmianę wartości jasności każdego piksela obrazka poprzez wykonanie operacji matematycznej, zwanej splotem. Każdemu pikselowi jest przypisywana wartość zależna od wartości otaczających go pikseli. Utworzone filtry własne mogą być zapisywane i stosowane do innych obrazów programu Photoshop.

Przyciski Zapisz i Wczytaj służą do zachowywania i powtórznego zastosowania filtrów specjalnych.

Stosowanie własnego filtra

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.
2. Kliknij polecenie Inne > Własny w menu Filtr.
3. Zaznacz środkowe pole tekstowe, które odpowiada wartości piksela wyjściowego. Wybierz wartość, przez jaką chcesz pomnożyć wartość jasności piksela, od -999 do 999.
4. Zaznacz pole tekstowe odpowiadające sąsiadnemu pikselowi. Wprowadź wartość, o jaką ma zostać pomnożona pozycja tego piksela.

Aby na przykład pomnożyć jasność piksela z prawej strony bieżącego piksela przez 2, wpisz 2 w pole bezpośrednio po prawej stronie środkowego pola tekstowego.

Uwaga: Aby obraz nie stał się całkowicie biały lub czarny, suma wartości w macierzy powinna wynosić 1.

5. Powtórz kroki 3 i 4 dla wszystkich pikseli, które mają być uwzględnione w tej operacji. Nie wszystkie pola tekstowe muszą być wypełnione.
6. W polu Skala należy wpisać liczbę, przez którą ma być podzielona suma jasności pikseli biorących udział w operacji.
7. W polu Przesunięcie wprowadź liczbę, która ma być dodana do wyniku.
8. Kliknij przycisk OK. Filtr własny zostanie zastosowany do całego obrazu, piksel po pikselu.

Górnoprzepustowy

[Do góry](#)

Filtr Górnoprzepustowy zachowuje szczegóły krawędzi w kole o zadanym promieniu, w miejscach, w których występują przejścia kolorów; reszta obrazu jest pomijana. (Przy promieniu 0,1 piksela są zachowywane tylko szczegóły na krawędziach). Filtr usuwa szczegóły obrazu o niskiej częstotliwości i daje efekt odwrotny do działania filtra Rozmycie gaussowskie.

 Za pomocą filtra Górnoprzepustowego można wyodrębnić rysunki kreskowe i duże obszary czarno-białe ze skanowanych obrazów. W tym celu należy zastosować filtr przed użyciem polecenia Filtr > Dopasowania > Próg lub przekonwertowaniem obrazu do trybu mapy bitowej.

Minimum i Maksimum

[Do góry](#)

Filtry Minimum i Maksimum biorą pod uwagę pojedyncze piksele w zaznaczeniu, podobnie jak filtr Mediana. W obrębie koła o podanym promieniu filtr Maksimum zastępuje aktualną jaskrawość piksela wartością największą spośród otaczających pikseli, a filtr Minimum — najmniejszą. Filtr Maksimum daje efekt zawężenia (podlewki) — białe obszary są rozszerzane, a czarne kurczone. Filtr Minimum daje efekt rozciągnięcia (nadlewki) — czarne obszary są rozszerzane, a białe się kurczą.

Przesunięcie

[Do góry](#)

Filtr Przesunięcie przesuwa zaznaczenie o określoną wartość poziomo w prawo albo pionowo w dół, zostawiając pustą przestrzeń w oryginalnej lokalizacji zaznaczenia. W zależności od rozmiaru zaznaczenia można wypełnić pusty obszar przezroczystym tłem, pikselami krawędzi lub pikselami z prawych lub dolnych krawędzi obrazu.

Filtry w postaci wtyczek

[Do góry](#)

Program umożliwia instalowanie filtrów w postaci wtyczek opracowanych przez twórców oprogramowania innych niż firma Adobe. Zainstalowane filtry w postaci wtyczek są wyświetlane w dolnej części menu Filtr, o ile twórca filtra nie określił innej lokalizacji.

Osoby zainteresowane tworzeniem modułów wtyczek mogą skontaktować się z działem Adobe System Developer Support.

Ważne: W przypadku wystąpienia problemów lub pytań dotyczących wtyczek innych firm należy skontaktować się z producentem wtyczki.

Filtr Digimarc

[Do góry](#)

Program Photoshop Elements automatycznie skanuje otwarte obrazy w poszukiwaniu znaków wodnych Digimarc®. W przypadku wykrycia znaku wodnego na pasku tytułu aplikacji jest wyświetlany symbol praw autorskich, a w oknie dialogowym Informacje o pliku pojawiają się sekcje Stan praw autorskich, Informacja o prawach autorskich i Adres URL właściciela.

Wykrywanie filtra Digimarc

1. Wybierz polecenie Filtr > Digimarc > Odczytaj znak wodny. Jeśli filtr wykryje znak wodny, pojawi się okno dialogowe z identyfikatorem Digimarc, rokiem publikacji (jeśli jest podany) oraz atrybutami obrazu.
2. Kliknij przycisk OK. Jeśli na komputerze zainstalowano przeglądarkę sieci Web, można kliknąć pozycję Wyszukaj w sieci Web, aby uzyskać więcej informacji o właścicielu obrazu. Ta opcja powoduje otwarcie przeglądarki i wyświetlenie witryny sieci Web firmy Digimarc, w której są wyświetlane informacje kontaktowe skojarzone z określonym identyfikatorem Digimarc.

Więcej tematów Pomocy

[Informacje o modułach wtyczek](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry z grupy Renderowanie

Chmury
Chmury różnicowe
Włókna
Flara obiektywu
Efekty świetlne
Wypełnienie teksturą

Chmury

[Do góry](#)

Filtr Chmury generuje wzorek miękkich chmur za pomocą losowych wartości, które zmieniają się między kolorem narzędzia a kolorem tła w przyborniku.

 Aby wygenerować wyraźniejszy wzorek chmury, należy przytrzymać klawisz **Alt** (**Option** w systemie Mac OS) podczas wybierania polecenia **Filtr > Renderuj > Chmury**.

Chmury różnicowe

[Do góry](#)

Filtr Chmury różnicowe, aby utworzyć wzorek chmur, używa losowo wygenerowanych wartości, które zmieniają się między kolorem narzędzia a kolorem tła w przyborniku. Przy pierwszym użyciu tego filtra fragmenty obrazka we wzorku chmur są odwracane. Wielokrotne stosowanie tego filtra daje teksturę podobną do marmurku.

Włókna

[Do góry](#)

Filtr Włókna tworzy efekt plecionych włókien, używając kolorów narzędzia i tła. Za pomocą opcji **Rozbieżność** można regulować sposób, w jaki zmieniają się kolory (niska wartość powoduje utworzenie dłuższych smug koloru, a wysoka wartość daje bardzo krótkie włókna o bardziej zróżnicowanym rozmieszczeniu kolorów). Opcja **Siła** steruje wyglądem poszczególnych włókien. Niska wartość tworzy rozciągnięte włókna, a wysoka wartość daje krótkie, bardziej złożone włókna. Opcja **Losowo** zmienia wygląd wzorku; można zaznaczyć tę opcję do momentu znalezienia odpowiedniego wzorku. Zastosowanie filtra Włókna powoduje zastąpienie włóknami danych obrazu na warstwie aktywnej.

 Włókna można pokolorować, dodając warstwę dopasowania z mapą gradientu. (Zobacz [Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia](#)).

Flara obiektywu

[Do góry](#)

Filtr flara obiektywu symuluje odbicie światła spowodowane świeceniem jasnego światła na obiektyw aparatu. Można ustawić jasność, położenie oraz kształt flary (rodzaj obiektywu). W oknie dialogowym kliknij okno podglądu, aby ustawić lokalizację flary.

Efekty świetlne

[Do góry](#)

Filtr Efekty świetlne pozwala dodawać do obrazów RGB zaawansowane efekty świetlne. Można tworzyć wiele światel, ustawiać indywidualne właściwości światła oraz łatwo przeciągać światła w oknie podglądu, aby przetestować różne ustawienia oświetlenia. Można również używać tekstur z plików w skali szarości nazywanych mapami tekstur, aby uzyskać efekt trójwymiarowości i zapisywać własne style do użytku w innych obrazach.

Stosowanie filtru Efekty świetlne

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.
2. Kliknij polecenie **Rendering > Efekty świetlne** w menu **Filtr**.
3. Określ odpowiednie ustawienia opcji i kliknij przycisk **OK**.

Obszar podglądu Wyświetla podgląd efektu świetlnego, aby można było dopasować każde światło (zobacz [Dopasowywanie światła](#)).

Można również utworzyć nowe światło przeciągając ikonę światła  na obszar podglądu (można utworzyć do 16 światel). Aby usunąć światło, należy zaznaczyć je w oknie podglądu i przeciągnąć światło (przeciągając jego środkowe koło) do kosza lub nacisnąć klawisz **Delete**.

 Aby skopiować istniejące światło, należy zaznaczyć je w oknie podglądu, nacisnąć klawisz **Alt** (**Option** w systemie Mac OS) i przeciągnąć je na nowe położenie w oknie.

Zapisz Umożliwia nazwanie i zapisanie stylu. Zapisane style zawierają wszystkie ustawienia dla każdego światła i są widoczne w menu **Styl**

zawsze, kiedy otwiera się obraz w programie Photoshop Elements.

Usuń Usuwa zaznaczony styl. Nie można usuwać stylów domyślnych.

Menu Styl Umożliwia wybranie stylu oświetlenia (spośród poniższych stylów i wszystkich zapisanych, własnych stylów):

Uwaga: *Jeżeli wybierze się styl, który ma wiele światła, należy ustawić opcje dla każdego światła z osobna.*

Światło punktowe na pozycji godziny 2 Dodaje jedno żółte światło punktowe o średnim natężeniu i szerokim punkcie skupienia.

Niebieskie rozproszone Dodaje niebieskie rozproszone górne światło o pełnej intensywności i bez punktu skupienia.

Krąg światła Dodaje cztery światła punktowe. Światło białe ma pełne natężenie i skoncentrowany punkt skupienia. Światło żółte ma duże natężenie i skoncentrowany punkt skupienia. Światło czerwone ma średnie natężenie i skoncentrowany punkt skupienia. Światło niebieskie ma pełne natężenie i średni punkt skupienia.

Krzyżujące się Dodaje jedno białe światło punktowe o średnim natężeniu i szerokim punkcie skupienia.

Krzyżujące się w dół Dodaje dwa białe światła punktowe o średnim natężeniu i szerokim punkcie skupienia.

Domyślnie Dodaje białe światło punktowe o średnim natężeniu i szerokim punkcie skupienia.

Pięć światła z góry/Pięć światła z dołu Dodaje pięć białych światła punktowych z góry lub z dołu o pełnej intensywności i szerokim punkcie skupienia.

Latarka Dodaje rozproszone żółte światło o średniej intensywności.

Reflektor szeroko-strumieniowy Emituje białe światło punktowe o średniej intensywności i szerokim punkcie skupienia.

Równoległe kierunkowe Jest to niebieskie światło o pełnej intensywności i bez punktu skupienia lub białe światło kierunkowe o średniej intensywności i bez punktu skupienia.

Światła RGB Są to czerwone, zielone i niebieskie światła tworzące światło o średniej intensywności i szerokim punkcie skupienia.

Miękkie światło kierunkowe Dodaje dwa nieskupione światła kierunkowe: białe (o małej intensywności) i niebieskie (o średniej intensywności).

Miękkie rozproszone Jest to miękkie rozproszone światło o średniej intensywności.

Rozproszone światło reflektora Jest to białe światło punktowe o pełnej intensywności i szerokim (100) punkcie skupienia.

Trzy światła w dół Dodaje trzy białe światła punktowe o średnim natężeniu i szerokim punkcie skupienia.

Potrójny reflektor Dodaje trzy światła punktowe o średnim natężeniu i szerokim punkcie skupienia.

Typ światła Zawiera następujące opcje dla każdego światła w zaznaczonym stylu:

On Włącza lub wyłącza zaznaczone światło w oknie podglądu. Ta opcja jest przydatna, jeśli efekty świetlne używają wielu światła i chce się zobaczyć poszczególne światła.

Intensywność Określa jasność światła.

Punkt skupienia Określa szerokość promienia światła.

Pole Kolor Wyświetla Próbny kolorów, umożliwiającą zmienianie koloru światła. Aby go użyć, kliknij to białe pole.

Właściwości Zawiera następujące opcje dla oświetlanego obrazu:

Połysk Określa, ile światła odbija powierzchnia, od Otoczki (mały współczynnik odbicia światła) do Odblasku (duży współczynnik odbicia światła).

Materiał Określa, czy więcej światła pochodzi od oświetlenia czy od obiektu, na który pada to światło. Opcja Plastik powoduje odbijanie koloru światła; opcja Metal powoduje odbijanie koloru obiektu.

Ekspozycja Zwiększa światło (wartości dodatnie) lub zmniejsza światło (wartości ujemne). Wartość 0 nie daje żadnego efektu.

Otoczenie Pozwala określić stopień rozproszenia światła lub - mówiąc inaczej - połączenia go ze światłem z otoczenia (np. ze światłem słonecznym). Aby użyć tylko źródła światła, wybierz wartość 100 lub wybierz wartość -100, aby całkowicie rozproszyć źródło światła.

Pole Kolor Wyświetla Próbny kolorów, umożliwiającą zmienianie koloru światła zastanego. Aby go użyć, kliknij to białe pole.

Kanał tekstury Zawiera następujące opcje tworzenia tekstury dla oświetlanego obrazu:

Kanał tekstury, menu Pozwala wybrać czerwony, zielony lub niebieski kanał koloru w obrazie, aby można było manipulować sposobem odbijania się światła od każdego kanału tworząc efekt tekstury. Do utworzenia efektu tekstury można również użyć przezroczystości warstwy aktywnej.

Biel podniesiona Powoduje uwypuklenie jasnych fragmentów kanału ponad powierzchnię. Wyłączenie tej opcji spowoduje odwrotny efekt: uwypuklenie fragmentów o ciemniejszej teksturze.

Wysokość Różnicuje głębokość tekstury od Płaskiego (0) do Górzystego (100).

Dopasowywanie światła

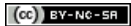
W zależności od rodzaju światła w podglądzie efektów świetlnych można wykonać dowolną z następujących czynności:

- (Kierunkowe, Rozproszone i Punktowe) Przesuwanie środkowego kółka umożliwia przesunięcie światła.
- (Światła kierunkowe) Przeciąganie uchwyty na końcu linii pod kątem względem tej linii umożliwia zmianę kierunku światła. Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Ctrl umożliwia zachowanie stałej wysokości światła.
- (Światła kierunkowe) Przeciąganie uchwyty na końcu linii wzdłuż tej linii umożliwia zmianę wysokości światła. Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia zachowanie stałego kąta i zmienia wysokość światła (długość linii).
- (Światła rozproszone) Przeciąganie jednego z uchwyty określających krawędzie światła pozwala zwiększyć lub zmniejszyć rozmiar tego światła.
- (Światła punktowe) Przeciąganie uchwyty na końcu linii pozwala zmieniać kąt światła.
- (Światła punktowe) Przeciąganie jednego z uchwyty pozwala rozciągać elipsę lub obracać światło. Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia zachowanie stałego kąta i zmienia tylko wielkość elipsy. Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Ctrl umożliwia zachowanie stałego rozmiaru i zmienia kąt lub kierunek światła punktowego.

Wypełnienie teksturą

[Do góry](#)

Filtr Wypełnienie teksturą używa obrazu programu Photoshop w skali szarości jako tekstury dla obrazu.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry z grupy Szkic

Relief
Kreda i węgiel
Węgiel drzewny
Chrom
Komiks
Ołówek Conte
Powieść graficzna
Cienkopis
Wzór rastra
Papier listowy
Pióro i tusz
Kserokopia
Sztukateria
Siatka pęknięć na filmie
Stempel
Poszarpane brzegi
Mokry papier

Relief

[Do góry](#)

Filtr Relief przekształca obraz, tak aby wydawał się wyrzeźbiony na płaskorzeźbie i oświetlony w celu podkreślenia zmienności powierzchni. Ciemne obszary obrazu przybierają kolor pierwszego planu, a jasne obszary używają koloru tła. Można ustawić szczegółowość i gładkość reliefu.

Kreda i węgiel

[Do góry](#)

Filtr Kreda i węgiel odrysowuje podświetlenia i półcienie obrazu za pomocą kryjącego tła w kolorze półcieni szarości narysowanego grubą kredą. Obszary zacienione są zastępowane czarnymi przekątnymi liniami kredy. Węgiel jest używany do rysowania kolorem pierwszego planu, a kreda — kolorem tła. Można ustawić nacisk pociągnięcia oraz obszary węgla i kredy.

Węgiel drzewny

[Do góry](#)

Filtr Węgiel drzewny odrysowuje obraz tworząc efekt smużenia. Ważniejsze krawędzie są pogrubiane, a półcienie są rysowane za pomocą ukośnych pasków. Kolor pierwszego planu to kolor węgla drzewnego, a kolor tła to kolor papieru. Można ustawić grubość węgla drzewnego, poziom szczegółów obrazu oraz balans jasne/ciemne.

Chrom

[Do góry](#)

Filtr Chrom nadaje obrazowi błyszczącą chromowaną powierzchnię używając podświetleń jako wysokich punktów oraz cieni jako niskich punktów powierzchni odbijającej. Można ustawić poziom szczegółów chromowanej powierzchni oraz gładkość.

 Po zastosowaniu filtra Chrom można dodać więcej kontrastu do obrazu za pomocą okna dialogowego Poziomy.

Komiks

[Do góry](#)

Filtr Komiks (Filtr > Szkic > Komiks) stwarza wrażenie, jakby obraz został stworzony przez rysownika komiksów. Finalny obraz można dostosować pod względem szczegółowości. Główne elementy sterujące filtrem odpowiadają za zmianę zakresu kolorów (Zmiękczyć), liczby reprodukowanych kolorów (Odcienie), sposobu przechodzenia kolorów (Spadzystość) oraz jasności kolorów (Jaskrawość). Dodatkowo można dostosować grubość obrysu kształtów.

Ołówek Conte

[Do góry](#)

Filtr Ołówek Conte powiela na obrazie teksturę zupełnie czarnych lub czysto białych ołówków Conte. Do ciemnych obszarów jest stosowany kolor narzędzia, a do obszarów jasnych — kolor tła. Można ustawić poziom uwydatnienia pierwszego planu i tła oraz opcje tekstury. Opcje tekstury powodują, że obrazy wyglądają, jakby zostały namalowane na teksturach, takich jak płótno lub cegła, albo były oglądane przez szklane bloki.



💡 W celu uzyskania bardziej realistycznego efektu należy przed zastosowaniem tego filtra zmienić kolor pierwszego planu na jeden z typowych kolorów ołówków Conte (czarny, sepia, krwisty). W celu uzyskania efektu przygaszenia należy zmienić kolor tła na biały z dodatkiem koloru pierwszego planu.

Powieść graficzna

[Do góry](#)

Filtr Powieść graficzna (Filtr > Szkic > Powieść graficzna) stwarza wrażenie, jakby obraz został naszkicowany zgodnie z kanonem powieści graficznej (Graphic Novel). Kompozycje w ramach powieści graficznej ograniczają się do kolorów: szarego, czarnego i białego. Główne elementy sterujące filtrem odpowiadają za ogólną ilość bieli na obrazie (Ciemność), liczbę szczegółów na obrazie finalnym (Prosty wygląd), poziomy kontrastu (Kontrast) oraz grubość obrysu kształtów i konturów.

Cienkopis

[Do góry](#)

Filtr Cienkopis używa cienkich, liniowych pociągnięć, co pozwala uchwycić szczegóły w oryginalnym obrazie i jest szczególnie efektowny w przypadku zeskanowanych obrazów. Ten filtr zastępuje kolor w oryginalnym obrazie używając koloru pierwszego planu jako koloru atramentu oraz koloru tła jako koloru papieru. Można ustawić długość i kierunek pociągnięć oraz balans jasne/ciemne.

Wzór rastra

[Do góry](#)

Filtr Wzór rastra symuluje efekt półtonowego rastra zachowując jednocześnie ciągły zakres tonów. Można ustawić rozmiar rastra, kontrast oraz typ wzorka.

Papier listowy

[Do góry](#)

Filtr Papier listowy symuluje teksturę ręcznie robionego papieru, łącząc efekty filtrów Płaskorzeźba oraz Ziarno. Ciemne obszary obrazu są widoczne jako dziury w najwyższej warstwie papieru, odsłaniając kolor tła. Można ustawić balans obrazu, ziarnistość i relief.

Pióro i tusz

[Do góry](#)

Filtr Pióro i tusz (Filtr > Szkic > Pióro i tusz) symuluje efekt szkicu. Dla uzyskania najlepszego efektu można dostosować ustawienia związane z tuszem, aby zachować szczegóły (Szczegół), grubość obrysów (Szerokość), nasycenie ciemniejszych obszarów (Ciemność) oraz poziomy kontrastu (Kontrast). Można także zmieniać ustawienia pióra, aby wprowadzić kolor dominujący dzięki takim opcjom, jak wybór koloru (Barwa), wartości kontrastu (Kontrast) oraz stopień wypełnienia kolorem (Wypełnienie).

Kserokopia

[Do góry](#)

Filtr Kserokopia symuluje efekt kserowania obrazu. Duże ciemne obszary mają tendencję do kopiowania się tylko wokół ich krawędzi, a półcienie stają się kryjącą czernią albo bielą. Można ustawić poziom szczegółów i ciemność.

Sztukateria

[Do góry](#)

Filtr Sztukateria modeluje warstwę tworząc efekt trójwymiarowego gipsu, a następnie koloruje rezultat używając koloru pierwszego planu i koloru tła. Ciemne obszary podnoszą się, a jasne obszary zapadają się. Można ustawić balans obrazu, gładkość oraz kierunek światła.

Siatka pęknięć na filmie

[Do góry](#)

Filtr Siatka pęknięć na filmie symuluje kontrolowane kurczenie się i zniekształcanie się emulsji fotograficznej, co tworzy obraz, który wydaje się zbrylony w obszarach cieni oraz lekko ziarnisty w obszarach podświetleń. Można ustawić gęstość oraz poziomy pierwszego planu i tła.

Stempel

[Do góry](#)

Filtr Stempel powoduje, że obraz zostaje uproszczony i wydaje się, że został zrobiony za pomocą gumowego lub drewnianego stempla. Można ustawić gładkość oraz balans między jasnością i ciemnością. Ten filtr działa najlepiej w przypadku obrazów czarno-białych.

Poszarpane brzegi

[Do góry](#)

Filtr Poszarpane brzegi rekonstruuje obraz jako poszarpane, podarte kawałki papieru, a następnie koloruje obraz używając koloru pierwszego planu oraz koloru tła. Można ustawić balans obrazu, gładkość i kontrast. Ten filtr jest szczególnie użyteczny w przypadku obrazów składających

się z tekstu lub obiektów o wysokim kontraście.

Mokry papier

[Do góry](#)

Filtr Mokry papier używa plam, które wydają się być namalowane na włóknistym, wilgotnym papierze, co powoduje, że kolory spływają i mieszają się. Można ustawić długość włókna papieru, jasność i kontrast.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry z grupy Szum

[Dodaj szum](#)

[Usuwanie szumu i ziarna](#)

[Kurz i rysy](#)

[Mediana](#)

[Redukcja szumu](#)

Dodaj szum

[Do góry](#)

Filtr Dodaj szum wprowadza dodatkowe piksele do obrazu, symulując efekt robienia zdjęć na błonie wysokoczułej. Ten filtr może być także używany w celu zredukowania efektu zmian nasycenia barw w zaznaczeniach wtopionych lub w wypełnieniach stopniowych, w celu nadania bardziej realistycznego wyglądu mocno wyretuszowanym obszarom lub w celu utworzenia warstwy teksturowanej. Możliwe jest ustawienie ilości szumu, typu rozmieszczenia szumu i trybu kolorów. Opcja Jednolity daje efekt delikatnego rozproszenia, a opcja Gaussowski daje efekt mocno nakrapianego rozmieszczenia. Pozycja Monochromatyczny stosuje filtr, używając istniejących tonów obrazu bez zmieniania kolorów.

Usuwanie szumu i ziarna

[Do góry](#)

Filtr Usuwanie szumu i ziarna lokalizuje na warstwie krawędzi (obszary ze znaczącymi zmianami kolorów) i rozmywa całe zaznaczenie z wyjątkiem tych krawędzi. Takie rozmycie usuwa szum, zachowując jednocześnie szczegóły. Ten filtr może być używany w celu usunięcia efektu zmian nasycenia barw lub szumu wizualnego, który pojawia się często podczas skanowania gazet lub innych materiałów drukowanych.

Kurz i rysy

[Do góry](#)

Filtr Kurz i rysy zmniejsza szum na obrazie przez modyfikowanie różniących się od siebie pikseli.

Mediana

[Do góry](#)

Filtr Mediana zmniejsza szum na obrazie przez mieszanie janości pikseli w zaznaczeniu. Filtr szuka pikseli o zbliżonej jasności, usuwając piksele, które za bardzo różnią się od pikseli przylegających i zastępuje środkowy piksel środkową wartością jasności pikseli wyszukiwanych. Ten filtr jest przydatny podczas eliminowania lub redukowania efektu ruchu na obrazie albo niepotrzebnych wzorków, które mogą się pojawić na obrazie zeskanowanym.

Redukcja szumu

[Do góry](#)

Filtr Redukcja szumu zmniejsza szum świetlny i kolorowy, na przykład szum powstały podczas robienia zdjęć przy niewystarczającej ilości światła. Zaznaczenie pola wyboru Usuń artefakt JPEG powoduje usunięcie blokowych artefaktów i efektu aureoli, które są wynikiem zapisania obrazu z niskimi ustawieniami jakości pliku JPEG.



Na powyższym zdjęciu, zrobionym telefonem komórkowym, widać szum na twarzy chłopca (po lewej). Filtr Redukcja szumu wygładza złąkane piksele (po prawej).

Filtry z grupy Rozmycie

Średnia

Rozmycie i Rozmycie silniejsze

Rozmycie gaussowskie

Rozmycie soczewkowe

Poruszenie

Rozmycie promieniste

Inteligentne rozmycie

Rozmycie powierzchniowe

Średnia

[Do góry](#)

Filtr Średnia znajduje średni kolor na obrazie lub w zaznaczeniu, a następnie wypełnia tym kolorem obraz lub zaznaczenie, aby nadać mu efekt wygładzenia. Jeżeli na przykład zaznaczy się obszar trawy, to filtr zamieni ten obszar w jednolitą plamę zieleni.

Rozmycie i Rozmycie silniejsze

[Do góry](#)

Filtry Rozmycie zmiękczą zaznaczenie lub obraz i są używane do retuszu obrazów. Filtry te wygładzają przejścia przez uśrednianie wartości koloru pikseli znajdujących się obok wyraźnych krawędzi linii i zaciemnianych obszarów.

Rozmycie Pozwala usunąć szum tam, gdzie pojawiają się znaczące zmiany kolorów. Filtry Rozmycie wygładzają przejścia przez uśrednianie wartości koloru pikseli znajdujących się obok wyraźnych krawędzi linii i zaciemnianych obszarów.

Rozmycie silniejsze Tworzy efekt kilkakrotnie silniejszy niż filtr Rozmycie.

Uwaga: Przed zastosowaniem filtru Rozmycie należy wyłączyć opcję *Zablokuj przezroczyste piksele na panelu Warstwy*.



Rozmycie tła zdjęcia

Rozmycie gaussowskie

[Do góry](#)

Filtr Rozmycie gaussowskie szybko rozmywa zaznaczenie, używając konfigurowalnej wartości rozmycia. Pojęcie „gaussowskie” odnosi się do metody, za pomocą której program Photoshop Elements oblicza wartości kolorów poszczególnych pikseli -- podstawą obliczeń jest krzywa Gaussa (w kształcie dzwonu). Filtr dodaje rzadko rozmieszczone szczegóły i może wywoływać efekt zamglenia. W opcjach filtru można ustawić promień rozmycia, aby określić, na jakim obszarze filtr poszukuje różniących się od siebie pikseli, aby je rozmyć.

Rozmycie soczewkowe

[Do góry](#)

Rozmycie soczewkowe pozwala uzyskać wrażenie zawężenia pola ostrości, tak że niektóre obiekty pozostają ostre, a inne ulegają rozmyciu. To, które partie obrazu ulegają rozmyciu lub zachowują ostrość zależy od zapisanej maski warstwy, zapisanego zaznaczenia lub ustawień przezroczystości. Wygląd rozmycia zależy od wybranego kształtu przesłony. Kształty przesłony warunkują ostrza, które zawiera (a dokładniej - ich ilość). Kształt, jaki posiadają ostrza przesłony można zmienić, zakrzywiając (zaokrąglając) je albo obracając. Opcja podglądu pozwala zobaczyć, w

jaki sposób zmiana ustawień w oknie dialogowym Rozmycie soczewkowe wpłynie na fotografię.

Poruszenie

[Do góry](#)

Filtr Poruszenie tworzy rozmycie w określonym kierunku (od -360° do 360°) i w określonej odległości (od 1 do 999). Efekt filtra jest podobny do zdjęcia poruszającego się obiektu przy długim czasie naświetlania. Można ustawić kąt i odległość rozmycia.

Rozmycie promieniste

[Do góry](#)

Filtr Rozmycie promieniste symuluje delikatne rozmycie przez powiększenie lub obrócenie kamery. Opcja Ilość steruje wartością rozmycia. Opcja Obrót powoduje rozmycie wzdłuż koncentrycznych linii kołowych i pozwala określić stopień obrotu. Opcja Powiększenie powoduje rozmycie wzdłuż linii promienistych (efekt powiększania lub zmniejszania obrazu) i pozwala określić ilość od 1 do 100. Można wybrać niską jakość rozmycia, która zapewnia szybkie, lecz ziarniste rezultaty; a także jakość dobrą i bardzo dobrą, które są rozróżnialne tylko w przypadku dużych obszarów. Można określić punkt odniesienia rozmycia, przeciągając wzorek w polu Środek rozmycia.

Inteligentne rozmycie

[Do góry](#)

Filtr Inteligentne rozmycie umożliwia precyzyjne rozmycie obrazu. Możliwe jest określenie promienia (oznaczającego odległość w jakiej filtr będzie szukał odmiennych pikseli w celu rozmycia), progu (oznaczającego stopień różnicy wartości pikseli wymaganej do ich usunięcia) oraz jakości rozmycia. Można także ustawić tryb dla całego zaznaczenia (Zwykły) oraz dla krawędzi przejść kolorów (Tylko krawędź oraz Nakładka). Tam, gdzie pojawia się znaczący kontrast, w trybie Tylko krawędź są generowane krawędzie czarno-białe, a w trybie Pomiń krawędź – białe.

Rozmycie powierzchniowe

[Do góry](#)

Filtr Rozmycie powierzchniowe powoduje rozmycie obrazu przy jednoczesnym zachowaniu krawędzi. Filtr można stosować do tworzenia efektów specjalnych, a także do usuwania szumu i ziarnistości. Parametr Promień określa rozmiar rozmywanego obszaru. Parametr Próg określa maksymalną różnicę między odcieniem piksela centralnego a odcieniami pikseli sąsiadujących. Piksele różniące się od piksela centralnego bardziej niż wynosi wartość progowa są wyłączone z rozmycia.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry z grupy Artystyczne

Kolorowanie kredkami
Wycinanka
Suchy pędzel
Ziarno błony fotograficznej
Fresk
Blask neonu
Mażnięcie farbą
Szpachla malarska
Foliowanie
Posteryzacja krawędzi
Pastele
Smużenie
Gąbka
Podkład
Akwarele

Kolorowanie kredkami

[Do góry](#)

Filtr Kolorowanie kredkami ponownie rysuje obraz za pomocą kolorowych kredek na gładkim tle. Ten filtr zachowuje istotne krawędzie i nadaje im nierówny, kreskowany wygląd. Kolor tła jest widoczny przez gładzsze obszary. Można ustawić szerokość kredki, nacisk pociągnięcia i jasność papieru.

Uwaga: Aby uzyskać efekt symulujący pergamin, zmień kolor tła bezpośrednio przez zastosowaniem filtru Kolorowanie kredkami do zaznaczonego obszaru.

Wycinanka

[Do góry](#)

Filtr Wycinanka powoduje, że obraz wygląda, jakby był zrobiony z kawałków kolorowego papieru. Obrazy z dużymi kontrastami przypominają szkice; obrazy wielobarwne wyglądają tak, jakby składały się z kilku warstw kolorowego papieru. Można ustawić liczbę poziomów, prostotę krawędzi i wierność krawędzi.

Suchy pędzel

[Do góry](#)

Filtr Suchy pędzel umożliwia zastosowanie do obrazu techniki malarskiej suchego pędzla (pośredniej między malarstwem olejnym a akwarelą). Filtr upraszcza obraz poprzez zmniejszenie zakresu kolorów i wypełnienie niektórych obszarów kolorem wspólnym. Można ustawić rozmiar pędzla, precyzję pędzla i teksturę.

Ziarno błony fotograficznej

[Do góry](#)

Filtr Ziarno błony fotograficznej stosuje równomierny ziarnisty deseń do obrazu. Na jaśniejszych obszarach obrazu stosowany deseń jest gładziej i bardziej nasycony. Filtr jest używany do eliminacji efektów pasków kolorów w ewolucjach i zmniejszenia wizualnych różnic elementów pochodzących z różnych źródeł. Można ustawić ziarno, obszar podświetlenia i intensywność.

Fresk

[Do góry](#)

Filtr Fresk maluje gruboziarnistą warstwę, używając krótkich, zaokrąglonych i pośpiesznie nakładanych pociągnięć. Można ustawić rozmiar pędzla, precyzję pędzla i teksturę.

Blask neonu

[Do góry](#)

Filtr Blask neonu używa koloru pierwszego planu i koloru neonu do kolorowania obrazu, jednocześnie zmiękcza jego wygląd. Można ustawić rozmiar, jasność i kolor neonu. Mniejsze wartości rozmiaru neonu ograniczają neon do zacieniowanych obszarów, a większe wartości przesuwają kolor neonu w stronę półcieni i jaśniejszych obszarów warstwy. Aby wybrać kolor poświaty, kliknij pole poświaty i wybierz kolor za pomocą próbnika kolorów.

Maźnięcie farbą

[Do góry](#)

Filtr Maźnięcie farbą powoduje, że obraz wygląda, jakby był namalowany. Można ustawić rozmiar pędzla, ostrość obrazu i typ pędzla.

Szpachla malarska

[Do góry](#)

Wynikowy obraz zawiera mniej detali; sprawia wrażenie cienko pomalowanego płótna z wyraźną teksturą. Można ustawić rozmiar i precyzję pociągnięcia oraz miękkość.

Foliowanie

[Do góry](#)

Filtr Foliowanie renderuje warstwę tak, jakby była pokryta błyszczącą folią plastikową, podkreślając szczegóły powierzchni. Istnieje możliwość ustawiania intensywności, szczegółów i wygładzenia podświetlenia.

Posteryzacja krawędzi

[Do góry](#)

Filtr Posteryzacja krawędzi zmniejsza liczbę kolorów na obrazie zgodnie z ustawioną opcją posteryzacji, a także znajduje krawędzie obrazu i rysuje na nich czarne linie. Do dużych obszarów obrazu jest stosowane proste cieniowanie, a subtelne, ciemniejsze szczegóły są rozpraszane po całym obrazie. Można ustawić grubość i intensywność krawędzi oraz posteryzację.

Pastele

[Do góry](#)

Filtr Pastele tworzy na obrazie efekt zgrubnych pociągnięć kredą pastelową na teksturowanym tle. Obszary jasnego koloru zawierają grube kreski kredy z niewielkim akcentem tekstury, a obszary ciemniejsze zawierają zdrapane kreski kredy odkrywające teksturę. Można ustawić długość i precyzję pociągnięcia oraz teksturę. Opcje tekstury sprawiają, że obrazy wyglądają w taki sposób, jakby były namalowane na teksturach, np. na płótnie, cegle, brezencie lub na piaskowcu.

Smużenie

[Do góry](#)

Filtr Smużenie powoduje zmiękczenie obrazu za pomocą krótkich ukośnych kresek lub rozmazywania ciemnych obszarów. Obszary jaśniejsze stają się jeszcze jaśniejsze i tracą szczegóły. Można ustawić długość pociągnięcia, obszar podświetlenia i intensywność.

Gąbka

[Do góry](#)

Filtr Gąbka maluje warstwę zawierającą silnie teksturowane obszary kontrastujących kolorów. Można ustawić rozmiar pędzla, definicję i gładkość.

Podkład

[Do góry](#)

Filtr Podkład maluje warstwę tak, jakby znajdowała się na teksturowanej powierzchni. Można ustawić rozmiar pędzla, obszar pokrywany teksturą oraz opcje tekstury. Opcje tekstury sprawiają, że obrazy wyglądają w taki sposób, jakby były namalowane na teksturach, np. na płótnie, cegle, brezencie lub na piaskowcu.

Akwarele

[Do góry](#)

Filtr Akwarele daje efekt malowania akwarelami, upraszczając szczegóły na obrazie za pomocą średniego pędzla, wody i koloru. Jeśli przy krawędziach występują znaczne zmiany tonalne, filtr używa nasyconych kolorów. Można ustawić precyzję pędzla, intensywność cieniowania i teksturę.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry z grupy Pociągnięcia pędzlem

[Akcentowanie krawędzi](#)
[Pociągnięcia pod kątem](#)
[Kreskowanie](#)
[Ciemne kreski](#)
[Kontury tuszem](#)
[Bryzganie](#)
[Napylone linie](#)
[Sumi-e](#)

Akcentowanie krawędzi

[Do góry](#)

Filtr Akcentowanie krawędzi uwydatnia krawędzie na obrazie. Po określeniu wysokiej jasności krawędzi efekt przypomina rysowanie białą kredą. Ustawienie niskiej jasności krawędzi daje efekt malowania czarnym tuszem. Można ustawić szerokość krawędzi, jasność krawędzi i gładkość.

Pociągnięcia pod kątem

[Do góry](#)

Filtr Pociągnięcia pod kątem ponownie maluje obraz, używając ukośnych pociągnięć. W jaśniejszych obszarach obrazu pociągnięcia biegną w odwrotnym kierunku niż w obszarach ciemniejszych. Można ustawić balans kierunku pociągnięć, długość pociągnięć i ostrość.

Kreskowanie

[Do góry](#)

Filtr Kreskowanie powoduje, że szczegóły oraz wygląd oryginalnego obrazu zostają zachowane; są jednak dodawane tekstury, a krawędzie pokolorowanych obszarów są uwydatniane w sposób przypominający kreskowanie ołówkiem. Można ustawić długość pociągnięć, ostrość i siłę (liczbę przebiegów kreskowania).

Ciemne kreski

[Do góry](#)

Filtr Ciemne kreski powoduje, że ciemne obszary obrazu są malowane kolorem zbliżonym do czerni przy pomocy krótkich, gęstych pociągnięć, a obszary jaśniejsze – długimi, białymi pociągnięciami. Istnieje możliwość ustawienia balansu pociągnięć oraz poziomów intensywności czerni i bieli.

Kontury tuszem

[Do góry](#)

Filtr Kontury tuszem powoduje ponowne rysowanie oryginalnych detali obrazu przy użyciu delikatnych, wąskich linii, tak aby wyglądały na rysowane piórkiem i tuszem. Można ustawić długość pociągnięć oraz poziomy intensywności czerni i bieli.

Bryzganie

[Do góry](#)

Filtr Bryzganie naśladuje efekt aerografu. Można ustawić promień bryzgania i gładkość.

Napylone linie

[Do góry](#)

Filtr Napylone linie powoduje ponowne malowanie warstwy za pomocą napylonych pociągnięć pod kątem w kolorach dominujących na warstwie. Można ustawić długość pociągnięć, promień napyłania i kierunek pociągnięć

Sumi-e

[Do góry](#)

Filtr Sumi-e powoduje ponowne rysowanie warstwy w stylu japońskim, tak aby wyglądała na papier ryżowy pomalowany mokrym pędzlem z dużą ilością czarnego tuszu. W rezultacie powstają miękkie, rozmyte linie w kolorze intensywnej czerni. Można ustawić szerokość pociągnięć, nacisk pociągnięć i kontrast.

Filtry z grupy Stylizacja

Dyfuzja
Płaskorzeźba
Bryły 3D
Szukanie krawędzi
Błyszczące krawędzie
Solaryzacja
Płytki
Obrysowanie konturów
Wiatr

Dyfuzja

[Do góry](#)

Filtr Dyfuzja tasuje piksele w zaznaczeniu, tak aby wyglądało na mniej ostre w zależności od wybranej opcji. Opcja Zwykły powoduje losowe przesuwanie pikseli, ignorując wartości koloru. Opcja Tylko ciemniejsze zamienia jasne piksele na ciemniejsze. Opcja Tylko jaśniejsze zamienia ciemne piksele na jaśniejsze. Opcja Anizotropowy zmiękcza wszystkie piksele.

Płaskorzeźba

[Do góry](#)

Filtr Płaskorzeźba powoduje, że zaznaczenie wygląda na wypukłe lub wgniecione, konwertując jego kolor wypełnienia na szary oraz obrysowując jego krawędzie oryginalnym kolorem wypełnienia. Można ustawić kąt płaskorzeźby, wysokość oraz procentową ilość koloru w zaznaczeniu.

Bryły 3D

[Do góry](#)

Filtr Bryły 3D nadaje zaznaczeniu lub warstwie trójwymiarową teksturę.

Stosowanie filtra Bryły 3D

1. Zaznacz obraz, warstwę lub obszar z przestrzeni roboczej Edycja.

2. Kliknij polecenie Stylizacja > Bryły 3D w menu Filtr.

3. Ustaw następujące opcje i kliknij przycisk OK:

Bloki Tworzy obiekty z kwadratową ścianką czołową i czterema ściankami bocznymi.

Piramidy Tworzy obiekty z czterema zbiegającymi się ściankami trójkątnymi.

Rozmiar Określa długość podstawy obiektu, od 2 do 255 pikseli.

Głębina Określa, w skali od 1 do 255, jak bardzo najwyższe obiekty wydają się wystawać z ekranu.

Losowo Nadaje wszystkim blokom lub piramidom dowolną głębokość.

Według poziomu Powoduje, że głębokość każdego z obiektów odpowiada jego jasności — jasne obiekty wystają bardziej niż ciemne.

Jednolite powierzchnie czołowe Wypełnia powierzchnię czołową każdego bloku średnim kolorem tego bloku. Odznaczenie pola wyboru Jednolite powierzchnie czołowe spowoduje wypełnienie powierzchni czołowej każdego bloku obrazem. Ta opcja nie jest dostępna dla piramid.

Maskuj niekompletne bloki Ukrywa wszystkie obiekty wykraczające poza zaznaczenie.

Szukanie krawędzi

[Do góry](#)

Filtr Szukanie krawędzi rozpoznaje obszary obrazu ze znacznymi przejściami i akcentuje krawędzie. Podobnie, jak filtr Obrysowanie konturów, filtr Szukanie krawędzi pozwala obrysowywać krawędzie obrazu ciemnymi liniami na białym tle i jest używany do tworzenia ramki wokół obrazu.

Uwaga: Po użyciu filtrów takich jak Szukanie krawędzi i Obrysowanie konturów, które podświetlają krawędzie, można zastosować filtr Odwrotność, aby wyróżnić krawędzie kolorowego obrazu za pomocą kolorowych linii lub obrazu w skali szarości za pomocą białych linii.

Błyszczące krawędzie

[Do góry](#)

Filtr Błyszczące krawędzie rozpoznaje krawędzie kolorów i dodaje do nich blask podobny do neonu. Można ustawić szerokość, jasność oraz

Solaryzacja

[Do góry](#)

Filtr Solaryzacja miesza obraz negatywu i pozytywu, tworząc efekt podobny jak przy wystawianiu odbitki fotograficznej na krótko na światło podczas wywoływania.

Płytki

[Do góry](#)

Filtr Płytki dzieli obraz na serie płytek przesuwając zaznaczenie z jego oryginalnego położenia. Można ustawić liczbę płytek i procentową wartość przesunięcia. Do wypełnienia pustej przestrzeni między płytkami można wybrać: kolor tła, kolor pierwszego planu, odwrócony obraz lub niezmieniony obraz, co powoduje, że płytki znajdują się na oryginalnym obrazie, a pod krawędziami płytek jest widoczna część oryginalnego obrazu.

Obrysowanie konturów

[Do góry](#)

Filtr Obrysowywanie konturów wyszukuje przejścia między bardzo jasnymi obszarami i obrysowuje je cienką linią, tworząc efekt podobny do linii na mapie poziomkowej. Poziom oceniania wartości kolorów można ustawić. Można też określić, czy mają być obrysowywane piksele poniżej (Niższe), czy powyżej (Wyższe) tego poziomu.

 Aby wybrać kolor do obrysowania, można użyć panelu *Informacje w trybie Skala szarości*. Następnie wpisz wybraną wartość w polu tekstowym *Poziom*.

Wiatr

[Do góry](#)

Filtr Wiatr tworzy na obrazie cienkie poziome linie, symulując efekt wiatru. Można ustawić siłę i kierunek wiatru.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Filtry z grupy Tekstura

[Spękalina](#)
[Ziarno](#)
[Płytki mozaiki](#)
[Patchwork](#)
[Witraż](#)
[Dodanie tekstury](#)

Spękalina

[Do góry](#)

Filtr Spękalina maluje obraz na wypukłej powierzchni gipsu tworząc cienką sieć pęknięć układających się wzdłuż konturów obrazu. Filtr jest przeznaczony dla wywołania efektu płaskorzeźby na obrazkach z szeroką gamą kolorów lub odcieni szarości. Można ustawić wielkość odstępów między pęknięciami, głębokość pęknięć oraz jasność.

Ziarno

[Do góry](#)

Filtr ziarno dodaje teksturę do obrazu symulując różne rodzaje ziarna. Typy ziarna paprochy i punkciki używają koloru tła. Można ustawić intensywność, kontrast oraz typ ziarna.

Płytki mozaiki

[Do góry](#)

Filtr Płytki mozaiki powoduje, że obraz wygląda tak, jakby był podzielony na małe kawałki lub płytki; między płytkami są widoczne fugi. (W odróżnieniu od niego filtr Pikslowanie > Płytki mozaiki powoduje podział obrazu na bloki różnie pokolorowanych pikseli). Można ustawić rozmiar płytki, szerokość fugi i jasność fugi.

Patchwork

[Do góry](#)

Filtr Patchwork dzieli obraz na kwadraty wypełnione kolorem dominującym w różnych obszarach obrazu. Program przypadkowo zmniejsza lub zwiększa głęboką płytki, oddając cienie i światła obrazka. Można ustawić rozmiar kwadratu i relief.

Witraż

[Do góry](#)

Filtr Witraż ponownie maluje obraz w postaci sąsiadujących jednobarwnych komórek z konturem w kolorze pierwszego planu. Można ustawić rozmiar komórki, grubość obramowania i intensywność światła.

Dodanie tekstury

[Do góry](#)

Filtr Dodanie tekstury pozwala symulować różne typy tekstur lub wybrać plik, który ma zostać użyty jako tekstura. Opcje tekstury powodują, że obrazy wyglądają, jakby zostały namalowane na teksturach, takich jak płótno lub cegła, albo były oglądane przez szklane bloki.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Dopasowywanie cieni i oświetlenia

Dopasowywanie koloru i tonalności za pomocą narzędzi z grupy Pędzel inteligentny

Stosowanie narzędzi z grupy Pędzel inteligentny

Informacje o dopasowaniach poziomów

Poprawianie szczegółowości cieni i obszarów oświetlonych

Dopasowywanie cieni i jasności za pomocą poziomów

Dopasowywanie jasności i kontrastu w zaznaczonych obszarach

Szybkie rozjaśnianie lub przyciemnianie wydzielonych obszarów

Szybkie zwiększanie lub zmniejszanie nasycenia izolowanych obszarów

Dopasowywanie koloru i tonalności za pomocą pędzli inteligentnych

[Do góry](#)

Narzędzia Pędzel inteligentny oraz Szczegółowy pędzel inteligentny umożliwiają stosowanie dopasowań tonalności i koloru do konkretnych obszarów zdjęcia. Narzędzia te pozwalają także na stosowanie pewnych zdefiniowanych efektów. Wystarczy wybrać predefiniowane dopasowanie i zastosować korektę. Oba narzędzia automatycznie tworzą warstwy dopasowania. Funkcja ta zapewnia dużą swobodę pracy ze zdjęciami, ponieważ dopasowania nie powodują zmiany warstwy obrazu oryginalnego. Można wielokrotnie modyfikować dopasowania bez utraty informacji z obrazu.

Narzędzie Pędzel inteligentny zaznacza obszar obrazu na podstawie podobieństwa koloru i tekstury. Dopasowanie jest stosowane jednocześnie do całego zaznaczonego obszaru. Umożliwia dopasowywanie cieni, obszarów oświetlonych, kolorów i kontrastów. Pozwala stosować kolory do obiektów na obrazie, dodawać tekstury i używać wielu efektów fotograficznych.



Pędzel inteligentny podczas zaznaczania obszaru do dopasowania

1. Wybierz narzędzie Pędzel inteligentny.
2. Wybierz efekt z domyślnej rozwijanej listy na pasku Opcje narzędzi, a następnie przeciągnij mysz na obiekty w obrazie, względem których chcesz zastosować dany efekt.

Pędzel inteligentny służy do stosowania różnorodnych efektów i wzorków przy użyciu opcji predefiniowanych.

Nie można zmienić ustawień efektu, gdyż warstwa efektu jest warstwą pikseli, a nie warstwą dopasowań.

W kategorii Tekstury narzędzia Pędzel inteligentny jest dostępny nowy zestaw przydatnych ustawień predefiniowanych.

15 nowych ustawień predefiniowanych oferuje następujące efekty do stosowania na obrazach:

- Polepszanie banalnych, nudnych obrazów tła
- Tworzenie efektu satyny na ubraniach i materiałach na obrazie
- Dodawanie wzorków kwiatowych do sukienek na obrazie
- Dodawanie eleganckich wzorków do ścian i tła na obrazie

Narzędzie Szczegółowy pędzel inteligentny umożliwia dopasowanie konkretnych obszarów zdjęcia wskazanych przez użytkownika. Działa analogicznie do narzędzi do malowania. Za pomocą tego narzędzia można modyfikować szczegóły, stosując ustawienia predefiniowane wzorków i efektów. Pozwala ono precyzyjnie malować na małych obszarach i stosować do nich ustawienia predefiniowane. Aby zastosować efekt, kliknij go na liście rozwijanej i zacznij malować w odpowiednim obszarze. Dostępnych jest wiele pędzli. Na pasku opcji można ustawić rozmiar i kształt pędzla.

Narzędzie to działa również podobnie do narzędzia Zaznaczanie. Kliknięcie opcji Popraw krawędź na pasku opcji pozwala zmodyfikować kształt i rozmiar zaznaczenia. Aby usunąć obszar z zaznaczenia, kliknij opcję usunięcia obszaru w ustawieniach pędzla zaznaczającego.

Oba pędzle umożliwiają dodawanie lub odejmowanie obszarów podlegających dopasowaniu. Do zdjęcia można także zastosować więcej niż jedno predefiniowane dopasowanie. Każde predefiniowane dopasowanie jest stosowane do odrębnej warstwy dopasowania. Możliwe jest modyfikowanie ustawień każdej korekty z osobna.

Po dokonaniu korekty w miejscu, w którym pierwotnie zastosowano dopasowanie, pojawia się szpilka. Szpilka jest odniesieniem do konkretnego dopasowania. Stosowanie kolejnych predefiniowanych dopasowań powoduje dodawanie nowych szpilek. Ułatwia to modyfikowanie konkretnych korekt, zwłaszcza po zastosowaniu kilku różnych dopasowań.

Stosowanie narzędzi z grupy Pędzel inteligentny

[Do góry](#)

1. Wybierz z przybornika narzędzie Pędzel inteligentny lub Szczegółowy pędzel inteligentny.

Zostanie otwarty panel wysuwany z predefiniowanymi dopasowaniami.

2. Wybierz efekt z domyślnej rozwijanej listy na pasku Opcje narzędzi.

 Aby wyświetlać różne zestawy dopasowań, wybieraj odpowiednie opcje z menu panelu wysuwanego. Więcej informacji o konfigurowaniu panelu wysuwanego można znaleźć w sekcji Informacje o ustawieniach predefiniowanych.

3. (Opcjonalnie) Dopasuj rozmiar i jakość pędzla, wykonując jedną z następujących czynności:

- Jeśli wybrano narzędzie Pędzel inteligentny, otwórz próbnik pędzla na pasku opcji i dopasuj ustawienia.
- Jeśli wybrano narzędzie Szczegółowy pędzel inteligentny, wybierz predefiniowaną końcówkę pędzla z panelu wysuwanego Predefiniowane ustawienia pędzla. Następnie dopasuj wielkość pędzla na pasku opcji.

4. Maluj narzędziem lub przeciągaj je na obrazie.

Korekta zostanie zastosowana na odrębnej warstwie dopasowania, a w miejscu pierwszego zastosowania pędzla pojawi się kolorowa szpilka.

5. (Opcjonalnie) Wykonaj dowolne z następujących czynności:

- Aby zastosować bieżące dopasowanie także do innych obszarów zdjęcia, maluj pędzlem lub przeciągaj go na obrazie. W razie potrzeby wybierz narzędzie Dodaj do zaznaczenia.
- Aby usunąć bieżące dopasowanie z fragmentów obrazu, wybierz narzędzie Odejmij od zaznaczenia i maluj na obrazie.
- Aby zastosować dopasowanie innego typu, wybierz narzędzie Nowe zaznaczenie (,), wybierz predefiniowane dopasowanie z panelu wysuwanego, a następnie rozpocznij malowanie na obrazie.
- Aby wygładzić krawędzie zaznaczenia, kliknij przycisk Popraw krawędź na pasku opcji, dopasuj ustawienia w oknie dialogowym, a następnie kliknij przycisk OK. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Wygładzanie krawędzi zaznaczenia za pomocą funkcji wygładzania i wtapiania.

Uwaga: Po użyciu innego narzędzia z przybornika i ponownym wybraniu narzędzia Pędzel inteligentny lub Szczegółowy pędzel inteligentny aktywne jest ostatnie dopasowanie.

6. (Opcjonalnie) Jeśli wprowadzono wiele dopasowań, wykonaj dowolne z następujących czynności, aby wybrać żądane dopasowanie i zmodyfikować je bądź dodać lub odjąć jego zaznaczenie:

- Kliknij szpilkę.
- Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz jedno z dopasowań wymienionych na końcu menu.

Modyfikowanie ustawień korekty wprowadzonej pędzlem inteligentnym

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy szpilkę lub aktywne zaznaczenie na obrazie i wybierz polecenie Zmień ustawienia dopasowania.
- Na panelu Warstwy kliknij dwukrotnie miniaturkę konkretnej warstwy dopasowania.
- Kliknij dwukrotnie szpilkę.

2. Dopasuj ustawienia w oknie dialogowym, a następnie kliknij przycisk OK.

Zmianie predefiniowanego dopasowania dla korekty wprowadzonej pędzlem inteligentnym

1. Kliknij szpilkę lub aktywne zaznaczenie, a następnie na pasku opcji otwórz wysuwany panel predefiniowanych dopasowań.
2. Wybierz predefiniowane dopasowanie z panelu wysuwanego.

Usuwanie korekty wprowadzonej pędzlem inteligentnym

- Kliknij prawym przyciskiem myszy szpilkę lub aktywne zaznaczenie i wybierz polecenie Usuń dopasowanie.

Uwaga: Korektę wprowadzoną pędzlem inteligentnym można także usunąć z panelu Warstwy, usuwając odpowiednią warstwę dopasowania.

Panel wysuwany pędzla inteligentnego

Program Photoshop Elements umożliwia stosowanie różnych predefiniowanych dopasowań za pomocą narzędzi Pędzel inteligentny  i

Szczegółowy pędzel inteligentny . Dopasowania wybiera się z wysuwanego panelu dopasowań na pasku opcji. Podobnie jak wszystkie panele wysuwane, także panel dopasowań pędzla inteligentnego można skonfigurować. W menu panelu można wybrać opcję wyświetlania dopasowań w postaci miniatur albo listy. Można także przeciągnąć próbnik z paska opcji i swobodnie przesunąć go w przestrzeni roboczej.

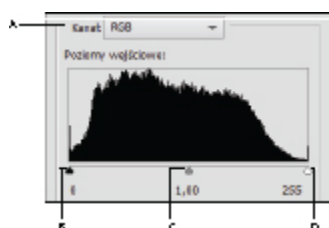
Menu w pobliżu lewego górnego rogu panelu zawiera opcje wyświetlania konkretnych zestawów dopasowań lub wszystkich dopasowań. Dopasowania dotyczą różnych parametrów obrazu, w tym tonalności i innych korekt.

Informacje o dopasowaniach poziomów

[Do góry](#)

Okno dialogowe Poziomy jest zaawansowanym narzędziem służącym do dopasowywania tonalnego i dopasowywania kolorów. Dopasowania poziomów można stosować na całym obrazie lub na wybranej części. Aby uzyskać dostęp do okna dialogowego, należy kliknąć polecenie Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Poziomy.

W oknie dialogowym Poziomy można wykonywać następujące czynności:



Okno dialogowe Poziomy

A. Kanały do dopasowania koloru **B.** Wartości cienia **C.** Półtony **D.** Wartości podświetlenia

- Ustawianie cienia i podświetlenia na wartości zapewniające użycie przez obraz całego zakresu tonalnego.
- Dopasowywanie jasności półtonów obrazu bez wpływania na wartości cienia i podświetlenia.
- Poprawianie dominanty barwnej przez ustawienie obszarów szarych jako neutralnych. Obraz można również ulepszyć przez dodanie nieznacznej dominanty barwnej, na przykład dodając efekt ocieplający do zachodu słońca.
- Określanie wartości RGB cienia i podświetlenia w przypadku przygotowywania zdjęć do wydruku komercyjnego.

Podczas pracy w oknie Poziomy można pracować bezpośrednio na pikselach obrazu lub za pośrednictwem warstwy dopasowania. Warstwy dopasowania zapewniają elastyczność, ponieważ:

- Dopasowanie można zmodyfikować w dowolnym momencie, klikając dwukrotnie warstwę dopasowania w celu ponownego otwarcia okna dialogowego Poziomy.
- Efekt dopasowania można zmniejszyć przez obniżenie krycia warstwy dopasowania w panelu Warstwy.
- Warstwy dopasowania można ułożyć w stos w celu zastosowania wielu dopasowań bez obniżenia jakości obrazu spowodowanego zastosowaniem zbyt wielu kolejnych dopasowań.
- Można użyć maski warstwy dopasowania w celu ograniczenia dopasowania do części obrazu.

Poprawianie szczegółowości cienia i podświetlenia

[Do góry](#)

1. Wybierz Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Cień/Podświetlenie.
2. Przeciągnij dowolny z suwaków dopasowania lub wprowadź wartości w polach tekstowych, a następnie kliknij przycisk OK.

Rozaśnij cienie Powoduje rozaśnienie ciemnych obszarów zdjęcia i wyświetlenie większej liczby szczegółów cienia, który został przechwycony na zdjęciu.

Przyciemnij podświetlenia Powoduje przyciemnienie jasnych obszarów zdjęcia i wyświetlenie większej liczby szczegółów podświetlenia, które zostało przechwycone na zdjęciu. Obszary czystej bieli na zdjęciu nie zawierają żadnego szczegółu i nie są modyfikowane przez to dopasowanie.

Kontrast półcieni Powoduje dodanie lub zmniejszenie kontrastu półcieni. Użyj tego suwaka, jeśli kontrast obrazu nie wygląda właściwie po dopasowaniu cieni i podświetleń.

Aby zresetować obraz do stanu sprzed otwarcia okna dialogowego, przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), a następnie kliknij przycisk Resetuj.

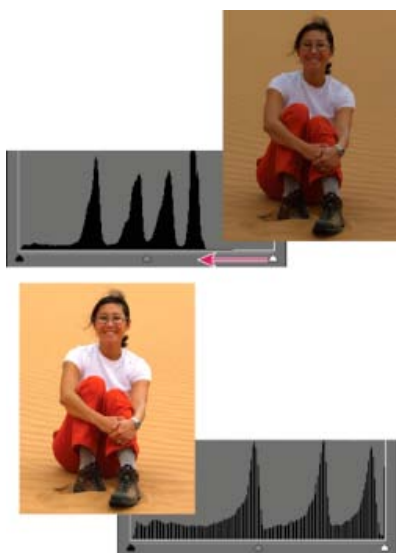


Przed dopasowaniem cieni i podświetleń (u góry) i po (u dołu). Dopasowanie zmiękcza twarz i pozwala na uzyskanie bardziej szczegółowego obrazu za okularami przeciwsłonecznymi.

Dopasowywanie cieni i jasności za pomocą poziomów

[Do góry](#)

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Poziomy.
 - Wybierz kolejno Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Poziomy lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Poziomy.
- Z menu Kanał wybierz polecenie RGB. Po ustawieniu trybu RGB dopasowania wpływają na wszystkie trzy kanały (czerwony, zielony i niebieski). Obraz w skali szarości ma tylko kanał szary.
- Ustaw wartości cienia i podświetlenia, przeciągając suwaki Poziomy wejściowe dla czerni i bieli (suwaki po lewej i po prawej stronie bezpośrednio pod histogramem) do krawędzi pierwszej grupy pikseli na dowolnym końcu histogramu. Możesz też wprowadzić wartości bezpośrednio w pierwszym i trzecim polu tekstowym Poziomy wejściowe.



Przeciąganie suwaka podświetlenia w lewo powoduje rozjaśnienie zdjęcia.

 Naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i przeciągnij suwak Cień, aby sprawdzić, które obszary zostaną obcięte do koloru czarnego (poziom 0). Naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i przeciągnij suwak Podświetlenie, aby sprawdzić, które obszary zostaną obcięte do koloru białego (poziom 255). Kolorowe obszary przedstawiają obcięcie w poszczególnych kanałach.

- Aby dopasować jasność półtonów, nie wpływając na wartości cienia i podświetlenia, przeciągnij suwak Poziomy wejściowe dla szarości (środkowy). Możesz też wprowadzić wartości bezpośrednio w środkowym polu tekstowym Poziomy wejściowe. Wartość 1,0 reprezentuje

bieżącą niedopasowaną wartość półcienia. Kliknij przycisk OK.

Wyniki dopasowania można zobaczyć w panelu Histogram.

Uwaga: Aby automatycznie przesunąć suwaki Podświetlenie i Cień do najjaśniejszego i najciemniejszego punktu w każdym kanale, można kliknąć opcję Automatyczny. Będzie to miało taki sam efekt, jak użycie polecenia Autopoziomy i może spowodować przesunięcie kolorów na obrazie.

Dopasowywanie jasności i kontrastu w zaznaczonych obszarach

[Do góry](#)

Polecenie Jasność/Kontrast działa najlepiej na zaznaczonych fragmentach obrazu. Użyj tego polecenia, aby dopasować jasność całego obrazu lub zmniejszyć w nim wyniki kontrastów. W przypadku dopasowań tonalnych lepszym rozwiązaniem są polecenia Poziomy i Cień/Podświetlenie.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zastosować dopasowania bezpośrednio do pikseli obrazu, kliknij polecenie Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Jasność/Kontrast.
- Aby zastosować dopasowania do warstwy, kliknij polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Jasność/Kontrast.

2. Przeciągnij suwaki, aby dopasować jasność i kontrast, a następnie kliknij przycisk OK.

Przeciąganie do lewej powoduje zmniejszanie poziomu, a przeciąganie do prawej — zwiększanie go. Liczba z prawej strony każdego suwaka oznacza wartość jasności lub kontrastu.

Szybkie rozjaśnianie lub przyciemnianie wydzielonych obszarów

[Do góry](#)

Narzędzia Rozjaśnianie i Ściemnianie pozwalają odpowiednio rozjaśnić lub przyciemnić obszary obrazu. Za pomocą narzędzia Rozjaśnianie można uwidocznić szczegóły znajdujące się w cieniu. Korzystając z narzędzia Ściemnianie, można uwidocznić szczegóły w obszarze podświetlenia.



Obraz oryginalny (z lewej), obraz po użyciu narzędzia Ściemnianie (środek u góry) i obraz po użyciu narzędzia Rozjaśnianie (prawy dolny róg)

1. Wybierz narzędzie Rozjaśnianie lub Ściemnianie. Jeśli te narzędzia nie są widoczne, poszukaj narzędzia Gąbka.

2. Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia:

Menu podręczne pędzli Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu podręcznego Pędzle wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Umożliwia określenie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Zakres Ustawia zakres tonalny obrazu dopasowywany przez narzędzie. Wybierając opcję Półcienie, można zmienić środkowy zakres szarości, Cienie — obszary ciemne, a Podświetlenia — obszary jasne.

Ekspozycja Ustawia efekt narzędzia przy każdym przeciągnięciu. Wyższa wartość procentowa daje silniejszy efekt.

Wskazówka: Aby stopniowo rozjaśnić lub przyciemnić obszar, ustaw niższą wartość ekspozycji dla narzędzia i przeciągnij kilka razy nad obszarem, który chcesz poprawić.

3. Przeciągnij kursor nad częścią obrazu, którą chcesz zmodyfikować.

Szybkie zwiększanie lub zmniejszanie nasycenia izolowanych obszarów

[Do góry](#)

Narzędzie Gąbka zwiększa lub zmniejsza nasycenie obszarów obrazu. Za pomocą narzędzia Gąbka można wyróżnić lub przygasić kolory obiektu lub obszaru.

1. Wybierz narzędzie Gąbka. Jeśli narzędzie Gąbka nie jest widoczne, poszukaj narzędzia Rozjaśnianie lub Ściemnianie.
2. Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia.

Menu podręczne pędzli Umożliwia ustawienie końcówki pędzla. Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, z menu podręcznego Pędzle wybierz kategorię pędzla, a następnie wybierz miniaturkę pędzla.

Rozmiar Umożliwia określenie rozmiaru pędzla w pikselach. Przeciągnij suwak Rozmiar lub wprowadź rozmiar w polu tekstowym.

Tryb Określa, czy ma nastąpić zwiększenie, czy zmniejszenie nasycenia.

Przepływ Ustawia poziom efektu narzędzia przy każdym przeciągnięciu. W trybie zwiększania nasycenia większa wartość procentowa powoduje zwiększenie nasycenia. W trybie zmniejszania nasycenia większa wartość procentowa powoduje zmniejszenie nasycenia.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tekst i kształty

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Dodawanie tekstu

Informacje o tekście

Dodawanie tekstu

Tekst na kształcie

Tekst na zaznaczeniu

Tekst na ścieżce własnej

Tworzenie i używanie tekstu zamaskowanego

Do obrazu można dodawać tekst i kształty, stosując różne kolory, style i efekty. Do tworzenia i edycji tekstu można użyć narzędzi Tekst poziomy i Tekst pionowy. Użytkownik może tworzyć pojedyncze wiersze lub całe akapity tekstu.

Informacje o tekście

[Do góry](#)

Do tworzenia i edycji tekstu można użyć narzędzi Tekst poziomy (**T**) i Tekst pionowy (**IT**). Nowy tekst jest wprowadzany na nowej warstwie tekstowej. Możliwe jest tworzenie pojedynczych wierszy tekstu lub całych akapitów. Każdy wprowadzany wiersz tekstu jest niezależny — podczas edycji jego długość rośnie lub maleje, ale tekst nie jest zawijany do następnego wiersza. Aby utworzyć nowy wiersz, należy nacisnąć klawisz Enter. Tekst w akapicie jest zawijany wewnątrz granic akapitu określonych przez użytkownika.



Tekst w jednym wierszu (u góry obrazu) i w akapicie (u dołu obrazu).

Aby utworzyć zaznaczenie w kształcie tekstu, można użyć narzędzi maski tekstu (aby zmienić bieżące narzędzie, należy kliknąć narzędzie Tekst z wciśniętym klawiszem Alt/Option). Umożliwia to tworzenie różnych efektów i wycinanek z tekstu.

Kliknięcie obrazu narzędziem tekstowym powoduje przełączenie tego narzędzia do trybu edycji, umożliwiając wprowadzanie i edycję tekstu. Przed wykonaniem innych operacji (np. wyborem poleceń z menu) należy zatwierdzić zmiany w tekście. Kiedy na pasku opcji są widoczne przyciski Zatwierdź i Anuluj , narzędzie Tekst pracuje w trybie edycji.

Uwaga: Dodanie tekstu do obrazu w trybie koloru indeksowanego powoduje, że program Photoshop Elements nie tworzy nowej warstwy tekstowej. Wprowadzany tekst jest wyświetlany w postaci tekstu zamaskowanego.

Dodawanie tekstu

[Do góry](#)

1. Na pasku wybierz narzędzie Tekst poziomy **T** lub Tekst pionowy **IT**.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby utworzyć pojedynczy wiersz tekstu, kliknij obraz w celu ustawienia punktu wstawiania tekstu.
- Aby utworzyć akapit, przeciągnij i utwórz prostokąt, który stanie się nowym polem tekstowym.

Mała linia przechodząca przez belkę dwuteową wyznacza położenie linii bazowej tekstu. Dla tekstu poziomego linia bazowa wyznacza dolny punkt oparcia tekstu. Dla tekstu pionowego linia bazowa wyznacza środkową oś znaków tekstowych.

3. (Opcjonalnie) Na pasku opcji narzędzi wybierz opcje tekstu: styl, rozmiar i kolor.

4. Wpisz dowolne znaki. Jeśli nie zostało utworzone pole tekstowe, naciśnij klawisz Enter, aby utworzyć nowy wiersz.

Tekst wyświetla się na własnej warstwie. Aby wyświetlić warstwy w trybie Ekspert, naciśnij klawisz F11.

5. Zatwierdź warstwę tekstową, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Zatwierdź .
- Naciśnij klawisz Enter na klawiaturze numerycznej.
- Kliknij wewnątrz obrazu, poza polem tekstowym.

- Wybierz inne narzędzie z przybornika.

Opcje narzędzia Tekst

Na pasku opcji ustaw następujące opcje narzędzia Tekst:

Rodzina czcionek Stosuje rodzinę czcionek do nowego lub już istniejącego tekstu.

Styl czcionki Stosuje takie style czcionki jak pogrubienie do nowego lub już istniejącego tekstu.

Rozmiar czcionki Stosuje rozmiar czcionki do nowego lub już istniejącego tekstu.

Menu kolor Stosuje kolor na nowym lub zaznaczonym tekście.

Menu interlinia Określa odstęp między wierszami nowego lub zaznaczonego tekstu.

Sztuczne pogrubienie Stosuje styl pogrubienia do nowego lub już istniejącego tekstu. Należy użyć tej opcji, jeśli używana czcionka nie ma prawdziwego stylu pogrubionego, który można wybrać z menu Styl czcionki.

Sztuczna kursywa Stosuje styl kursywy do nowego lub już istniejącego tekstu. Należy użyć tej opcji, jeśli używana czcionka nie ma prawdziwego stylu kursywy lub stylu pochylego, który można wybrać z menu Styl czcionki.

Podkreślenie Stosuje podkreślenie do nowego tekstu lub zaznaczonego istniejącego tekstu.

Przekreślenie Dodaje linię przechodzącą przez nowy tekst lub zaznaczony istniejący tekst.

Wyrównaj tekst Określa wyrównanie tekstu. Jeśli tekst ma orientację poziomą, można go wyrównać do lewej lub do prawej bądź wyśrodkować. W przypadku tekstu o orientacji poziomej dostępne opcje to: u góry, pośrodku, na dole.

Przełącz orientację tekstu Zmienia tekst pionowy na poziomy i na odwrot.

Wypaczanie tekstu Wypacza tekst na wybranej warstwie.

Wygladzanie Stosuje wygladzanie, aby tekst miał równiejsze krawędzie.



Stosowanie wygladzania

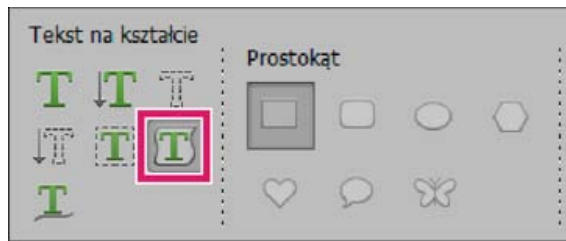
A. Wygladzanie wyłączone B. Wygladzanie włączone

Tekst na kształcie

[Do góry](#)

Tekst można dodawać na kształtach dostępnych za pośrednictwem narzędzia Tekst na kształcie.

1. Wybierz narzędzie Tekst na kształcie . Aby szybko zmienić aktywne narzędzie tekstu, naciśnij klawisz Alt/Option i kliknij bieżące narzędzie.



Tekst na kształcie

2. Wybierz ten z dostępnych kształtów, do którego chcesz dodać tekst. Przeciągnij kursor po obrazie, aby utworzyć kształt.
3. W celu dodania tekstu do obrazu umieść wskaźnik myszy na ścieżce tak, aby ikona kursora zmieniła się na wskazującą tryb tekstowy. Kliknij punkt, aby dodać tekst.



Kliknij i wprowadź tekst

Zmodyfikuj tekst tak samo jak podczas pracy ze zwykłym tekstem.

4. Po dodaniu tekstu kliknij Zatwierdź ✓. W przypadku niektórych kształtów tekst należy wpisać wewnątrz kształtu. Tekst można przesuwając w obrębie ścieżki, a także przenosić do wewnątrz/na zewnątrz, przytrzymując klawisz Cmd/Ctrl i klikając oraz przeciągając. (Tekst jest wyświetlany w małej strzałce). Kursor można przeciągnąć do obszaru zaznaczenia. Ścieżka tekstu może wchodzić do tego obszaru i wychodzić z niego.

Tekst na zaznaczeniu

[Do góry](#)

Tekst można dodać na konturze ścieżki utworzonej przez zaznaczenie. Po zatwierdzeniu zaznaczenia zostanie ono przekonwertowane na ścieżkę, na której będzie można wpisać tekst.

1. Wybierz narzędzie Tekst na kształcie T. Aby szybko zmienić aktywne narzędzie tekstu, naciśnij klawisz Alt/Option i kliknij bieżące narzędzie.



Tekst na zaznaczeniu

2. Umieść kursor na obiekcie na obrazie i przeciągnij kursor, aż uzyskasz odpowiednie zaznaczenie. Rozmiar zaznaczenia można dopasować za pomocą suwaka Przesunięcie.



Utwórz zaznaczenie

Po zatwierdzeniu zaznaczenia zostanie ono przekonwertowane na ścieżkę.

3. W celu dodania tekstu do obrazu umieść wskaźnik myszy na ścieżce tak, aby ikona kursora zmieniła się na wskazującą tryb tekstowy. Kliknij punkt, aby dodać tekst.



Dodaj tekst

Po dodaniu tekstu można modyfikować go tak samo jak zwykły tekst.

4. Po dodaniu tekstu, kliknij Zatwierdź ✓. Aby zacząć od nowa, kliknij anuluj.

Tekst na ścieżce własnej

[Do góry](#)

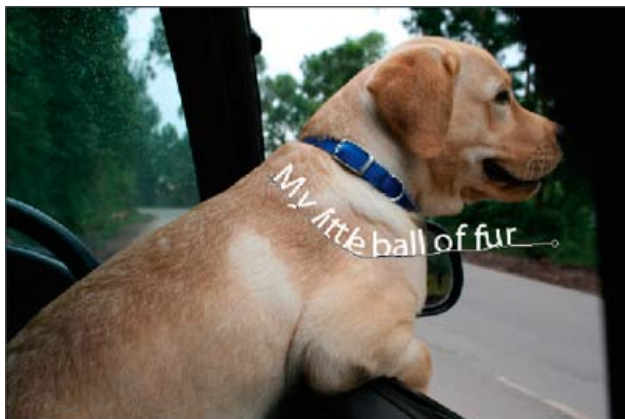
Tekst można dodać na samodzielnie narysowanej ścieżce.

1. Wybierz narzędzie Tekst na ścieżce własnej . Aby szybko zmienić aktywne narzędzie tekstu, naciśnij klawisz Alt/Option i kliknij bieżące narzędzie.



Tekst na ścieżce własnej

2. Narysuj ścieżkę na obrazie. Ścieżkę można zatwierdzić, a także anulować (aby narysować ją ponownie) za pomocą przycisków na pasku opcji.
3. Aby poprawić ścieżkę lub narysować ją ponownie, kliknij Zmień na pasku opcji narzędzi. Na ścieżce zostaną wyświetlone węzły, za pomocą których można ją zmodyfikować.
4. Po utworzeniu ścieżki kliknij w dowolnym miejscu ścieżki, aby dodać tekst. Zmodyfikuj tekst tak samo jak podczas pracy ze zwykłym tekstem.



Dodaj tekst

5. Po dodaniu tekstu kliknij Zatwierdź ✓.

Tworzenie i używanie tekstu zamaskowanego

[Do góry](#)

Narzędzia Pozioma maska tekstowa i Pionowa maska tekstowa tworzą zaznaczenie w kształcie tekstu. Wycinanie tekstu z obrazu w celu ukazania tła lub wklejanie zaznaczonego tekstu do nowego obrazu to ciekawa zabawa. Eksperymentując z różnymi opcjami, można nadawać osobisty charakter swoim obrazom i kompozycjom.



Narzędzie Pozioma maska tekstowa użyte do utworzenia wypełnionego zaznaczenia.

1. W trybie Ekspert wybierz warstwę, na której ma się pojawić zaznaczenie. Aby uzyskać lepsze rezultaty, w warstwie tekstowej nie należy tworzyć krawędzi zaznaczenia tekstowego.
2. Zaznacz narzędzie Pozioma maska tekstowa  lub narzędzie Pionowa maska tekstowa .
3. Zaznacz dodatkowe opcje tekstowe (Zobacz Opcje narzędzia Tekst) i wprowadź tekst.

Krawędź zaznaczenia tekstowego pojawi się na obrazie na aktywnej warstwie.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Edycja tekstu

Edytowanie tekstu w warstwie tekstowej

Zaznaczanie znaków

Wybieranie rodziny czcionek i stylu

Wybieranie rozmiaru czcionki

Zmianianie koloru tekstu

Stosowanie stylu do tekstu

Wypaczanie tekstu

Zmiana orientacji warstwy tekstowej

Edytowanie tekstu w warstwie tekstowej

[Do góry](#)

Po utworzeniu warstwy tekstowej można edytować tekst i zastosować do niego polecenia warstw. W warstwach tekstowych użytkownik może wpisywać nowy tekst, a także zmieniać i usuwać istniejący. Jeśli do warstwy tekstowej zostaną zastosowane style, cały tekst odziedziczy atrybuty tych stylów.

Istnieje również możliwość zmiany orientacji warstwy tekstowej (pozioma lub pionowa). Jeśli warstwa tekstowa ma orientację pionową, wiersze tekstu układają się od góry do dołu. Gdy warstwa tekstowa ma orientację poziomą, wiersze tekstu układają się od lewej do prawej.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Tekst poziomy  lub Tekst pionowy  (albo wybierz narzędzie Przesunięcie  i kliknij tekst dwukrotnie).
- W trybie Ekspert wybierz warstwę tekstową w panelu Warstwy.

Po kliknięciu istniejącej warstwy tekstowej narzędzie tekstowe zmienia się w punkcie wstawiania, aby zachować zgodność z orientacją warstwy.

2. Określ punkt wstawiania w tekście i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij, aby ustawić nowy punkt wstawiania.
- Zaznacz jeden lub więcej znaków przeznaczonych do edycji.
- Wpisz tekst.

3. Zatwierdź warstwę tekstową, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk OK  na pasku opcji.
- Kliknij obraz.
- Wybierz inne narzędzie z przybornika.

Zaznaczanie znaków

[Do góry](#)

1. Wybierz narzędzie tekstowe.

2. Wybierz warstwę tekstową w panelu Warstwy lub kliknij tekst, aby wybrać warstwę tekstową automatycznie.

3. Określ punkt wstawiania w tekście i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij kursor, zaznaczając jeden lub kilka znaków.
- Kliknij dwukrotnie, aby zaznaczyć pojedynczy wyraz.
- Kliknij trzykrotnie, aby zaznaczyć cały wiersz.
- Kliknij w tekście, a potem kliknij w innym miejscu tekstu z naciśniętym klawiszem Shift, aby zaznaczyć określony zakres znaków.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko, aby zaznaczyć wszystkie znaki warstwy.
- Aby używać klawiszy strzałek do zaznaczania znaków, przytrzymaj klawisz Shift i naciśnij klawisz Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo.

Wybieranie rodziny czcionek i stylu

[Do góry](#)

Czcionka to zestaw znaków — liter, cyfr lub symboli — które łączy wspólna grubość, szerokość i styl. Wybierając czcionkę, można wybrać niezależnie od siebie jej rodzinę (np. Arial) i styl. Styl czcionki to różne wersje danej czcionki w rodzinie czcionek (na przykład Zwykły, Pogrubiony

lub Kursywa). Liczba dostępnych stylów jest zależna od danej czcionki.

Jeśli czcionka nie zawiera odpowiedniego stylu, można zastosować sztuczną (podobną) wersję pogrubienia i kursywy. Sztuczna czcionka to wygenerowana komputerowo wersja czcionki, która przypomina wygląd alternatywnej czcionki.

1. Zmieniając istniejący tekst, zaznacz jeden lub więcej znaków, których czcionka ma zostać zmieniona. Aby zmienić czcionkę wszystkich znaków w warstwie, wybierz warstwę tekstową na panelu Warstwy, a następnie za pomocą przycisków i menu na pasku opcji zmień typ, styl, rozmiar, wyrównanie i kolor czcionki.
2. Na pasku opcji z menu podręcznego Rodzina czcionek wybierz rodzinę czcionek.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz styl czcionki z menu podręcznego Styl czcionki na pasku opcji.
- Jeśli wybrana rodzina czcionek nie zawiera stylu pogrubionego lub kursywy, kliknij przycisk Sztuczne pogrubienie , przycisk Sztuczna kursywa lub oba.

Uwaga: Wprowadzany tekst przyjmuje bieżący kolor pierwszego planu, jednak kolor ten można zmienić także przed lub po wprowadzeniu. Podczas edycji istniejących warstw tekstowych można zmieniać kolor pojedynczych znaków lub całego tekstu w warstwie.

Wybieranie rozmiaru czcionki

[Do góry](#)

Rozmiar czcionki określa wielkość tekstu na obrazie. Rozmiar fizyczny czcionki zależy od rozdzielczości obrazu. Na obrazie o rozdzielczości 72 ppi wysokość dużej litery w tekście 72-punktowym wynosi mniej więcej 2,5 cm. Wyższe rozdzielczości zmniejszają rozmiar punktowy danego tekstu, ponieważ w obrazach o większej rozdzielczości piksele są upakowane ciasniej.

1. Podczas zmiany istniejącego tekstu należy zaznaczyć jeden lub więcej znaków, których rozmiar ma zostać zmieniony. Aby zmienić rozmiar wszystkich znaków w warstwie, wybierz warstwę tekstową z panelu Warstwy.
2. Wybierz narzędzie Tekst poziomy  lub Tekst pionowy .
3. Na pasku opcji wprowadź lub wybierz nową wartość w polu Rozmiar. Można wprowadzić rozmiar większy niż 72 punkty. Wprowadzona wartość jest konwertowana na domyślną jednostkę miary. Aby użyć innej jednostki miary (in, cm, pt, px, pica), należy wprowadzić ją za wartością w polu tekstowym Rozmiar.

 Domyślną jednostką miary tekstu są punkty. Jednostki miary można zmienić w sekcji Jednostki i miarki okna dialogowego Preferencje. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki i miarki, a następnie wybierz jednostkę miary dla pozycji Tekst.

Zmianie koloru tekstu

[Do góry](#)

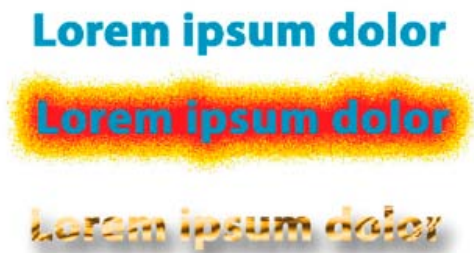
Kolor tekstu można zmienić przed lub po jego wprowadzeniu. Podczas edycji istniejących warstw tekstowych można zmieniać kolor pojedynczych znaków lub całego tekstu w warstwie. W warstwie tekstowej można także stosować gradient do tekstu.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmienić kolor tekstu przed jego wprowadzeniem, wybierz narzędzie tekstowe.
 - Aby zmienić kolor istniejącego tekstu, wybierz narzędzie tekstowe i przeciągnij w celu zaznaczenia tekstu.
2. Aby wybrać kolor z listy próbek, kliknij menu Kolor na pasku opcji. Aby wybrać kolor i dodać go do palety, kliknij .

Stosowanie stylu do tekstu

[Do góry](#)

Istnieje możliwość stosowania efektów do tekstu. Do tekstu tworzącego warstwę można zastosować każdy efekt z panelu Efekty.



Przed (góra) i po (środek i dół) zastosowaniu stylów do tekstu.

1. W przypadku nowego tekstu, wprowadź i zatwierdź tekst, do którego chcesz zastosować styl. Następnie wybierz jedno z dostępnych ustawień predefiniowanych na pasku opcji narzędzi.
2. W przypadku istniejącego tekstu wybierz warstwę, która zawiera tekst.
3. Otwórz panel Efekty i dwukrotnie kliknij miniaturę stylu, który chcesz zastosować do tekstu.

Wypaczanie tekstu

Wypaczanie umożliwia zniekształcanie czcionki i nadawanie jej różnych kształtów. Można na przykład wypaczyć czcionkę tak, aby przyjęła kształt łuku lub fali. Wypaczanie ma zastosowanie do wszystkich znaków w warstwie tekstowej — nie można wypaczać pojedynczych znaków. Nie można też wypaczać tekstu sztucznie pogrubionego.



Warstwa tekstowa po wypaczeniu

1. W przestrzeni roboczej Edycja wybierz warstwę tekstową.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie tekstowe, a następnie kliknij przycisk Zniekształcanie tekstu  na pasku opcji narzędzi.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Wypaczanie tekstu.
3. Z menu podręcznego Styl wybierz styl wypaczenia. Styl określa podstawowy kształt wypaczonego tekstu.
4. Wybierz orientację efektu wypaczania — Poziomo lub Pionowo.
5. (Opcjonalnie) Określ wartości dodatkowych opcji wypaczania, aby kontrolować orientację i perspektywę efektu wypaczania:
 - Opcja Wygnij określa stopień wypaczenia.
 - Opcje Zniekształcanie poziome i Zniekształcanie pionowe stosują perspektywę do wypaczenia.
6. Kliknij przycisk OK.

Usuwanie wypaczenia tekstu

1. Zaznacz wybraną warstwę tekstową, do której zastosowano wypaczenie.
2. Wybierz narzędzie tekstowe i kliknij przycisk Zniekształcanie tekstu  na pasku opcji lub wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Wypaczanie tekstu.
3. Z menu podręcznego Styl wybierz polecenie Brak i kliknij przycisk OK.

Zmiana orientacji warstwy tekstowej

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz tekst, a następnie kliknij przycisk Przełącz orientację tekstu  na pasku opcji.
- Zaznacz warstwę tekstową, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Poziomo lub Warstwa > Tekst > Pionowo.

Więcej tematów Pomocy



Praca z tekstem azjatyckim

Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego

Zmniejszanie odstępów między znakami azjatyckimi

Włączanie lub wyłączanie schematu tate-chuu-yoko

Włączanie i wyłączanie schematu mojikumi

Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego

[Do góry](#)

Program Photoshop Elements oferuje szereg opcji umożliwiających pracę z tekstem azjatyckim. Czcionki azjatyckie są często określane jako czcionki dwubajtowe lub czcionki CJK (chińskie, japońskie i koreańskie).

1. W systemie Windows wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst. W systemie Mac OS wybierz Photoshop Elements > Preferencje > Tekst.
2. Ustaw opcje tekstu:
 - Pokaż opcje tekstu azjatyckiego — wyświetla opcje dla tekstu azjatyckiego.
 - Pokaż angielskie nazwy czcionek — wyświetla nazwy czcionek azjatyckich w języku angielskim.
3. Kliknij przycisk OK. Do paska opcji zostanie dodany przycisk opcji tekstu azjatyckiego .

Zmniejszanie odstępów między znakami azjatyckimi

[Do góry](#)

Opcja Tsume redukuje odstępy wokół znaku (ale nie sam znak) o określoną wartość procentową. Kiedy do znaku jest stosowana opcja Tsume, puste miejsce po obu stronach znaku jest zmniejszane w takim samym stopniu.

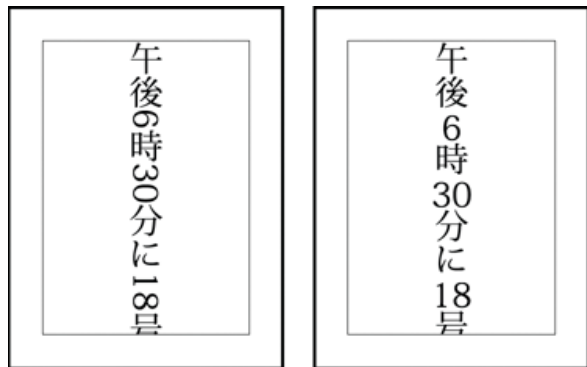
1. W przypadku pracy z istniejącą warstwą wybierz warstwę tekstu w panelu Warstwy, a następnie wybierz narzędzie Tekst.
2. Zaznacz znaki do dostosowania.
3. Kliknij przycisk Pokaż opcje tekstu azjatyckiego  na pasku opcji. Jeśli nie widać tego przycisku, sprawdź, czy w preferencjach ustawiono wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego.
4. Wybierz wartość procentową opcji Tsume z menu wysuwanego, a następnie naciśnij klawisz Enter lub Return. Im większy procent, tym większy stopień redukcji. Przy 100% (maksymalna wartość) przestrzeń między obwiednią i własnym obszarem znaku jest redukowana do zera.

Uwaga: Pole „em” oznacza obszar o wysokości i szerokości w przybliżeniu odpowiadającej wymiarom litery M.

Włączanie lub wyłączanie schematu tate-chuu-yoko

[Do góry](#)

Tate-chuu-yoko (nazywany również kumimoji i renmoji) to schemat tekstu poziomego nałożonego na wiersz tekstu pionowego.



Przed zastosowaniem schematu tate-chuu-yoko i po nim

1. W przypadku pracy z istniejącą warstwą wybierz warstwę tekstu w panelu Warstwy, a następnie wybierz narzędzie Tekst.
2. Zaznacz znaki przeznaczone do obrócenia.
3. Kliknij przycisk Opcje tekstu azjatyckiego  na pasku opcji.
4. Włącz Tate-Chuu-Yoko.

Włączanie i wyłączanie schematu mojikumi

Schemat Mojikumi określa odstęp między znakami interpunkcyjnymi, symbolami, liczbami i innymi klasami znaków w tekście japońskim. Włączenie schematu Mojikumi powoduje stosowanie do wymienionych znaków odstępów o szerokości zmniejszonej o połowę.

以下参照。(図 1、2)

以下参照。(図 1、2)

Wyłącz Mojikumi (górá) i włącz mojikumi (dóť)

1. W przypadku pracy z istniejącą warstwą wybierz warstwę tekstu w panelu Warstwy, a następnie wybierz narzędzie Tekst.
2. Kliknij przycisk Opcje tekstu azjatyckiego  na pasku opcji.
3. Włącz Mojikumi.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Warstwy

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Tworzenie warstw

[Opis działania warstw](#)

[Informacje o panelu Warstwy](#)

[Dodawanie warstw](#)

[Tworzenie i nazywanie nowej pustej warstwy](#)

[Tworzenie nowej warstwy na podstawie fragmentu innej warstwy](#)

[Konwertowanie warstwy tła na zwykłą warstwę](#)

[Zmianie warstwy w warstwę tła](#)

Opis działania warstw

[Do góry](#)

Warstwy stanowią jakby ułożone kolejno, przezroczyste szyby, na których można malować obrazy. Przez przezroczyste obszary warstw można spoglądać na warstwy położone niżej. Każdą warstwę można przetwarzać niezależnie, eksperymentując w celu uzyskania pożądanego efektu. Każda warstwa jest niezależna do momentu połączenia (scalenia) warstw. Warstwa znajdująca się na samym dole panelu Warstwy — warstwa tła — jest zawsze zablokowana (chroniona), co oznacza, że nie można zmieniać jej kolejności na stosie, trybu mieszania ani krycia (chyba że zostanie przekonwertowana na zwykłą warstwę).



Przezroczyste obszary warstwy odsłaniają warstwy położone poniżej.

Warstwy są uporządkowane na panelu Warstwy. Dobrze jest pozostawić ten panel widoczny podczas pracy w programie Adobe® Photoshop® Elements. Wystarczy wtedy jeden rzut oka, aby dowiedzieć się, która warstwa jest aktywna (warstwa wybrana podlegająca edycji). Użyteczna w zarządzaniu warstwami jest możliwość ich łączenia, tak aby były przenoszone jako całość. Duża liczba warstw w obrazie zwiększa rozmiar pliku, czemu można zaradzić, scalając warstwy, których edycja dobiegła końca. Panel Warstwy jest ważnym źródłem informacji podczas edytowania zdjęć. Do pracy z warstwami można też używać menu Warstwa.

Zwykle warstwy są oparte na pikselach, czyli są warstwami obrazu. Istnieje kilka innych typów warstw, których można używać w celu utworzenia efektów specjalnych:

Warstwy wypełnienia Zawierają gradient koloru, kolor kryjący lub wzorek.

Warstwy dopasowania Umożliwiają dokładne dostosowywanie kolorów, jasności i nasycenia bez wprowadzania trwałych zmian w obrazie (do momentu spłaszczenia, czyli zwinienia warstwy dopasowania).

Warstwy tekstowe i warstwy kształtu Umożliwiają tworzenie tekstów i kształtów wektorowych.

Na warstwie dopasowania nie można malować, ale można malować na jej masce. Aby malować na warstwach wypełnienia lub warstwach tekstowych, trzeba je najpierw przekonwertować na zwykłe warstwy obrazu.

Informacje o panelu Warstwy

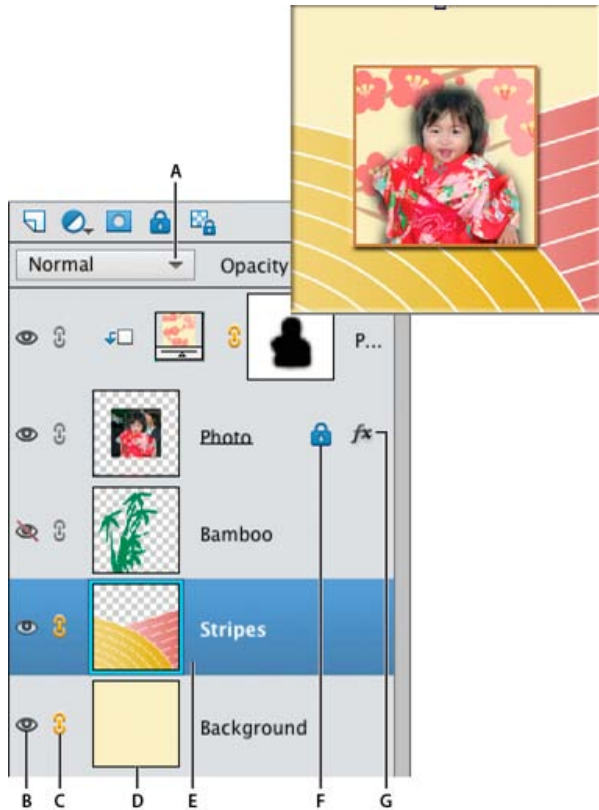
[Do góry](#)

Panel Warstwy (polecenie Okno > Warstwy) zawiera listę wszystkich warstw w obrazie, od położonej najwyżej do warstwy Tło na samym spodzie. W przypadku pracy w niestandardowym obszarze roboczym w trybie Ekspert można wysuwać panel Warstwy i nakładać na niego inne panele.

Warstwa aktywna, czyli warstwa przetwarzana, jest podświetlona w celu ułatwienia identyfikacji. Podczas pracy nad obrazem dobrze jest sprawdzać, która warstwa jest aktywna, aby się upewnić, że wprowadzane dopasowania i wykonywane czynności edycyjne dotyczą odpowiedniej warstwy. Na przykład jeśli zostanie wybrane polecenie i nie będą widoczne żadne zmiany, należy sprawdzić, czy jest widoczna aktywna warstwa.

Za pomocą ikon znajdujących się w tym panelu można wykonywać wiele zadań — takich jak tworzenie, ukrywanie, łączenie, blokowanie i

usuwanie warstw. Poza pewnymi wyjątkami zmiany wpływają wyłącznie na warstwę zaznaczoną, czyli aktywną, która jest podświetlona.



Panel Warstw

A. Menu trybu mieszania B. Pokaż/ukryj warstwę C. Warstwa jest połączona z inną warstwą D. Podgląd warstwy E. Podświetlona warstwa jest warstwą aktywną F. Warstwa zablokowana G. Do warstwy został zastosowany styl

Lista warstw panelu zawiera miniaturkę, tytuł lub jedną albo więcej ikon, które przedstawiają informacje o każdej z warstw:

👁 Ta warstwa jest widoczna. Kliknij oko, aby pokazać lub ukryć warstwę. Gdy warstwa jest ukryta, ikona przyjmuje wygląd 🚫. Warstwy ukryte nie są drukowane.

🔗 Warstwa jest połączona z aktywną warstwą.

🔒 Ta warstwa jest zablokowana.

🖼 Obraz zawiera grupy warstw i został zaimportowany z programu *Adobe Photoshop*. Program *Photoshop Elements* nie obsługuje grup warstw i wyświetla je w stanie zwiniętym. W celu utworzenia obrazu, który można edytować, należy je uprościć.

Korzystając z przycisków w panelu, można wykonywać operacje:

📄 Tworzenie nowej warstwy.

🌀 Tworzenie nowej warstwy wypełnienia lub dopasowania.

🗑 Usuwanie warstwy.

🔒 Blokowanie pikseli przezroczystych.

W górnej części znajduje się również menu trybu mieszania (Zwykły, Rozpuszczanie, Ciemniej itd.), pole tekstowe Krycie, a także przycisk Więcej, który powoduje wyświetlenie menu z poleceniami warstwy i opcjami panelu.

Dodawanie warstw

[Do góry](#)

Nowo dodane warstwy są widoczne powyżej zaznaczonej warstwy w panelu Warstw. Warstwy można dodawać do obrazu, korzystając z następujących metod:

- Tworzenie nowych, pustych warstw lub zmiana zaznaczeń w warstwy.
- Konwertowanie tła na zwykłą warstwę lub odwrotnie.
- Wklejanie zaznaczeń do obrazu.
- Używanie narzędzia Tekst lub narzędzia kształtu.
- Powielanie istniejącej warstwy.

W obrazie można utworzyć do 8000 warstw o różnych trybach mieszania i krycia. Liczba ta jest jednak zależna od ograniczeń pamięci.

Tworzenie i nazywanie nowej pustej warstwy

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności w programie Photoshop Elements:

- Aby utworzyć nową warstwę o domyślnej nazwie i ustawieniach, kliknij przycisk **Nowa warstwa** znajdujący się w panelu **Warstwy**. W powstałej warstwie zostanie zastosowany tryb **Zwykły** oraz krycie 100%, a jej nazwa będzie zgodna z kolejnością tworzenia. (W celu zmiany nazwy nowej warstwy kliknij ją dwukrotnie i wpisz nową nazwę.)
- Aby utworzyć nową warstwę i określić jej nazwę oraz ustawienia opcji, kliknij polecenia **Warstwa > Nowa > Warstwa** lub kliknij polecenie **Nowa warstwa** w menu panelu **Warstwy**. Określ nazwę i ustawienia innych opcji, a następnie kliknij przycisk **OK**.

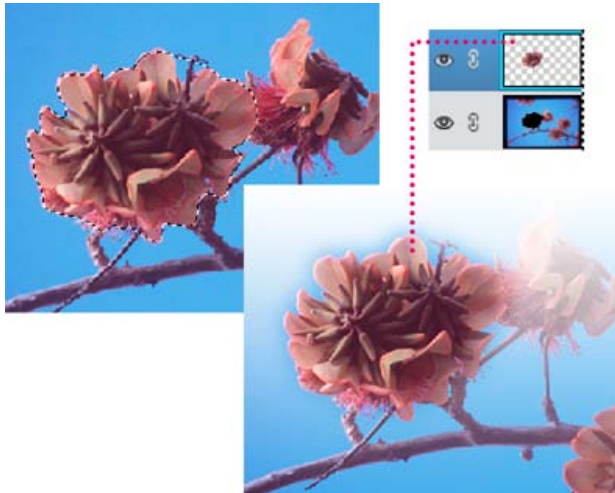
Nowa warstwa zostanie automatycznie zaznaczona i pojawi się w panelu powyżej warstwy ostatnio zaznaczonej.

Tworzenie nowej warstwy na podstawie fragmentu innej warstwy

Fragment obrazu można przenieść z jednej z warstw do nowo tworzonej warstwy, przy czym nie wpływa to na wygląd oryginału.

1. Wybierz istniejącą warstwę i wykonaj zaznaczenie.
2. Wybierz jedno z następujących poleceń:
 - **Warstwa > Nowa > Warstwa przez kopiowanie**, aby skopiować zaznaczenie do nowej warstwy.
 - **Warstwa > Nowa > Warstwa przez wycięcie**, aby wyciąć zaznaczenie i wkleić je w nowej warstwie.

Zaznaczony obszar pojawi się w nowej warstwie w identycznym położeniu w stosunku do granic obrazu.



Tworzenie nowej warstwy przez skopiowanie części innej warstwy i wklejenie jej w nowej warstwie

Konwertowanie warstwy tła na zwykłą warstwę

Warstwa tła to spodnia warstwa w obrazie. Inne warstwy są ułożone na warstwie tła, która najczęściej (ale nie zawsze) zawiera rzeczywiste dane obrazu zdjęcia. Aby chronić obraz, warstwa tła jest zawsze zablokowana. Jeżeli chce się zmienić jej kolejność stosu, tryb mieszania albo krycie, należy najpierw przekonwertować ją na zwykłą warstwę.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie warstwę tła na panelu **Warstwy**.
 - Wybierz polecenie **Warstwa > Nowa > Warstwa z tła**.
 - Zaznacz warstwę tła, a następnie z wysuwanego menu panelu **Warstwy** wybierz polecenie **Powiel warstwę**, aby zostawić warstwę tła w stanie nienaruszonym i utworzyć jej kopię jako nową warstwę.

💡 Można utworzyć kopię przekonwertowanej warstwy tła niezależnie od sposobu przekonwertowania — wystarczy zaznaczyć przekonwertowaną warstwę tła i w menu **Więcej** kliknąć polecenie **Powiel warstwę**.

2. Nazwij nową warstwę.

💡 Przeciągnięcie narzędzia **Gumka tła** na warstwę tła spowoduje automatyczne przekonwertowanie jej na zwykłą warstwę, a wymazane obszary stają się przezroczyste.

Zmianie warstwy w warstwę tła

Nie można przekonwertować warstwy na warstwę tła, jeżeli obraz ma już warstwę tła. W tym wypadku należy najpierw przekonwertować istniejącą warstwę tła na zwykłą warstwę.

1. Zaznacz warstwę na panelu Warstwy.
2. Wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Tło z warstwy.

Wszystkie przezroczyste obszary w pierwotnej warstwie zostają wypełnione kolorem tła.

Więcej tematów Pomocy

[Informacje o zaznaczeniach](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Edytowanie warstw

[Zaznaczanie warstwy](#)

[Pokazywanie lub ukrywanie warstwy](#)

[Zmienianie rozmiaru lub ukrywanie miniaturki warstw](#)

[Blokowanie i odblokowywanie warstwy](#)

[Zmienianie nazwy warstwy](#)

[Upraszczenie warstwy](#)

[Usuwanie warstwy](#)

[Próbkowanie koloru ze wszystkich widocznych warstw](#)

Zaznaczanie warstwy

[Do góry](#)

Każda zmiana wykonana w obrazie zostaje wprowadzona wyłącznie w aktywnej warstwie. Jeśli podczas przetwarzania obrazu nie widać pożądanego rezultatu, należy się upewnić, że zaznaczona jest odpowiednia warstwa.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W panelu Warstwy wybierz miniaturkę lub nazwę warstwy.
- Aby zaznaczyć więcej niż jedną warstwę, przytrzymaj naciśnięty klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS) i kliknij każdą z warstw.

Pokazywanie lub ukrywanie warstwy

[Do góry](#)

Ikona oka widoczna w panelu Warstwy w skrajnej lewej kolumnie obok warstwy oznacza, że dana warstwa jest widoczna. Linia przekreślająca symbol oka informuje, że warstwa jest niewidoczna.

1. Wybierz kolejno Okno > Warstwy, jeśli panel Warstwy nie jest jeszcze otwarty.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby ukryć warstwę, kliknij odpowiednią ikonę oka. Pojawienie się linii przekreślającej ikonę oka oznacza, że warstwa jest niewidoczna. Kliknij ponownie kolumnę oka, aby pokazać warstwę.
 - Przeciagnij wskaźnik wzdłuż kolumny oka, aby pokazać lub ukryć więcej warstw.
 - Aby wyświetlić tylko jedną warstwę, kliknij, przytrzymując klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), ikonę oka dla wybranej warstwy. Aby wyświetlić wszystkie warstwy, ponownie kliknij, przytrzymując klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), kolumnę oka.

Zmienianie rozmiaru lub ukrywanie miniaturki warstw

[Do góry](#)

1. Wybierz polecenie Opcje panelu z wysuwanego menu panelu Warstwy.
2. Wybierz nowy rozmiar lub wybierz pozycję Brak, aby ukryć miniaturki. Następnie kliknij przycisk OK.

Blokowanie i odblokowywanie warstwy

[Do góry](#)

Całkowite lub częściowe zablokowanie warstw służy ochronie ich zawartości. Gdy warstwa jest zablokowana, po prawej stronie jej nazwy jest widoczna ikona blokady. Takiej warstwy nie można edytować ani usunąć. Zablokowane warstwy (z wyjątkiem warstwy tła) można przenosić do innych miejsc w kolejności stosu w panelu Warstwy.

❖ Zaznacz warstwę na panelu Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zablokować właściwości wszystkich warstw, kliknij ikonę Zablokuj wszystkie piksele w panelu Warstwy. Kliknij tę ikonę ponownie w celu odblokowania.
- Aby zablokować przezroczyste obszary warstwy, tak aby nie można było na nich malować, kliknij ikonę Zablokuj przezroczystość w panelu Warstwy. Kliknij tę ikonę ponownie w celu odblokowania.

Uwaga: W przypadku warstwy tekstowej i warstwy kształtu przezroczystość jest blokowana domyślnie i nie można jej odblokować bez uprzedniego uproszczenia warstwy.

Zmienianie nazwy warstwy

[Do góry](#)

Warto zmieniać nazwy warstw dodawanych do obrazu, tak aby odpowiadały zawartości. Należy używać opisowych nazw warstw, ponieważ umożliwia to łatwe identyfikowanie warstw w panelu Warstwy.

Uwaga: Nie można zmienić nazwy warstwy tła. Wymaga to wcześniejszej zmiany tej warstwy na zwykłą warstwę.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy w panelu Warstwy i wprowadź nową nazwę.
- Kliknij prawym przyciskiem warstwę i wybierz opcję Zmień nazwę warstwy z menu kontekstowego.

Upraszczenie warstwy

[Do góry](#)

Upraszczenie inteligentnego obiektu, warstwy klatki, warstwy tekstowej, warstwy kształtu, warstwy koloru kryjącego, warstwy gradientu lub warstwy wypełnienia wzorkiem (albo grupy warstw zaimportowanej z programu Photoshop) polega na konwertowaniu danego obiektu na warstwę obrazu. Te warstwy należy uprościć, aby umożliwić zastosowanie do nich filtrów lub edytowanie ich za pomocą narzędzi malarskich. Na warstwach uproszczonych nie można jednak używać opcji edycji tekstu i kształtu.

1. Zaznacz warstwę tekstową, warstwę kształtu, warstwę wypełnienia lub grupę warstw programu Photoshop w panelu Warstwy.
2. Uprość warstwę lub grupę zaimportowanych warstw:
 - Jeśli została wybrana warstwa kształtu, kliknij pozycję Uprość na pasku opcji narzędzi.
 - Jeśli wybrano warstwę tekstową, kształtu lub wypełnienia albo grupę warstw programu Photoshop, wybierz polecenie Uprość warstwę z menu Warstwa lub wysuwanego menu panelu Warstwy.

Usuwanie warstwy

[Do góry](#)

Utrzymanie optymalnego rozmiaru pliku obrazu wymaga usuwania z niego niepotrzebnych warstw.

1. Zaznacz warstwę w panelu Warstwy.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Usuń warstwę znajdującą się w panelu Warstwy, a następnie kliknij przycisk Tak w oknie dialogowym potwierdzenia usunięcia. Aby pominąć wyświetlanie tego okna dialogowego, naciśnij klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) podczas klikania ikony Usuń.
 - Z menu Warstwa lub z menu Więcej w panelu Warstwy wybierz polecenie Usuń warstwę, a następnie kliknij przycisk Tak.

Próbkowanie koloru ze wszystkich widocznych warstw

[Do góry](#)

Domyślnie w przypadku używania niektórych narzędzi stosowany kolor jest próbkowany wyłącznie z aktywnej warstwy. Korzystając z tego domyślnego zachowania, można stosować smużenie lub próbkowanie na pojedynczej warstwie nawet wtedy, gdy inne warstwy są widoczne. Można również próbkować na jednej z warstw i malować na innej.

Jeśli do malowania mają być używane próbkowane dane ze wszystkich widocznych warstw, należy wykonać następujące czynności:

1. Wybierz narzędzie Próbki kolorów, narzędzie Magiczna różdżka, narzędzie Wiadro z farbą, narzędzie Smużenie, narzędzie Rozmycie, narzędzie Wyostrowanie lub narzędzie Stempel.
2. Na pasku opcji narzędzi wybierz opcję Wszystkie warstwy.

Więcej tematów Pomocy

[Kopiowanie zaznaczeń za pomocą narzędzia Przesuwanie](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Style warstw

[Informacje o stylach warstw](#)

[Praca ze stylami warstw](#)

Informacje o stylach warstw

[Do góry](#)

Style warstw pozwalają szybko zastosować efekty do całej warstwy. Na panelu Efekty można wyświetlić różne predefiniowane style warstw i zastosować styl za pomocą jednego kliknięcia myszą.



Trzy różne style warstw zastosowane do tekstu

Granice efektu są automatycznie uaktualniane, kiedy edytuje się tę warstwę. Jeżeli na przykład zastosowano styl cienia do warstwy tekstowej, cień zmienia się automatycznie, kiedy edytuje się tekst.

Style warstw są łączne, co oznacza, że można utworzyć kompleksowy efekt stosując wiele stylów do jednej warstwy. Do jednej warstwy można zastosować po jednym stylu z każdej biblioteki stylów. Można również zmieniać ustawienia stylu warstwy w celu dopasowania końcowego rezultatu.

Kiedy zastosuje się styl do warstwy, po prawej stronie nazwy warstwy na panelu Warstwy pojawia się ikona stylu. Style warstwy są połączone z jej zawartością. Kiedy zawartość warstwy zostaje przesunięta albo edytowana, efekty zmieniają się odpowiednio.

Po wybraniu polecenia Warstwa > Styl warstwy > Ustawienia stylu można edytować ustawienia stylu warstwy lub zastosować inne ustawienia albo atrybuty stylu dostępne w oknie dialogowym.

Kąt oświetlenia Określa kąt oświetlenia, pod którym efekt jest stosowany do warstwy.

Cień Określa odległość cienia od zawartości warstwy. Za pomocą suwaków można również ustawić rozmiar i krycie.

Blask (Zewnętrzny) Określa rozmiar poświaty zewnętrznej wydobywającej się z zewnętrznych krawędzi zawartości warstwy. Za pomocą suwaka można również ustawić krycie.

Blask (Wewnętrzny) Określa rozmiar poświaty wewnętrznej wydobywającej się z wewnętrznych krawędzi zawartości warstwy. Za pomocą suwaka można również ustawić krycie.

Rozmiar fazy Określa rozmiar ścięcia wewnętrznych krawędzi zawartości warstwy.

Kierunek fazy Określa kierunek fazy — w górę albo w dół.

Rozmiar obrysu Określa rozmiar obrysu.

Krycie obrysu Określa krycie obrysu.

Praca ze stylami warstw

[Do góry](#)

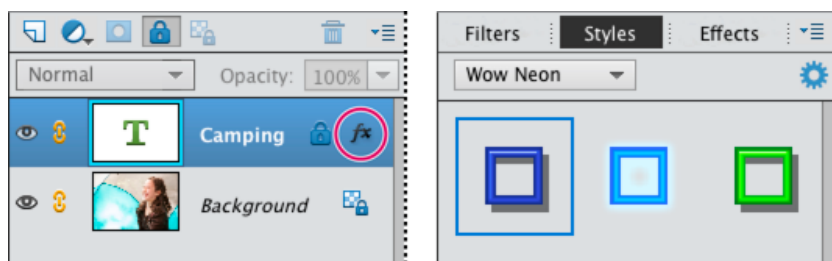
Do warstwy można stosować efekty specjalne. Można też ukryć lub pokazać style w warstwie, a nawet zmienić skalę stylu warstwy (na przykład zmniejszyć lub zwiększyć rozmiar efektu poświaty). Łatwo skopiować styl z jednej warstwy do drugiej.

Stosowanie stylu warstwy

1. Zaznacz warstwę na panelu Warstwy.
2. Na panelu Efekty wybierz kategorię Style warstw z menu kategorii.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz styl i kliknij przycisk Zastosuj.
- Kliknij dwukrotnie styl.
- Przeciągnij styl na warstwę.



Ikona stylu wskazuje, że do warstwy został zastosowany styl warstwy.

Jeśli rezultaty nie są zadowalające, naciśnij klawisze Ctrl+Z (Command + Z w systemie Mac OS), aby usunąć styl, lub wybierz polecenie Edycja > Cofnij.

Można również przeciągnąć styl nad obraz, tak aby został zastosowany do wybranej warstwy.

Ukrywanie lub wyświetlanie wszystkich stylów warstwy obrazu

❖ Wybierz jedno z następujących poleceń:

- Warstwa > Styl warstwy > Ukryj wszystkie efekty.
- Warstwa > Styl warstwy > Pokaż wszystkie efekty.

Edytowanie ustawień stylu warstwy

Ustawienia stylu warstwy można edytować w celu dopasowania efektu. Można również kopiować ustawienia stylu między warstwami i usuwać styl z warstwy.

1. Wybierz kolejno Warstwa > Styl warstwy > Ustawienia stylu.
2. Aby wyświetlić podgląd zmian w obrazie, wybierz opcję Podgląd.
3. Dopasuj jedno lub więcej ustawień stylu warstwy bądź dodaj nowe, a następnie kliknij przycisk OK.

Zmienianie skali stylu warstwy

1. W panelu Warstwy zaznacz warstwę z efektami stylu, których skalę chcesz zmienić.
2. Wybierz kolejno Warstwa > Styl warstwy > Skaluj efekt.
3. Aby wyświetlić podgląd zmian w obrazie, wybierz opcję Podgląd.
4. Określ skalę efektów. Na przykład w przypadku zwiększania rozmiaru zewnętrznej poświaty skala obecna to 100% — wartość 200% spowoduje dwukrotne zwiększenie rozmiaru poświaty. Następnie kliknij przycisk OK.

Kopiowanie ustawień stylu między warstwami

1. W panelu Warstwy zaznacz warstwę z ustawieniami stylu, które chcesz skopiować.
2. Wybierz kolejno Warstwa > Styl warstwy > Kopiuj styl warstwy.
3. Zaznacz warstwę docelową w panelu Warstwy, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Wklej styl warstwy.

Usuwanie stylu warstwy

1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma zostać usunięty.
2. Wybierz kolejno Warstwa > Styl warstwy > Wyczyść styl warstwy.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Warstwy dopasowania i wypełnienia

Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia

Tworzenie warstw dopasowania

Tworzenie warstw wypełnienia

Edytowanie warstwy dopasowania lub wypełnienia

Scalanie warstw dopasowania

Edytowanie masek warstwy

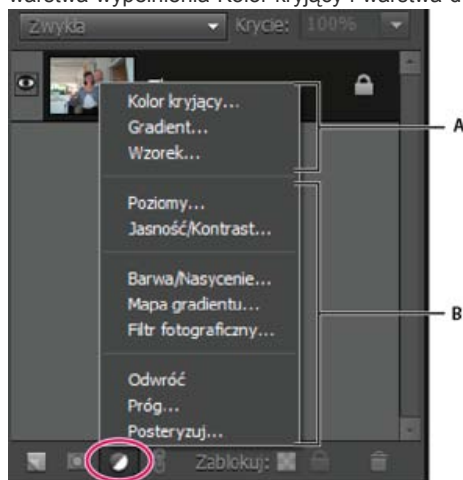
[Do góry](#)

Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia

Warstwy dopasowania pozwalają na eksperymentowanie z kolorem i wykonywanie dopasowań tonalnych bez konieczności ciągłego modyfikowania pikseli obrazu. Można je sobie wyobrazić jako kolorowanie warstw leżących niżej za pomocą woalu. Domyślnie warstwa dopasowania wpływa na wszystkie warstwy pod nią, jednak można zmienić to działanie. Podczas tworzenia warstwy dopasowania w panelu Warstwy widoczne jest białe pole odpowiadające dopasowaniu tej warstwy.

Warstwy wypełnienia pozwalają na wypełnienie warstwy za pomocą koloru kryjącego, gradientu lub wzorku. W przeciwieństwie do warstw dopasowania warstwy wypełnienia nie wpływają na warstwy pod nimi. Aby malować na warstwie wypełnienia, należy najpierw przekonwertować ją na zwykłą warstwę (uproszczyć).

Warstwy dopasowania i wypełnienia mają takie same opcje trybu krycia i mieszania jak warstwy obrazu. Można je także przenosić i zmieniać ich położenie tak samo jak w przypadku warstw obrazu. Domyślnie warstwy dopasowania i krycia są nazywane w zależności od ich typu (na przykład warstwa wypełnienia Kolor kryjący i warstwa dopasowania Odwróć).



Menu Utwórz warstwę dopasowania

A. Warstwy wypełnienia B. Warstwy dopasowania

Tworzenie warstw dopasowania

[Do góry](#)

1. W panelu Warstwy zaznacz położoną najwyżej warstwę, którą chcesz zmienić.
2. Aby ograniczyć wpływ warstwy dopasowania do zaznaczonego obszaru na tej warstwie, zaznacz obszar.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby rozszerzyć wpływ na wszystkie warstwy poniżej warstwy dopasowania, kliknij przycisk Utwórz nowe wypełnienie lub warstwę dopasowania w panelu Warstwy. Następnie wybierz jeden z następujących typów dopasowań. (Pierwsze trzy opcje w menu to warstwy wypełnienia, a nie warstwy dopasowania).



Obraz oryginalny i obraz po zastosowaniu dopasowania barwy i nasycenia. Operacja dotyczy tylko warstw poniżej warstwy dopasowania.

- Aby zmienić tylko jedną warstwę lub kilka kolejnych warstw pod warstwą dopasowania, wybierz kolejno **Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > [typ dopasowania]**. W oknie dialogowym **Nowa warstwa** wybierz opcję **Użyj poprzedniej warstwy**, by utworzyć maskę przycinającą, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Poziomy Pozwala skorygować wartości tonalne obrazu.

Jasność/Kontrast Pozwala rozjaśnić lub przyciemnić obraz.

Barwa/Nasycenie Pozwala dopasować kolory obrazu.

Mapa gradientu Pozwala mapować piksele na kolor w wybranym gradiencie.

Filtr fotograficzny Umożliwia dopasowanie balansu kolorów i temperatury barwowej obrazu.

Odwróć Tworzy efekt negatywu zdjęcia na podstawie wartości jasności obrazu.

Próg Renderuje obraz monochromatyczny, bez szarości, tak aby można było znaleźć najjaśniejsze i najciemniejsze obszary.

Posteryzacja Nadaje zdjęciu płaski, plakatowy wygląd, redukując liczbę wartości (poziomów) jasności obrazu, co powoduje zmniejszenie liczby kolorów.

4. W oknie dialogowym określ wartości opcji i kliknij przycisk **OK**.

Wybranie opcji **Użyj poprzedniej warstwy**, aby utworzyć maskę przycinającą w kroku 3 powoduje zgrupowanie warstwy dopasowania z warstwą bezpośrednio poniżej tej warstwy, a efekt zostaje ograniczony do danej grupy.

5. Aby dodać więcej warstw do grupy, naciśnij klawisz **Alt** (**Option** w systemie **Mac OS**) i umieść wskaźnik nad linią dzielącą warstwę położoną na spodzie grupy od warstwy pod nią. Kliknij, gdy wskaźnik zmieni się w dwa nałożone na siebie kółka.

 *Korygowanie za pomocą narzędzia **Pędzel inteligentny** lub narzędzia **Szczegółowy pędzel inteligentny** powoduje automatyczne utworzenie warstwy dopasowania.*

Tworzenie warstw wypełnienia

[Do góry](#)

1. W panelu **Warstwy** zaznacz warstwę, nad którą ma się znaleźć warstwa wypełnienia.
2. Aby ograniczyć wpływ warstwy wypełnienia do zaznaczonego obszaru, zaznacz wybrany obszar.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk **Utwórz nowe wypełnienie** lub **warstwa dopasowania** znajdujący się w panelu **Warstwy**, a następnie wybierz typ wypełnienia, który chcesz utworzyć. (Pierwsze trzy opcje zawarte na liście w panelu to warstwy wypełnienia, pozostałe to warstwy dopasowania).
- Wybierz kolejno **Warstwa > Nowa warstwa wypełnienia > [typ wypełnienia]**. W oknie dialogowym **Nowa warstwa** kliknij przycisk **OK**.

Kolor kryjący Powoduje utworzenie warstwy wypełnionej kolorem kryjącym wybranym z próbnika kolorów.

Gradient Powoduje utworzenie warstwy wypełnionej gradientem. Z menu **Gradient** można wybrać wstępnie zdefiniowany gradient. Aby edytować gradient w edytorze gradientów, kliknij gradient koloru. Można przeciągnąć w oknie obrazu, aby przenieść środek gradientu.

Można również określić kształt gradientu (pozycja **Styl**) oraz kąt jego pochylenia (pozycja **Kąt**). Wybierz opcję **Odwróć**, aby go odbić, opcję **Roztrząśnij**, aby zmniejszyć prążkowanie, i opcję **Wyrównaj do warstwy**, aby użyć obwiedni w celu obliczenia wypełnienia gradientem.

Wzorek Powoduje utworzenie warstwy wypełnionej wzorkiem. Kliknij wzorek lub wybierz go z panelu wysuwanego. Możesz wyskalować

wzorek i wybrać opcję Przyciągaj do punktu początkowego, aby umieścić punkt początkowy wzorku w punkcie początkowym okna dokumentu. Aby określić, że wzorek ma być przenoszony podczas zmiany położenia warstwy wypełnienia, zaznacz pole wyboru Połącz z warstwą. Gdy ta opcja jest zaznaczona, można przeciągać w obrębie obrazu, zmieniając położenie wzorku, gdy jest otwarte okno dialogowe Wypełnienie wzorkiem. Aby utworzyć nowy wstępnie ustawiony wzorek po wprowadzeniu zmian w ustawieniach wzorku, kliknij przycisk Nowe wstępne ustawienie.

Edytowanie warstwy dopasowania lub wypełnienia

[Do góry](#)

1. Otwórz okno dialogowe dopasowania lub wypełnienia, wykonując jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie skrajną lewą miniaturkę warstwy dopasowania lub wypełnienia w panelu Warstwy.
 - Zaznacz warstwę w panelu i wybierz kolejno Warstwa > Opcje zawartości warstwy.
2. Wprowadź zmiany i kliknij przycisk OK.

Scalanie warstw dopasowania

[Do góry](#)

Warstwę dopasowania lub wypełnienia można scalić na kilka sposobów: z warstwą pod nią, z innymi wybranymi warstwami, z warstwami w danej grupie, z warstwami, z którymi jest połączona, a także z innymi widocznymi warstwami. Nie można jednak użyć warstwy dopasowania lub wypełnienia jako warstwy bazowej lub docelowej scalania.

Podczas scalania warstwy dopasowania lub wypełnienia z warstwą pod nią dopasowania zostają uproszczone i trwale zastosowane do scalonej warstwy. Dopasowanie nie wpływa już na inne warstwy pod scaloną warstwą dopasowania. Warstwę wypełnienia można również przekonwertować na warstwę obrazu (uproszczyć), nie scalając jej.

Warstwy dopasowania i wypełnienia z maskami (skrajna prawa miniaturka warstwy na panelu Warstwy), które zawierają wyłącznie wartości białe nie wpływają znacząco na rozmiar pliku, nie ma więc potrzeby scalania tych warstw dopasowania w celu zmniejszenia wielkości pliku.

Edytowanie masek warstwy

[Do góry](#)

Maska warstwy sprawia, że część warstwy lub nawet cała warstwa jest niewidoczna. Maski służą do pokazywania lub ukrywania części obrazu lub efektu. Gdy maska warstwy (prawa miniaturka) połączona z warstwą dopasowania jest całkowicie biała, efekt dopasowania jest stosowany do wszystkich warstw leżących niżej. Jeśli efekt nie ma być stosowany do pewnych fragmentów masek leżących niżej, należy zamalować odpowiedni obszar maski kolorem czarnym. Maska w przypadku podłączenia do warstwy wypełnienia określa obszar wypełniony w warstwie wypełnienia.



Zamalowanie maski kolorem czarnym zwiększa obszar chroniony.

1. W module Editor zaznacz warstwę dopasowania lub wypełnienia w panelu Warstwy.
2. Wybierz narzędzie Pędzel malarski lub dowolne narzędzie malarskie lub służące do edycji.
3. Skorzystaj z poniższych metod w celu wyświetlenia maski warstwy:
 - Aby wyświetlić tylko maskę, naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i kliknij miniaturkę maski warstwy (skrajna prawa miniaturka). Ponownie kliknij miniaturkę, przytrzymując klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), aby ponownie wyświetlić inne warstwy.
 - Aby wyświetlić maskę w czerwonym kolorze maskującym, przytrzymaj naciśnięte klawisze Alt+Shift (Option+Shift w systemie Mac OS) i kliknij miniaturkę maski warstwy (skrajna prawa miniaturka). Przytrzymaj klawisze Alt+Shift (Option+Shift w systemie Mac OS) i

ponownie kliknij miniaturę, aby wyłączyć kolor czerwony.

- Aby ograniczyć edytowanie do fragmentu maski, wybierz odpowiednie piksele.

4. Edytowanie maski warstwy:

- Aby usunąć obszary efektu dopasowania lub wypełnienia, zamaluj maskę warstwy kolorem czarnym.
- Aby dodać obszary efektu dopasowania lub wypełnienia, zamaluj maskę warstwy kolorem białym.
- Aby częściowo usunąć efekt dopasowania lub wypełnienia, tak aby był widoczny w różnych poziomach przezroczystości, zamaluj maskę warstwy kolorem szarym. (Kliknij próbkę koloru pierwszego planu w przyborniku, aby wybrać odcień szarości z panelu próbek). Stopień usunięcia efektu lub wypełnienia zależy od odcienia szarości użytego do malowania. Ciemniejsze odcienie powodują większą przezroczystość, a jaśniejsze — większe krycie.



Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift i kliknij miniaturkę maski (skrajną prawą miniaturkę warstwy) w panelu Warstwy, aby wyłączyć maskę. Kliknij tę miniaturkę ponownie, aby włączyć maskę.

Więcej tematów Pomocy

[Stosowanie narzędzi Pędzel inteligentny](#)

[Informacje o histogramach](#)

[Informacje o zaznaczeniach](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Maski przycinające

[Informacje o maskach przycinających warstw](#)

[Tworzenie maski przycinającej](#)

[Usuwanie warstwy z maski przycinającej](#)

[Zwolnij maskę przycinającą](#)

Informacje o maskach przycinających warstw

[Do góry](#)

Maska przycinająca to grupa warstw, do której została zastosowana maska. Warstwa położona najniżej, czyli warstwa bazowa, określa granicę widoczności całej grupy. Można na przykład umieścić kształt w warstwie bazowej, fotografię w warstwie nad nią i tekst w warstwie położonej najwyżej. Jeśli fotografia i tekst będą widoczne przez kontur kształtu w warstwie bazowej, przejmą krycie warstwy bazowej.

Można zgrupować tylko kolejno ułożone warstwy. Nazwa warstwy bazowej w grupie jest podkreślona, a miniaturki warstw leżących wyżej są umieszczone z zachowaniem wcięcia. Przy warstwach leżących wyżej jest także wyświetlana ikona maski przycinającej.

 Warstwy można połączyć w maskę przycinającą, tak aby były przenoszone razem.



Kształt w dolnej warstwie maski przycinającej określa obszar warstwy zdjęcia umieszczonej wyżej, który jest widoczny.

Tworzenie maski przycinającej

[Do góry](#)

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), umieść kursor nad linią dzielącą dwie warstwy na panelu Warstwy (wskaźnik zmieni się w dwa nałożone na siebie kółka), a następnie kliknij.
- W panelu Warstwy wybierz górną warstwę z pary warstw, które chcesz zgrupować, a następnie kliknij polecenie Warstwa > Utwórz maskę przycinającą.

2. Podczas tworzenia maski przycinającej z istniejącej warstwy i warstwy, która ma zostać utworzona, najpierw wybierz istniejącą warstwę w panelu Warstwy. Następnie wybierz polecenie Nowa warstwa z menu Warstwa lub menu Więcej w panelu Warstwy. W oknie dialogowym Nowa warstwa wybierz opcję Użyj poprzedniej warstwy, by utworzyć maskę przycinającą, a następnie kliknij przycisk OK.

Warstwy w masce przycinającej mają atrybuty krycia i trybu identyczne z położoną najniżej warstwą bazową grupy.

 W celu zmiany kolejności stosu maski przycinającej względem innych warstw na obrazie wybierz wszystkie warstwy w grupie. Następnie przeciągnij warstwę bazową grupy w górę lub w dół w panelu Warstwy. (Przeciągnięcie warstwy bez zaznaczenia wszystkich warstw w grupie spowoduje usunięcie tej warstwy z grupy).

Usuwanie warstwy z maski przycinającej

[Do góry](#)

Rozgrupowanie warstwy bazowej z warstwą położoną nad nią spowoduje rozgrupowanie wszystkich warstw w masce przycinającej.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Option w systemie Mac OS), umieść kursor nad linią rozdzielającą dwie zgrupowane warstwy na panelu Warstwy (wskaźnik zmieni się w dwa nałożone na siebie kółka), a następnie kliknij.
- Zaznacz warstwę w masce przycinającej na panelu Warstwy i wybierz polecenie Warstwa > Zwolnij maskę przycinającą. Polecenie to usunie z maski przycinającej zaznaczoną warstwę i wszystkie warstwy leżące ponad nią.
- Na panelu Warstwy wybierz dowolną warstwę w grupie z wyjątkiem warstwy bazowej. Przeciągnij warstwę poniżej warstwy bazowej lub

przeciągnij ją między dwie niezgrupowane warstwy na obrazie.

Zwolnij maskę przycinającą

[Do góry](#)

1. W panelu Warstwy wybierz dowolną warstwę inną niż warstwa bazowa w masce przycinającej.
2. Wybierz polecenie Warstwa > Zwolnij maskę przycinającą.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Maski warstw

Informacje o maskach warstw

Dodawanie maski warstwy do obrazu

Informacje o maskach warstw

[Do góry](#)

Maski warstw, czyli zależne od rozdzielczości obrazy bitmapowe, które można edytować przy pomocy narzędzi do malowania i zaznaczania, Maska warstwy steruje widocznością warstwy, do której została dodana. Istnieje możliwość edytowania maski warstwy w celu dodawania lub odejmowania fragmentów obszaru maskowanego bez utraty danych o pikselach warstwy.

Maska warstwy jest obrazem w skali szarości. Dlatego też elementy malowane na czarno są ukrywane, na białą - wyświetlane, a elementy o różnych odcieniach szarości są w różnym stopniu przezroczyste. Po masce można malować pędzlem lub gumką.

Dodawanie maski warstwy do obrazu

[Do góry](#)

❖ Aby dodać maskę warstwy, zaznacz część obrazu, która ma być widoczna, i kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy w panelu Warstwy.

Uwaga: Dodana zostanie miniaturka maski powiązana z miniaturką warstwy. Miniaturka ta reprezentuje kanał szarości (alfa) utworzony przy dodawaniu maski warstwy.



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Kopiowanie i rozmieszczanie warstw

Powielanie warstwy w obrazie

Powielanie jednej lub większej liczby warstw w innym obrazie

Kopiowanie warstwy między obrazami

Przenoszenie zawartości w warstwie

Zmienianie kolejności stosu warstw

Łączenie i rozłączanie warstw

Scalanie warstw

Scalanie warstw w nową warstwę

Spłaszczanie obrazu

Powielanie warstwy w obrazie

[Do góry](#)

Dowolną warstwę obrazu, w tym warstwę tła, można powielać.

❖ Zaznacz jedną lub więcej warstw w panelu Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności, aby powielić warstwę:

- Aby powielić warstwę i zmienić jej nazwę, wybierz kolejno Warstwa > Powiel warstwę lub wybierz polecenie Powiel warstwę z menu Więcej w panelu Warstwy. Nazwij powieloną warstwę i kliknij przycisk OK.
- Aby powielić warstwę, nie zmieniając jej nazwy, zaznacz warstwę i przeciągnij ją do przycisku Nowa warstwa znajdującego się w panelu Warstwy.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy nazwę lub miniaturkę warstwy, a następnie wybierz polecenie Powiel warstwę.

Powielanie jednej lub większej liczby warstw w innym obrazie

[Do góry](#)

Każdą z warstw jednego obrazu, w tym także warstwę tła, można powielić w innym obrazie. Należy przy tym pamiętać, że wymiary obrazu docelowego w pikselach określają maksymalną wielkość wydruku powielonej warstwy. Jeśli wymiary w pikselach obu obrazów nie są identyczne, powielona warstwa może być mniejsza lub większa niż można się tego spodziewać.

1. Otwórz obraz źródłowy. Jeśli planujesz skopiowanie warstwy do istniejącego obrazu, a nie do nowego, otwórz również obraz docelowy.
2. W panelu Warstwy dokumentu źródłowego wybierz nazwę warstwy lub nazwy warstw do powielenia. Aby zaznaczyć więcej niż jedną warstwę, przytrzymaj naciśnięty klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS) i kliknij nazwy poszczególnych warstw.
3. Wybierz kolejno Warstwa > Powiel warstwę lub wybierz polecenie Powiel warstwę z menu Więcej w panelu Warstwy.
4. Wpisz nazwę powielonej warstwy w oknie dialogowym Powiel warstwę i wybierz dokument docelowy dla warstwy, a następnie kliknij przycisk OK:
 - Aby powielić warstwę w istniejącym obrazie, wybierz nazwę pliku z menu podręcznego Dokument.
 - Aby utworzyć nowy dokument dla warstwy, wybierz polecenie Nowy z menu Dokument, a następnie wprowadź nazwę nowego pliku. Obraz utworzony przez powielenie warstwy nie ma tła.

Kopiowanie warstwy między obrazami

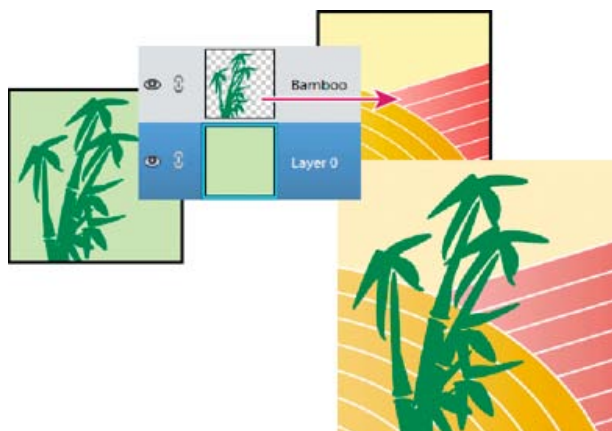
[Do góry](#)

Każdą z warstw, w tym także warstwę tła, można skopiować do innego obrazu. Należy przy tym pamiętać, że rozdzielczość obrazu docelowego określa maksymalną wielkość wydruku warstwy. Jeśli wymiary w pikselach obu obrazów nie są identyczne, skopiowana warstwa może być mniejsza lub większa niż oczekiwana.

1. Otwórz oba obrazy, których chcesz użyć.
 2. W panelu Warstwy obrazu źródłowego zaznacz warstwę, którą chcesz skopiować.
 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij polecenie Zaznacz > Wszystko, aby zaznaczyć wszystkie piksele warstwy, a następnie kliknij polecenie Edycja > Kopiuj. Następnie aktywuj obraz docelowy i wybierz kolejno Edycja > Wklej.
 - Przeciągnij nazwę warstwy z panelu Warstwy obrazu źródłowego do docelowego.
 - Za pomocą narzędzia Przesuwanie (sekcja Wybierz w przyborniku) przeciągnij warstwę z obrazu źródłowego do docelowego.
- Skopiowana warstwa pojawi się w obrazie docelowym nad aktywną warstwą w panelu Warstwy. Jeśli przeciągana warstwa jest większa od obrazu docelowego, będzie widoczny jedynie jej fragment. Za pomocą narzędzia Przesuwanie można przeciągnąć pozostałe

fragmenty warstwy, tak aby były widoczne.

 Podczas przeciągania warstwy należy przytrzymać wciśnięty klawisz **Shift**, aby skopiować ją do położenia, które zajmowała w obrazie źródłowym (jeśli obraz źródłowy i docelowy mają takie same wymiary w pikselach) lub do środka obrazu docelowego (jeśli obraz źródłowy i docelowy mają inne wymiary w pikselach).



Przeciąganie warstwy bambusowej do innego obrazu

Przenoszenie zawartości w warstwie

[Do góry](#)

Warstwy są podobne do obrazów namalowanych na szybach ułożonych jedna na drugiej. Warstwę można „przesuwać” w stosie, zmieniając w ten sposób część zawartości widoczną w stosunku do warstw znajdujących się wyżej i niżej.

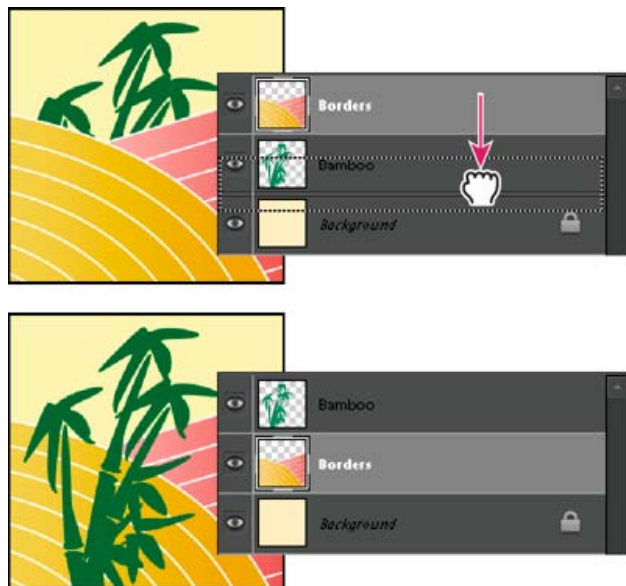
1. Aby przenieść wiele warstw jednocześnie, połącz je w panelu Warstwy, zaznaczając je i klikając ikonę Połącz warstwy dowolnej warstwy.
2. Z sekcji Wybierz w panelu narzędzi wybierz narzędzie Przesunięcie.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij w obrazie wybraną warstwę lub warstwy w celu przesunięcia w odpowiednie miejsce.
 - Naciskaj przyciski strzałek na klawiaturze, aby przesuwając warstwę lub warstwy o 1 piksel, lub naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift i naciśnij klawisze strzałek, aby przesuwając warstwy o 10 pikseli.
 - Przytrzymaj naciśnięty klawisz Shift podczas przeciągania, aby przesuwając warstwę lub warstwy pionowo, poziomo lub po skosie pod kątem 45°.

Zmienianie kolejności stosu warstw

[Do góry](#)

Kolejność stosu określa, czy warstwa znajduje się przed, czy za innymi warstwami.

Domyślnie warstwa tła musi pozostać na spodzie stosu. Aby przenieść warstwę tła, należy najpierw przekonwertować ją na zwykłą warstwę.



Przeniesienie warstwy pod inną warstwę zmienia kolejność stosu

1. W panelu Warstwy zaznacz jedną lub więcej warstw. Aby zaznaczyć więcej niż jedną warstwę, przytrzymaj naciśnięty klawisz **Ctrl** i kliknij

każdą z warstw.

2. Aby zmienić kolejność stosu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij warstwę lub warstwy w górę lub w dół panelu Warstwy do nowego położenia.
- Wybierz kolejno Warstwa > Ułóż, a następnie wybierz opcję Przesuń na wierzch, Przesuń do przodu, Przesuń do tyłu lub Przesuń na spód.

Łączenie i rozłączanie warstw

[Do góry](#)

Gdy warstwy są połączone, można przenosić razem ich zawartość. Można też kopiować, wklejać i scalać równocześnie wszystkie połączone warstwy, a także wykonywać na nich przekształcenia. W pewnym momencie konieczne może być poddanie edycji lub przeniesienie jednej połączonej warstwy. W tym celu należy rozłączyć warstwy, tak aby pracować tylko nad jedną z nich.

1. Aby złączyć warstwy, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Po wybraniu pierwszej warstwy kliknij ikonę łączenia drugiej warstwy.
- Wybierz warstwy, które chcesz złączyć. Aby zaznaczyć więcej niż jedną warstwę, przytrzymaj naciśnięty klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS) i kliknij warstwy, które chcesz wybrać. Kliknij ikonę łączenia dowolnej warstwy.
- Po wybraniu wielu warstw kliknij prawym przyciskiem i wybierz opcję Połącz warstwy.

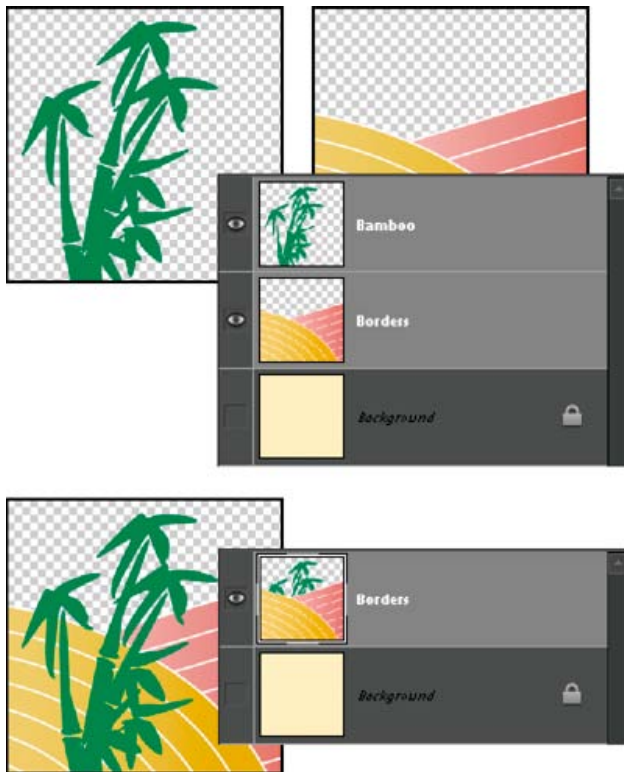
2. Aby rozłączyć warstwy, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby rozłączyć jedną warstwę, kliknij ikonę łączenia warstw.
- Aby rozłączyć wiele warstw, wybierz więcej niż jedną warstwę, a następnie wybierz opcję Rozłącz warstwy.

Scalanie warstw

[Do góry](#)

Warstwy mogą być przyczyną znacznego zwiększenia rozmiaru pliku. Scalanie warstw w obrazie powoduje zmniejszenie rozmiaru pliku. Scalać warstwy należy dopiero po zakończeniu przetwarzania w celu uzyskania odpowiedniego obrazu.



Przykład scalania

Scalanie może zostać wybrane tylko dla warstw połączonych, tylko dla widocznych warstw, tylko dla warstwy z warstwą pod nią lub tylko dla zaznaczonych warstw. Można również scalać zawartość wszystkich widocznych warstw do wybranej warstwy, nie usuwając przy tym innych widocznych warstw (w tym przypadku nie następuje zmniejszenie rozmiaru pliku).

Po zakończeniu pracy nad obrazem można go spłaszczyć. Spłaszczanie powoduje scalenie wszystkich widocznych warstw, odrzucenie wszystkich ukrytych warstw i wypełnienie obszarów przezroczystych kolorem białym.

1. Przejdź do panelu Warstwy i upewnij się, że ikona oka widnieje obok wszystkich warstw, które zamierzasz scalać.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby scalić zaznaczone warstwy, zaznacz więcej niż jedną warstwę, przytrzymując naciśnięty klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS) podczas klikania poszczególnych warstw. Kliknij prawy przycisk i wybierz opcję Połącz warstwy.
- Aby scalić warstwę z warstwą pod nią, zaznacz górną z pary warstw i wybierz polecenie Scal w dół z menu Warstwa lub z wysuwanego menu panelu Warstwy.

Uwaga: Jeśli dolna warstwa w parze jest warstwą kształtu, tekstu lub wypełnienia, konieczne jest uproszczenie warstwy. Jeżeli dolna warstwa w parze jest warstwą dopasowania, nie można wybrać opcji Scal w dół.

- Aby scalić wszystkie widoczne warstwy, ukryj warstwy, których nie chcesz scalać, i wybierz polecenie Scal widoczne z menu Warstwa lub z wysuwanego menu panelu Warstwy.
- Aby scalić wszystkie widoczne warstwy połączone, zaznacz jedną z warstw połączonych i wybierz polecenie Scal połączone z menu Warstwa lub z wysuwanego menu panelu Warstwy.

Uwaga: Jeśli warstwa położona najniżej wśród warstw skalanych jest warstwą tekstową, kształtu, wypełnienia kolorem kryjącym, wypełnienia gradientem lub wypełnienia wzorkiem, należy najpierw uprościć warstwę.

Scalanie warstw w nową warstwę

[Do góry](#)

Tej procedury należy użyć, aby pozostawić scalane warstwy w stanie nienaruszonym. W rezultacie powstanie nowa scalona warstwa oraz wszystkie warstwy pierwotne.

1. Kliknij ikonę oka obok warstw, których nie chcesz scalać (pojawi się ikona przekreślona linią) i upewnij się, że ikona oka jest widoczna (nieprzekreślona) przy warstwach, które chcesz scalić.
2. Określ warstwę, na której mają zostać scalone wszystkie widoczne warstwy. Można utworzyć nową warstwę, na której warstwy zostaną scalone, lub wybrać istniejącą warstwę w panelu Warstwy.
3. Przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Option w systemie Mac OS) i wybierz polecenie Scal widoczne z menu Warstwy lub z menu Więcej w panelu Warstwy. Program Photoshop Elements scali kopię wszystkich widocznych warstw na wybranej warstwie.

Spłaszczanie obrazu

[Do góry](#)

Podczas spłaszczania obrazu program Photoshop Elements scala wszystkie widoczne warstwy z tłem, co znacząco zmniejsza rozmiar pliku. Spłaszczanie powoduje odrzucenie wszystkich ukrytych warstw i wypełnienie obszarów przezroczystych kolorem białym. W większości przypadków nie ma potrzeby spłaszczania pliku aż do zakończenia edycji poszczególnych warstw.

1. Upewnij się, że warstwy, które chcesz pozostawić w obrazie, są widoczne.
2. Wybierz polecenie Spłaszcz obraz z menu Warstwa lub z menu Więcej w panelu Warstwy.

 **Różnicę między rozmiarem pliku z warstwami a rozmiarem pliku po spłaszczeniu można zobaczyć, wybierając polecenie Rozmiar dokumentów z menu podręcznego paska stanu znajdującego się w dolnej części okna obrazu.**

Więcej tematów Pomocy

[Informacje o rozmiarze i rozdzielczości obrazu](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tryby krycia i mieszania

Informacje o opcjach krycia i mieszania w warstwach

Określanie krycia w warstwie

Określanie trybu mieszania dla warstwy

Zaznaczanie wszystkich obszarów nieprzezroczystych w warstwie

Dostosowywanie siatki przezroczystości

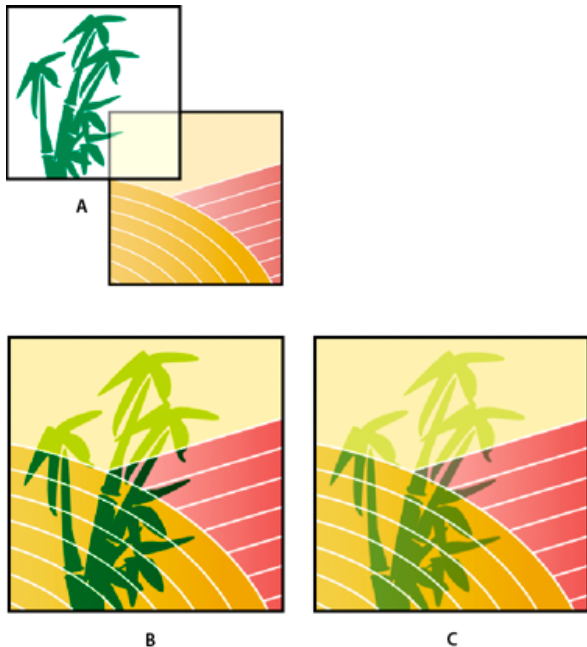
Informacje o opcjach krycia i mieszania w warstwach

[Do góry](#)

Krycie warstwy określa stopień, w jakim zasłania ona lub ukazuje warstwę pod nią. Warstwa o kryciu 1% jest niemal przezroczysta, natomiast o kryciu 100% — całkowicie nieprzezroczysta. Obszary przezroczyste pozostają przezroczyste niezależnie od wartości ustawienia krycia.

Tryby mieszania warstw służą do określania sposobu mieszania warstwy z pikselami warstw pod nią. Za pomocą trybów mieszania można tworzyć różne efekty specjalne.

Tryb krycia i mieszania warstwy oddziałują z trybem krycia i mieszania narzędzi malarskich. Na przykład: warstwa może korzystać z trybu Rozpuszczanie przy intensywności 50%. Na tej warstwie użytkownik maluje za pomocą narzędzia Pędzel malarski ustawionego na tryb Zwykły z kryciem 100%. Farba będzie widoczna w trybie Rozpuszczanie z kryciem 50%. Podobnie jeśli warstwa używa trybu Zwykły z kryciem 100%, a użytkownik używa narzędzia Gumka z kryciem 50%, tylko 50% farby znika z tej warstwy podczas mazania.



Mieszanie warstw.

A. Warstwa bambusowa i warstwa obramowania **B.** Warstwa bambusowa z kryciem 100% i tryb Ściemnianie **C.** Warstwa bambusowa z kryciem 50% i tryb Ściemnianie

Określanie krycia w warstwie

[Do góry](#)

1. Zaznacz warstwę w panelu Warstwy.
2. W panelu Warstwy wprowadź wartość od 0 do 100 dla wartości Krycie lub kliknij strzałkę po prawej stronie pola Krycie i przeciągnij wyświetlony suwak krycia.

Określanie trybu mieszania dla warstwy

[Do góry](#)

1. Wybierz dodaną przez siebie warstwę w panelu Warstwy.
2. Wybierz opcję z menu Tryb mieszania.

💡 (Windows) Natychmiast po wybraniu trybu mieszania można nacisnąć klawisz strzałki w górę lub w dół na klawiaturze lub spróbować

Zaznaczanie wszystkich obszarów nieprzezroczystych w warstwie

Wszystkie nieprzezroczyste obszary w warstwie można szybko zaznaczyć. Ta procedura jest użyteczna, kiedy chce się wykluczyć z zaznaczenia przezroczyste obszary.

1. W panelu Warstwy kliknij miniaturkę warstwy, przytrzymując klawisz Ctrl (Command w systemie Mac OS):
2. Aby dodać piksele do istniejącego zaznaczenia, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+Shift (Command+Shift w systemie Mac OS) i kliknij miniaturkę warstwy na panelu Warstwy.
3. Aby usunąć piksele z istniejącego zaznaczenia, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+Alt (Command+Option w systemie Mac OS) i kliknij miniaturkę warstwy na panelu Warstwy.
4. Aby wczytać zaznaczenie części wspólnej pikseli i istniejącego zaznaczenia, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+Alt+Shift (Command+Option+Shift w systemie Mac OS) i kliknij miniaturkę warstwy na panelu Warstwy.

Dostosowywanie siatki przezroczystości

Siatka w kratkę określa przezroczystość w warstwie. Można zmienić wygląd tej siatki, ale nie należy zmieniać jej na kryjący kolor biały, ponieważ uniemożliwi to rozróżnianie wzrokowe między obszarami nieprzezroczystymi (białymi) a obszarami przezroczystymi (w kratkę).

1. W systemie Windows wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Przezroczystość. W systemie Mac wybierz polecenie Photoshop Elements > Preferencje > Przezroczystość.
2. Wybierz rozmiar wzorku z menu Rozmiar siatki.
3. Wybierz kolor wzorku z menu Kolory siatki. Aby wybrać własny kolor, kliknij jedno z dwóch pól pod menu Kolory siatki i wybierz kolor z próbnika kolorów.

Więcej tematów Pomocy

[Informacje o zaznaczeniach](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Drukowanie, udostępnianie i eksportowanie

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Drukowanie i udostępnianie zdjęć online

Drukowanie zdjęć online

Określanie preferencji dostawcy usług drukowania online

Udostępnienia zdjęć online | Photoshop Elements 12

Dostawcy usług udostępniania zdjęć

Prywatny album sieciowy

Flickr

Twitter

Galeria Smugmug

Facebook

[Do góry](#)

Drukowanie zdjęć online

Możesz teraz użyć Photoshop Elements Editor do zamówienia zdjęć, książek zdjęć, wizytówek i kalendarzy od dostawców usług online. Aktualna lista dostawców usług online obsługiwanych przez Photoshop Elements:

Uwaga: Obsługa różnych dostawców usług jest dostępna na wybranych obszarach.

Region	Odbitki	Księga zdjęć	Pocztówka	Kalendarz
USA i Kanada (cali)	Shutterfly Costco	Shutterfly • 8 x 8 • 11 x 8 • 12 x 12	Shutterfly • 4 x 8 Płaskie • 8 x 4 Płaskie • 5 x 7 Składane • 7 x 5 Składane	Brak
Wielka Brytania (mm)	Photoworld	Photoworld • 276 x 211	Photoworld • 195 x 105	Photoworld • 303 x 216
Francja (mm)	Service Photo Online	Service Photo Online • 276 x 211	Service Photo Online • 195 x 105	Service Photo Online • 303 x 216
Niemcy (mm)	Online Foto Service	Service Photo Online • 276 x 211	Service Photo Online • 195 x 105	Service Photo Online • 303 x 216
Reszta świata	Niedostępne	Niedostępne	Niedostępne	Niedostępne

Ustawianie preferencji dotyczących dostawców usług drukowania online

Różne obszary mają różnych dostawców usług udostępniania i drukowania. Aby zapoznać się z najbardziej aktualnymi usługami możesz zaktualizować usługi partnerskie w module Editor.



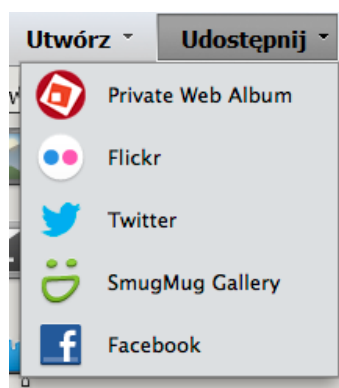
Uwaga: Jeśli zmieniono lokalizację, należy wybrać ustawienie Lokalizacji dla Photoshop Elements. Możesz wybrać to ustawienie jedynie z modułu Photoshop Elements Organizer. Przykładowo, jeśli przeniesiesz się z Niemiec do Stanów Zjednoczonych, zmień ustawienie położenia w module

1. (Opcjonalnie, jeśli zmieniono położenie) W module Organizer kliknij Preferencje > Usługi partnerskie Adobe > Położenie > Wybierz, wybierz nowe położenie i uruchom ponownie Organizer.
2. W module Editor, otwórz okno dialogowe Preferencje (Ctrl + K), przejdź do Usługi partnerskie Adobe, a następnie kliknij Odśwież.
3. Zaznacz pole wyboru Automatycznie sprawdzaj usługi aby upewnić się, że moduł Editor automatycznie będzie odświeżał usługi partnerskie. Gdy to pole wyboru jest zaznaczone, usługi są odświeżane co 24 godzin, przy ponownym uruchamianiu Photoshop elements.

[Do góry](#)

Udostępnianie zdjęć online | Photoshop Elements 12

Możesz udostępniać obrazy korzystając z witryn internetowych, takich jak Revel (prywatne albumy online w Photoshop Elements), Flickr, Twitter, SmugMug i Facebook lub bezpośrednio z Photoshop Elements Editor. Możesz przeglądać dostępne usługi udostępniania zdjęć korzystając z menu Udostępnianie w Photoshop Elements.



Nowe menu rozwijane Udostępniaj w Photoshop Elements Editor

Dostawcy usług udostępniania zdjęć

Lista dostawców usług online:

Uwaga: Obsługa różnych dostawców usług jest dostępna na wybranych obszarach.

Położenie	Dostawcy usług
USA i Kanada	• Private Web Album • Flickr • Twitter • Smugmug • Facebook
Chiny	• Flickr
Reszta świata	• Private Web Album • Flickr • Twitter • Facebook

Private Web Album

1. W module Editor kliknij listę rozwijaną Udostępniaj i wybierz Private Web Album. Jeśli aktualnie otwarte zdjęcia nie zostały zapisane, pojawi się informacja o automatycznym zapisaniu plików. Kliknij OK, aby kontynuować.
2. (Pierwsze użycie) Jeśli dotąd nie udostępniano nic przy pomocy Revel, musisz zezwolić Photoshop Elements 12 na pracę z Revel. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby zalogować się na konto Revel i zezwolić Photoshop elements na publikowanie zdjęć online.
3. W oknie dialogowym Prywatne albumy sieciowe wybierz Bibliotekę i Album, do których chcesz przesłać zdjęcie. Kliknij znak minus (-) poniżej obszaru podglądu zdjęć, aby usunąć zdjęcie z kolekcji wybranej do przesłania.

Kliknij Rozpocznij udostępnianie.



Aby utworzyć nowy Album, kliknij przycisk + obok listy rozwijanej Album i podaj nazwę nowego Albumu.

4. Po przesłaniu, okno dialogowe Private Web Album wyświetli dwa łącza:
 - **URL.** Kliknij to łącze, aby obejrzeć przesłane zdjęcia w domyślnej przeglądarce internetowej. Możesz skopiować łącze z okna przeglądarki.
 - **Łącze email.** Kliknij to łącze, aby rozpocząć tworzenie nowego emaila zawierającego adres URL do przesłanego albumu.

Kliknij przycisk Gotowe.

Flickr

1. W module Editor kliknij listę rozwijaną Udostępniaj i wybierz Flickr. Jeśli aktualnie otwarte zdjęcia nie zostały zapisane, pojawi się informacja o automatycznym zapisaniu plików. Kliknij OK, aby kontynuować.
2. (Pierwsze użycie) Jeśli dotąd nie udostępniano nic przy pomocy Flickr, musisz zezwolić Photoshop Elements 12 na pracę z Flickr. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby zezwolić Photoshop elements na publikowanie zdjęć na Twoim koncie Flickr.

3. W oknie dialogowym Flickr określ opcje dla zdjęcia lub zestawu zdjęć, które przesyłasz:

- **Dodaj/ Usuń** zdjęcia. Kliknij znak plus (+) lub minus (-) powyżej obszaru Podglądu elementów, aby dodać lub usunąć zdjęcia, które mają być przesłane do serwisu Flickr.
- **Zestawy.** Możesz przesłać sekwencję zdjęć jako Zestaw. Działa to lepiej w przypadku pokazów slajdów na Flickr. Kliknij pole Prześlij zestaw następnie zmodyfikuj opcje Zestaw. Możesz wybrać istniejący Zestaw lub stworzyć nowy. Podaj nazwę i opis Zestaw.
- **Odbiorcy.** Skorzystaj z opcji Kto może oglądać te zdjęcia? w celu określenia lub ograniczenia widoczności Zestawu dla użytkowników zewnętrznych.
- **Znaczniki.** Podaj zestaw słów kluczowych którymi chcesz oznaczyć album.

4. Po przesłaniu zdjęć, okno dialogowe Flickr wyświetli dwa przyciski:

- **Odwiędz Flickr.** Kliknij ten przycisk, aby otworzyć widok przesłanych zdjęć w swojej przeglądarce internetowej. Możesz skopiować łącze URL do zdjęć na Flickr z przeglądarki.
- **Gotowe.** Kliknij Gotowe, aby zamknąć okno dialogowe.

Twitter



Należy wybrać tylko jeden obraz przy przesyłaniu zdjęć do serwisu Twitter. Ponadto sprawdź, czy obraz ma rozmiar poniżej 3 MB (megabajty).

1. W module Editor kliknij listę rozwijaną Udostępniaj i wybierz Twitter. Jeśli aktualnie otwarte zdjęcia nie zostały zapisane, pojawi się informacja o automatycznym zapisaniu plików. Kliknij OK, aby kontynuować.
2. (Pierwsze użycie) Jeśli dotąd nie udostępniano nic przy pomocy Twittera, musisz zezwolić Photoshop Elements 12 na publikowanie na Twitterze w Twoim imieniu. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby zalogować się na konto Twittera i zezwolić Photoshop Elements na publikowanie zdjęć online.
3. W module Editor wpisz swoją wiadomość w oknie dialogowym Twittera, a następnie kliknij Publikuj.
4. Po przesłaniu Twojej wiadomości okno dialogowe Twittera wyświetli dwa przyciski:
 - **Odwiedź Twittera.** Kliknij ten przycisk, aby zobaczyć swój tweet w przeglądarce internetowej.
 - **Gotowe.** Kliknij Gotowe, aby zamknąć okno dialogowe.

SmugMug Gallery

1. W module Editor kliknij listę rozwijaną Udostępniaj i wybierz SmugMug Gallery. Jeśli aktualnie otwarte zdjęcia nie zostały zapisane, pojawi się informacja o automatycznym zapisaniu plików. Kliknij OK, aby kontynuować.
2. Przy otwartym jednym zdjęciu lub większej ich liczbie z menu Udostępnij wybierz Galeria SmugMug.
3. W oknie dialogowym SmugMug Gallery (Krok 1/3) podaj dane swojego konta SmugMug i kliknij Zaloguj.
4. W oknie dialogowym SmugMug Gallery (Krok 2/3) wybierz galerię, do której chcesz przesłać zdjęcie.
 *Kliknij opcję tworzenia galerii, aby stworzyć nową galerię, do której prześlesz zdjęcie.*
5. Po przesłaniu zdjęć okno dialogowe SmugMug Gallery (Krok 3/3) wyświetli przyciski:
 - **Widok galerii.** Kliknij ten przycisk, aby zobaczyć przesłane zdjęcia w przeglądarce internetowej.
 - **Gotowe.** Kliknij Gotowe, aby zamknąć okno dialogowe.
 - **Wyloguj.** Kliknij ten przycisk, aby zakończyć sesję Smug Mug. Okno dialogowe powraca do ekranu logowania z Kroku 1/3.

Facebook

1. W module Editor kliknij listę rozwijaną Udostępniaj i wybierz Facebook. Jeśli aktualnie otwarte zdjęcia nie zostały zapisane, pojawi się informacja o automatycznym zapisaniu plików. Kliknij OK, aby kontynuować.
2. (Pierwsze użycie) Jeśli dotąd nie udostępniano nic przy pomocy Facebooka, wykonaj ten krok. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby zezwolić Photoshop Elements 12 na publikowanie na Facebooku w Twoim imieniu.
3. W oknie przesyłania Facebooka wybierz następujące dane, aby określić, gdzie będą przesłane zdjęcia i kto będzie mógł je widzieć:
 - **Dodaj / Usuń** zdjęcia. Kliknij znak plus (+) lub minus (-) poniżej obszaru podglądu, aby dodać lub usunąć zdjęcia, które mają być przesłane do serwisu Facebook.
 - **Album:** Wybierz przesłanie zdjęć do istniejącego Albumu, lub utwórz nowy Album w tym oknie dialogowym (podaj nazwę, lokalizację i opis zdjęć w nowym Albumie).
 - **Odbiorcy.** Skorzystaj z opcji Kto może oglądać te zdjęcia? w celu określenia lub ograniczenia widoczności Albumu.
 - **Jakość przesyłania.** W przypadku zdjęć w wysokiej rozdzielczości (zwykle o dużym rozmiarze) wybierz, czy chcesz przesłać je w wyższej jakości. Jeśli wybierzesz Standardową, zdjęcia zostaną skompresowane a ich przesłanie zajmie mniej czasu.

Kliknij przycisk Wyślij.

4. Po przesłaniu zdjęć, okno dialogowe Facebook wyświetli dwa przyciski:

- **Odwiedź Facebooka**. Kliknij ten przycisk, aby otworzyć widok przesłanych zdjęć w swojej przeglądarce internetowej. Możesz skopiować łączy URL do zdjęć na Facebooku z przeglądarki.
- **Gotowe**. Kliknij Gotowe, aby zamknąć okno dialogowe.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Drukowanie zdjęć

Drukowanie zdjęć na drukarce lokalnej

[Do góry](#)

Drukowanie zdjęć na drukarce lokalnej

Opcja ta umożliwia wydrukowanie zdjęć na drukarce, która jest skonfigurowana na komputerze.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz zdjęcia w programie Photoshop Elements.
- Zaznacz zdjęcia w skrzynce zdjęć . Aby zaznaczyć wiele zdjęć w skrzynce, kliknij je z wciśniętym klawiszem Ctrl (lub klawiszem Command na komputerze Macintosh).

Uwaga: Zdjęcia można wybrać w module Elements Organizer, a następnie można wybrać opcję Pokaż pliki zaznaczone w module Elements Organizer. Zdjęcia zostaną wyświetlone w skrzynce projektu.

2. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

Uwaga: Zdjęcia można dodać do zadania drukowania z poziomu okna dialogowego drukowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji Dodawanie zdjęć za pomocą okna dialogowego Drukuj.

3. Wybierz drukarkę z listy rozwijanej Wybierz drukarkę.

4. (tylko w systemie Windows) Kliknij przycisk Zmień ustawienia, aby zmodyfikować ustawienia drukarki. W oknie dialogowym Zmień ustawienia można zmienić następujące ustawienia:

- Drukarka
- Typ papieru
- Podajnik papieru
- Rozmiar papieru
- Jakość wydruku
- Ustawienia zaawansowane — kliknij ten przycisk, aby otworzyć okno opcji sterownika drukarki.

5. Wybierz rozmiar papieru z listy rozwijanej Wybierz rozmiar papieru. Aby określić orientację, kliknij Pionowa lub Pozioma.

6. (tylko Windows) Z listy Wybierz typ drukowania wybierz Osobne odbitki.

Pojedyncze odbitki Drukowanie pojedynczych zdjęć

Pakiet obrazów Aranżowanie zdjęć w układach i ramkach (obramowania pojedynczych zdjęć)

Stykówka Automatyczne aranżowanie zaznaczonych zdjęć w układzie jedno- lub wielokolumnowym.

7. Wybierz rozmiar dla drukowanych zdjęć. Zapoznaj się z tematem Skalowanie obrazu w oknie dialogowym Drukuj, jeśli masz zamiar korzystać z opcji niestandardowego rozmiaru wydruku.

8. Aby dopasować obraz do określonego układu wydruku, wybierz opcję Kadruj rozmiar. Obraz zostanie przeskalowany i — jeśli to konieczne — skadowany, tak aby pasował do proporcji w układzie zdjęć. Wyłącz tę opcję, jeśli zdjęcia nie mają być kadrowane.

9. Wybierz lub wprowadź liczbę kopii każdego obrazu w polu tekstowym na każdej stronie.

10. Aby umieścić obraz w konkretnym położeniu, usuń zaznaczenie pola wyboru Obraz na środku i podaj wartości położenia górnej i lewej krawędzi. Pozostaw tę opcję zaznaczoną, jeśli obraz ma być umieszczony na środku.

 Jeśli obraz zostanie przesunięty wewnątrz ramki lub ramka zostanie przeciągnięta, zaznaczenie pola Obraz na środku zostanie automatycznie usunięte.

Uwaga: Można wybrać dowolną inną jednostkę z predefiniowanej listy jednostek.

11. (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Więcej opcji, aby zmienić dodatkowe ustawienia.

12. Kliknij przycisk Drukuj.

 Jeżeli zdjęcia nie są drukowane w określonym rozmiarze, spróbuj nadać im odpowiedni rozmiar przed rozpoczęciem drukowania.

Dodawanie zdjęć za pomocą okna dialogowego Drukuj

1. W oknie dialogowym Drukuj kliknij przycisk Dodaj .

2. W oknie dialogowym Dodaj zdjęcia wybierz jedną z następujących opcji:

Zdjęcia aktualnie znajdujące się w przeglądarce Wyświetla zdjęcia aktualnie widoczne w przeglądarce multimediów.

Cała baza katalogowa Wyświetla wszystkie zdjęcia z bazy katalogowej.

Album Wyświetla zdjęcia z określonego albumu. Za pomocą tego menu można wybrać album.

Znacznik słowa kluczowego Wyświetla zdjęcia z dołączonym wybranym znacznikiem. Wybierz znacznik za pomocą menu.

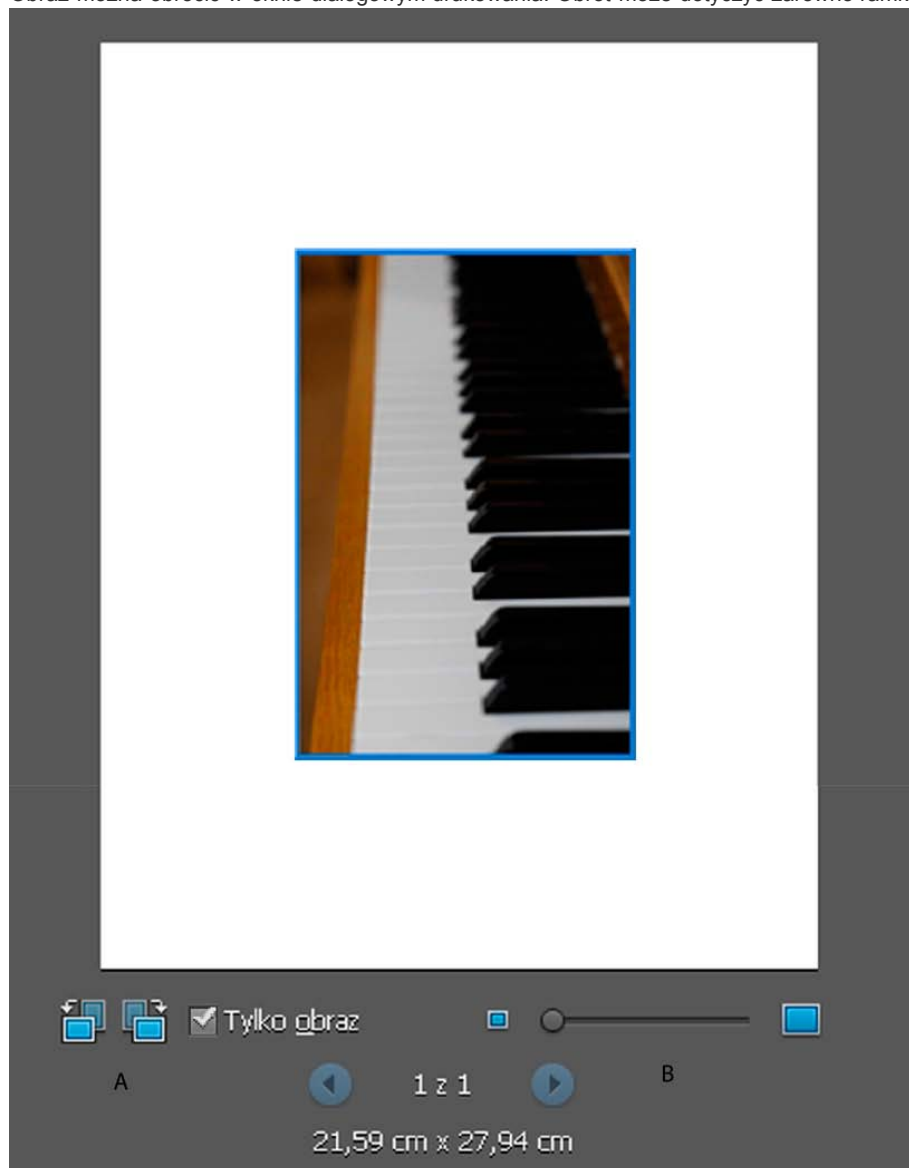
Pokaż zdjęcia z ocenami Wyświetla tylko te zdjęcia, które są oznaczone znacznikiem Ulubione.

Pokaż ukryte zdjęcia Wyświetla zdjęcia oznaczone jako ukryte.

3. Kliknij jedną lub kilka miniatur albo kliknij przycisk Zaznacz wszystko, a następnie kliknij przycisk Dodaj zaznaczone zdjęcia.
4. Kliknij przycisk Gotowe.

Obracanie obrazu i ramki zdjęcia

Obraz można obrócić w oknie dialogowym drukowania. Obrót może dotyczyć zarówno ramki zdjęcia, jak i samego obrazu.



Obracanie ramki zdjęcia obrazu

A. Obróć obraz **B.** Suwak powiększenia

- Przyciski obracania pozwalają obracać zdjęcia.
- Zaznaczenie opcji Tylko obraz powoduje obracanie samego obrazu. Uchwytu na zdjęcia nie można obracać.
- Suwak pozwala powiększać i zmniejszać obraz.

Więcej opcji drukowania w oknie dialogowym drukowania

Po kliknięciu przycisku Więcej opcji w oknie dialogowym Drukuj zostaną wyświetlone następujące opcje:

Opcje drukowania Umożliwia określenie następujących ustawień:

Szczegóły zdjęcia W celu wydrukowania daty, podpisu oraz nazwy pliku należy wybrać następujące opcje:

- Pokaż datę
- Pokaż podpis
- Pokaż nazwę pliku

Obramowanie Dla obramowania należy określić następujące ustawienia szczegółowe:

- Grubość w calach, milimetrach lub punktach.
- Kolor obramowania
- Kolor tła

Naprasowanka W celu utworzenia naprasowanki należy użyć obrazu odwróconego.

Uwaga: Niektóre drukarki udostępniają opcję odwracania obrazów. W takim przypadku należy do odwracania użyć albo odpowiedniego ustawienia w sterowniku drukarki, albo opcji Odbij obraz. Wybranie obu opcji naraz powoduje dwukrotne odbicie obrazu w poziomie.

Prowadnice przycinania Aby ułatwić przycinanie zdjęcia, wybierz opcję Drukuj linie cięcia (prowadnice na wszystkich czterech krawędziach zdjęcia).

Własny rozmiar wydruku Umożliwia określenie następujących ustawień:

Rozmiar wydruku Można określić szerokość i wysokość w calach, centymetrach i milimetrach. Wybierz opcję Skaluj, aby zmieścić na nośniku wydruku, aby przeskalować obraz do rozmiaru strony.

Zarządzanie kolorami Wyświetla profil kolorów obrazu. Obszar obrazu pokazuje przestrzeń kolorów osadzoną w pliku zdjęcia. (Brak jest zarządzania kolorami podglądu drukowania w oknie dialogowym Drukuj, dlatego podgląd nie jest aktualizowany po wybraniu profilu). Za pomocą następujących opcji można zmienić profil drukowania:

Obsługa kolorów Funkcję zarządzania kolorami można powierzyć drukarce lub programowi Photoshop Elements.

Profil drukarki Ustawia dowolny profil drukarki w celu przekonwertowania kolorów obrazu do przestrzeni kolorów drukarki albo wyłącza konwersję kolorów. Jeżeli kombinacja drukarki i rodzaju papieru ma profil ICC, wybierz go z menu. Pamiętaj, aby wyłączyć zarządzanie kolorami sterownika drukarki.

Metoda konwersji kolorów Określa, jak są zmieniane kolory ze źródłowej przestrzeni kolorów obrazu, gdy dane kolory są niedostępne w przestrzeni drukowania.

Skalowanie obrazu w oknie dialogowym Drukuj

Skalowanie obrazu w oknie dialogowym Drukuj zmienia rozmiar i rozdzielczość wydrukowanego obrazu (rozmiar pliku obrazu nie zmienia się).

❖ Kliknij polecenie Plik > Drukuj. W oknie dialogowym Drukuj kliknij przycisk Więcej opcji. Wybierz opcję Własny rozmiar wydruku i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję Skaluj, aby zmieścić na nośniku wydruku. Pozwoli to przeskalować obraz do rozmiaru strony.
- Wybierz jednostki miary z menu Jednostki i wprowadź wartości w polach Wysokość i Szerokość, aby liczbowo określić przeskalowanie obrazu. Proporcje zostaną zachowane, to znaczy zmiana jednego wymiaru spowoduje proporcjonalną zmianę drugiego.

Drukowanie obrazów wielowarstwowych

Jeżeli obraz (w formacie PSD lub TIFF) ma więcej niż jedną warstwę, za pomocą panelu Warstwy można tymczasowo ukryć warstwy i nie drukować ich.

1. Otwórz obraz wielowarstwowy w trybie Ekspert.
2. Aby ukryć warstwę, kliknij ikonę oka  na panelu Warstwy.
3. Gdy będą widoczne tylko te warstwy, które chcesz wydrukować, wybierz polecenie Plik > Drukuj. Zostanie otwarte okno dialogowe Drukuj, a w podglądzie miniaturki zostaną wyświetlone tylko widoczne warstwy.
4. Ustaw opcje drukowania i kliknij przycisk Drukuj.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tworzenie odbitek

[Przegląd opcji drukowania](#)
[Korzystanie z opcji Wydruki zdjęć](#)
[Drukowanie stykówki](#)
[Drukowanie pakietu obrazów](#)

Przegląd opcji drukowania

[Do góry](#)

Program Photoshop Elements oferuje kilka opcji drukowania zdjęć. Profesjonalnie wydrukowane zdjęcia można uzyskać w trybie online dzięki usługom Adobe Photoshop Services. Zdjęcia można też wydrukować w domu. (W module Elements Organizer do drukowania można również wskazać klip wideo, jednak wydrukowana zostanie tylko pierwsza klatka). Można drukować pojedyncze zdjęcia, stykówki (miniaturki wybranych zdjęć), pakiety obrazów (strony z jednym lub wieloma zdjęciami w różnych rozmiarach). Za pomocą funkcji poziomego odbicia obrazu można tworzyć nadruki na koszulki.

Uwaga: Aby wydrukować plik PDF, należy zainstalować na komputerze program Adobe Acrobat.

Projekty utworzone w programie Photoshop Elements, takie jak albumy zdjęć, pocztówki i kalendarze, można drukować. Niektóre projekty można zamówić za pośrednictwem usług drukowania online.



A

B



C

Różne opcje drukowania

A. Pojedyncze zdjęcia B. Stykówka C. Pakiet obrazów

Przed drukowaniem zdjęć należy w programie Photoshop Elements wprowadzić podstawowe informacje, takie jak rozmiar używanego papieru i orientacja strony. Do ustawiania tych opcji służy okno dialogowe Ustawienia strony. Konieczne może być również określenie jednostek miary w oknie dialogowym Preferencje.

Korzystanie z opcji Wydruki zdjęć

[Do góry](#)

Zdjęcia można drukować za pomocą opcji Wydruki zdjęć.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz zdjęcia w programie Photoshop Elements.

- W celu zaznaczenia wielu zdjęć w skrzynce zdjęć należy klikać, przytrzymując klawisz Ctrl.

Uwaga: Zdjęcia można zaznaczyć w module Elements Organizer, a następnie wybrać opcję Pokaż pliki z modułu Elements Organizer. Zdjęcia zostaną wyświetlone w skrzynce zdjęć.

2. Wybierz opcję Utwórz > Wydruki zdjęć.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij opcję Drukuj na drukarce lokalnej, aby wydrukować zdjęcia za pomocą drukarki, która jest skonfigurowana na komputerze. Zostanie uruchomione okno dialogowe Drukuj. Więcej informacji zawiera sekcja Drukowanie zdjęć na drukarce lokalnej.

- Kliknij opcję Drukuj pakiet obrazów.

Uwaga: W systemie Windows wybranie tej opcji powoduje otwarcie okna dialogowego drukowania w module Organizer. Więcej informacji można znaleźć w sekcji Drukowanie pakietu obrazów

- Kliknij opcję Drukuj stykówkę.

Uwaga: W systemie Windows wybranie tej opcji powoduje otwarcie okna dialogowego drukowania w module Organizer. Więcej informacji można znaleźć w sekcji Drukowanie pakietu obrazów

4. W celu wydrukowania zdjęć postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlonymi na ekranie.

Drukowanie stykówki

[Do góry](#)

Stykówki to strony wypełnione miniaturkami obrazów, które ułatwiają przeglądanie grup obrazów. Stykówkę można wydrukować w module Elements Organizer. Jednak proces drukowania można zainicjować z programu Photoshop Elements. Wybierz opcję Stykówka w oknie dialogowym Drukuj. Zostanie otwarty moduł Elements Organizer, w którym możliwe będzie wydrukowanie wymaganej stykówki. Więcej informacji na temat drukowania stykówki z modułu Elements Organizer zawiera sekcja Drukowanie stykówki w podręczniku do modułu Elements Organizer.



Przykładowa stykówka

Drukowanie pakietu obrazów

[Do góry](#)

Dzięki Pakietowi obrazów można umieścić wiele kopii jednego lub wielu zdjęć na pojedynczej stronie — podobnie jak robią to tradycyjne studia fotografii portretowej. Szeroki wybór opcji rozmiaru i rozmieszczenia pozwala dostosować układ pakietu do wymagań użytkownika. Pakiety obrazów można drukować z modułu Elements Organizer. Jednak proces drukowania można zainicjować z programu Photoshop Elements. Wybierz opcję Pakiet obrazów w oknie dialogowym Drukuj. Zostanie otwarty moduł Elements Organizer, w którym możliwe będzie wydrukowanie wymaganego pakietu obrazów. Więcej informacji na temat drukowania stykówki z modułu Elements Organizer zawiera sekcja Drukowanie pakietu obrazów w podręczniku do modułu Elements Organizer.



Pakiety obrazów mają różne rozmiary

Zapisywanie i eksportowanie obrazów

[Informacje o zapisywaniu obrazów i formatach plików](#)

[Formaty zapisywania plików](#)

[Zapisywanie zmian w różnych formatach plików](#)

[Opis kompresji plików](#)

[Ustawianie preferencji zapisywania plików](#)

Informacje o zapisywaniu obrazów i formatach plików

[Do góry](#)

 Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2321_pse9_pl.

Po dokonaniu edycji obrazu w module Photoshop Elements należy się upewnić, że obraz został zapisany. Aby zagwarantować, że wszystkie dane obrazu zostaną zachowane, należy regularnie zapisywać obraz w formacie programu Photoshop (PSD). Kreacje wielostronicowe są zawsze zapisywane w formacie PSE (Photo Creations). W tych formatach dane obrazów nie są kompresowane.

Zapisz zdjęcia w formacie PSD (zamiast JPEG), chyba że planowane jest udostępnianie zdjęć lub użycie ich na stronie internetowej. W przypadku zapisywania w formacie JPEG dane są kompresowane za każdym razem, co może prowadzić do utraty pewnych danych. Po zapisaniu pliku w formacie JPEG dwa lub trzy razy może być widoczna utrata jakości obrazu. Wadą zapisywania w formacie PSD jest rozmiar pliku — o wiele większy ze względu na brak kompresji.

Program Photoshop Elements może zapisywać obrazy w wielu formatach plików, zależnie od ich przeznaczenia. W przypadku pracy z obrazami internetowymi polecenie Zapisz dla Internetu udostępnia wiele opcji optymalizacji obrazów. Aby przekonwertować wiele obrazów na ten sam format pliku lub ten sam rozmiar i tę samą rozdzielczość, należy użyć polecenia Przetwarzaj wiele plików.

Formaty zapisywania plików

[Do góry](#)

Program Photoshop Elements może zapisywać obrazy w następujących formatach plików:

BMP Standardowy format obrazów systemu Windows. Dla obrazu można wybrać format systemu Windows lub OS/2, a także głęboką bitową. Dla obrazów 4- i 8-bitowych w formacie systemu Windows można również włączyć kompresję RLE.

CompuServe GIF (Graphics Interchange Format) Format używany często do wyświetlania grafik i małych animacji na stronach internetowych. Format GIF jest formatem skompresowanym zaprojektowanym w celu zminimalizowania rozmiaru pliku i czasu transferu. Format GIF obsługuje tylko obrazy z kolorem 8-bitowym (do 256 kolorów). Obraz można zapisać jako plik GIF za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Format JPEG jest używany do zapisywania fotografii. Zachowuje on wszystkie informacje o kolorach zawarte w obrazie, ale kompresuje rozmiar pliku, usuwając dane w sposób selektywny. Poziom kompresji można wybrać. Wyższa kompresja powoduje zmniejszenie jakości obrazu i uzyskanie mniejszego rozmiaru pliku. Niższa kompresja pozwala uzyskać lepszą jakość obrazu kosztem większego rozmiaru pliku. Format JPEG jest standardowym formatem przeznaczonym do wyświetlania obrazów w Internecie.

Photoshop (PSD) Standardowy format obrazów programu Photoshop Elements. Tego formatu należy używać do zapisywania edytowanych obrazów w celu zachowania wyników pracy, a także danych i warstw obrazu w pliku jednostronicowym.

Format kreacji fotograficznych (PSE, Photo Creations Format) Standardowy format programu Photoshop Elements dla kreacji wielostronicowych. Tego formatu należy używać do zapisywania kreacji fotograficznych w celu zachowania wyników pracy, a także danych i warstw obrazu w pliku wielostronicowym.

Format Photoshop PDF (Portable Document Format) Format plików dla wielu platform i aplikacji. W plikach PDF są prawidłowo wyświetlane i zachowywane czcionki, układy stron, a także grafiki wektorowe i bitmapowe.

Uwaga: Formaty PDF i PDP są takie same, ale pliki PDP są otwierane w programie Adobe Photoshop®, a pliki PDF w programie Acrobat.

Pixar Format używany do wymiany plików z komputerami Pixar. Stacje robocze Pixar zostały zaprojektowane na potrzeby profesjonalnych aplikacji graficznych, używanych na przykład do tworzenia trójwymiarowych obrazów i animacji. Format Pixar obsługuje obrazy RGB i w skali szarości.

PNG (Portable Network Graphics) Format używany do kompresji bezstratnej i wyświetlania obrazów w Internecie. W odróżnieniu od formatu GIF format PNG obsługuje obrazy 24-bitowe i pozwala uzyskać przezroczyste tło bez postrzępionych krawędzi. Niektóre przeglądarki internetowe nie obsługują go jednak. Pozwala zachować przezroczystość w obrazach w skali szarości i kolorze RGB.

TIFF (Tagged-Image File Format) Format używany do wymiany plików między aplikacjami i różnymi platformami sprzętowymi. Format TIFF to elastyczny format obrazów rastrowych, obsługiwany przez praktycznie wszystkie programy graficzne i aplikacje DTP. Większość skanerów biurkowych może tworzyć pliki TIFF.

Dodatkowo program Photoshop Elements może otwierać pliki zapisane w starszych formatach: Pixel Paint, Portable Bit Map, SGI RGB, Soft Image, Wavefront RLA oraz ElectricImage.

Zapisywanie zmian w różnych formatach plików

[Do góry](#)

Można ustawić opcje zapisywania plików obrazów, na przykład format, a także określić, czy zapisany plik ma zostać dołączony do bazy katalogowej modułu Organizator oraz czy zachować warstwy w obrazie. Zależnie od wybranego formatu mogą być dostępne dodatkowe opcje.

Zmienianie opcji zapisywania plików

1. W programie Photoshop Elements wybierz opcje Plik > Zapisz.
2. Aby zmienić opcje zapisywania plików, takie jak nazwa czy format pliku, kliknij polecenie Plik > Zapisz jako, ustaw jedną z poniższych opcji zapisywania plików, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

Uwaga: W przypadku niektórych formatów plików jest otwierane okno dialogowe z dodatkowymi opcjami.

Nazwa pliku Pozwala określić nazwę pliku zapisywanego obrazu.

Format Pozwala określić format pliku zapisywanego obrazu.

Dołącz w module Elements Organizator Powoduje dołączenie zapisanego pliku do bazy katalogowej, tak aby był wyświetlany w przeglądarce zdjęć. Niektóre formaty plików obsługiwane w przestrzeni roboczej Edycja nie są obsługiwane w module Elements Organizator. W przypadku zapisywania plików w tych formatach (na przykład w formacie EPS) ta opcja jest niedostępna.

Zapisz w zestawie wersji wraz z oryginałem Powoduje zapisanie pliku i dodanie go do zestawu wersji w przeglądarce zdjęć w celu zachowania organizacji różnych wersji obrazów. Ta opcja jest dostępna tylko po zaznaczeniu pola wyboru Dołącz do Organizatora.

Warstwy Program zachowuje wszystkie warstwy obrazu. Ta opcja jest wyłączona (niedostępna), gdy obraz nie zawiera warstw. Jeśli wybranie danego formatu oznacza spłaszczenie lub scalenie warstw w obrazie, na polu wyboru Warstwy jest wyświetlana ikona ostrzeżenia. W przypadku niektórych formatów wszystkie warstwy ulegają scaleniu. Aby zachować warstwy, wybierz inny format.

Jako kopię Powoduje zapisanie kopii pliku i zachowanie bieżącego pliku otwartego. Kopia jest zapisywana w folderze zawierającym otwarty plik.

Profil ICC Powoduje osadzenie w obrazie profilu kolorów w przypadku niektórych formatów.

Miniaturka Są zapisywane dane miniaturki pliku. Ta opcja jest dostępna po ustawieniu opcji Pytaj przy zapisie dla podglądów obrazów w oknie dialogowym Preferencje.

Rozszerzenie małymi literami Rozszerzenie pliku jest zapisywane małymi literami.

Uwaga: W sieciach i Internecie do przesyłania informacji są często używane serwery plików systemu UNIX. Niektóre z nich nie rozpoznają rozszerzeń zapisanych wielkimi literami. Aby mieć pewność, że obrazy dotrą do miejsc przeznaczenia, należy używać rozszerzeń zapisanych małymi literami.

Zapisywanie pliku w formacie GIF

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako.
2. Określ nazwę i lokalizację pliku, a następnie wybierz z listy formatów opcję CompuServe GIF.

Obraz zostanie zapisany jako kopia w określonym katalogu (chyba że już jest obrazem w trybie kolorów indeksowanych).

3. W przypadku tworzenia animowanego obrazu GIF zaznacz pole wyboru Warstwy jako klatki. Każda warstwa w pliku wynikowym będzie odtwarzana jako pojedyncza klatka animowanego obrazu GIF.
4. Kliknij przycisk Zapisz. Jeśli w oryginalnym obrazie są używane kolory RGB, zostanie otwarte okno dialogowe Kolor indeksowany.
5. W razie potrzeby określ opcje kolorów indeksowanych w oknie dialogowym Kolor indeksowany, a następnie kliknij przycisk OK.
6. W oknie dialogowym Opcje GIF wybierz kolejność rzędów dla obrazu GIF i kliknij przycisk OK.

Zwykły Powoduje wyświetlenie obrazu w przeglądarce dopiero po załadowaniu go w całości.

Z przeplotem Powoduje wyświetlenie w przeglądarce serii wersji obrazu o niskiej rozdzielczości podczas ładowania całego obrazu. Dzięki opcji przeplotu czas ładowania obrazu wydaje się krótszy, a użytkownicy widzą, że odbywa się ładowanie. Opcja przeplotu powoduje jednak również zwiększenie rozmiaru pliku.

Zapisywanie pliku w formacie JPEG

1. W przestrzeni roboczej Edycja wybierz polecenie Plik > Zapisz jako i z listy formatów wybierz opcję JPEG.

Uwaga: W formacie JPEG nie można zapisywać obrazów w trybach kolorów indeksowanych i bitmapy.

2. Określ nazwę i lokalizację pliku, wybierz opcje zapisywania pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

Zostanie otwarte okno dialogowe Opcje JPEG.

3. Jeśli obraz zawiera efekt przezroczystości, wybierz kolor otoczki, aby zasymulować przezroczystość tła.
4. Określ kompresję i jakość obrazu, wybierając opcję z menu Jakość, przeciągając suwak jakości lub wprowadzając wartość (od 1 do 12).
5. Wybierz opcję formatu:

Linia bazowa („Standardowa”) Oznacza format rozpoznawany przez większość przeglądarek internetowych.

Standardowy zoptymalizowany Pozwala zoptymalizować jakość kolorów obrazu i uzyskać nieco mniejszy rozmiar pliku. Ta opcja nie jest obsługiwana w niektórych przeglądarkach internetowych.

Progresywny Powoduje utworzenie obrazu wyświetlanego stopniowo podczas ładowania w przeglądarce internetowej. Progresywne pliki JPEG mają nieco większy rozmiar, wymagają przy wyświetlaniu większej ilości pamięci RAM i nie są obsługiwane w niektórych aplikacjach i

przeglądarkach internetowych.

6. Kliknij przycisk OK.

Zapisywanie pliku w formacie Photoshop PDF

1. W przestrzeni roboczej Edycja wybierz polecenie Plik > Zapisz jako i z listy formatów wybierz opcję Photoshop PDF.
2. Określ nazwę i lokalizację pliku, wybierz opcje zapisywania pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.
3. W oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF wybierz metodę kompresji. (Zobacz Opis kompresji plików).
4. Wybierz pozycję z menu Jakość obrazu.
5. Aby wyświetlić plik PDF, zaznacz pole wyboru Wyświetl PDF po zapisaniu. Spowoduje to uruchomienie programu Adobe Acrobat lub Adobe® Reader (zależnie od tego, która aplikacja została zainstalowana na komputerze).
6. Kliknij przycisk Zapisz PDF.

 Jeśli zmiany wprowadzone w pliku retuszu programu Acrobat nie zostaną odzwierciedlone po otwarciu pliku, sprawdź preferencje w oknie dialogowym Zapisywanie plików. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Zapisywanie plików i z menu Przy pierwszym zapisie wybierz opcję Nadpisz bieżący plik.

Zapisywanie pliku w formacie PNG

1. W przestrzeni roboczej Edycja wybierz polecenie Plik > Zapisz jako i z listy formatów wybierz opcję PNG.
2. Określ nazwę i położenie pliku, wybierz opcje zapisywania pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.
3. W oknie dialogowym Opcje PNG wybierz opcję Z przeplotem i kliknij przycisk OK.

Brak Obraz jest wyświetlany w przeglądarce internetowej dopiero, gdy zostanie w całości załadowany.

Z przeplotem Powoduje wyświetlenie w przeglądarce wersji obrazu o niskiej rozdzielczości podczas ładowania całego pliku obrazu. Dzięki opcji przeplotu czas ładowania obrazu wydaje się krótszy, a użytkownicy widzą, że odbywa się ładowanie. Opcja przeplotu powoduje jednak również zwiększenie rozmiaru pliku.

Zapisywanie pliku w formacie TIFF

1. W przestrzeni roboczej Edycja wybierz polecenie Plik > Zapisz jako i z listy formatów wybierz opcję TIFF.
2. Określ nazwę i lokalizację pliku, wybierz opcje zapisywania pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.
3. W oknie dialogowym Opcje TIFF wybierz opcje:

Kompresja obrazu Pozwala określić metodę kompresji danych obrazu złożonego.

Kolejność pikseli Opcja Z przeplotem pozwala dodać zdjęcie do modułu Elements Organizer.

Kolejność bajtów Większość nowych aplikacji może odczytywać pliki z kolejnością bajtów systemu Mac lub Windows. Jeżeli nie wiadomo, w jakim programie plik będzie otwierany, należy wybrać platformę używaną do odczytywania tego pliku.

Zapisz piramidę obrazów Ta opcja pozwala zachować informacje o wielu rozdzielczościach. Program Photoshop Elements nie zawiera opcji obsługi plików o wielu rozdzielczościach, dlatego otwierając taki plik, uwzględnia jedynie największą zapisaną w nim rozdzielczość. Obsługa formatów o wielu rozdzielczościach jest natomiast oferowana przez program Adobe InDesign® i niektóre serwery obrazów.

Zapisz przezroczystość Ta opcja pozwala zachować dane o przezroczystości w postaci dodatkowego kanału alfa. Te dane mogą być przydatne, jeśli plik będzie otwierany w innej aplikacji. Przezroczystość jest zawsze zachowywana przy ponownym otwarciu pliku w programie Photoshop Elements.

Kompresja warstwy Ta opcja pozwala określić metodę kompresowania danych pikseli w warstwach (w przeciwieństwie do danych kompozytowych).

Wiele aplikacji nie może odczytywać danych warstw i pomija je przy otwieraniu plików TIFF. Program Photoshop Elements obsługuje odczytywanie danych warstw w plikach TIFF. Chociaż pliki zawierające dane warstw są większe od plików bez warstw, zapisywanie danych warstw pozwala uniknąć konieczności zapisywania i utrzymywania odrębnego pliku PSD dla tych danych.

Opis kompresji plików

[Do góry](#)

W wielu formatach plików jest stosowana kompresja danych obrazu umożliwiająca zmniejszenie rozmiaru pliku. Kompresja bezstratna zachowuje wszystkie dane obrazu bez usuwania szczegółów. Kompresja stratna usuwa dane obrazu i powoduje utratę niektórych szczegółów.

Poniżej opisano powszechnie stosowane techniki kompresji:

RLE (Run Length Encoding) Technika kompresji bezstratnej. Kompresowane są przezroczyste porcje każdej warstwy w obrazach z wieloma warstwami zawierającymi przezroczystość.

LZW (Lempel-Zif-Welch) Kompresja bezstratna dająca najlepsze wyniki dla obrazów zawierających duże obszary tego samego koloru.

JPEG Kompresja stratna dająca najlepsze wyniki w przypadku zdjęć.

CCITT Grupa technik kompresji bezstratnej dla obrazów czarno-białych.

ZIP Technika kompresji bezstratnej najwydajniejsza w przypadku obrazów zawierających duże obszary tego samego koloru.

Ustawianie preferencji zapisywania plików

❖ W przestrzeni roboczej Edycja wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Zapisywanie plików i ustaw następujące opcje:

Przy pierwszym zapisie Pozwala określić, jak pliki są zapisywane:

- **Pytaj, gdy oryginał (domyślna)** — powoduje otwarcie okna dialogowego Zapisz jako, gdy plik oryginalny jest zapisywany po raz pierwszy po edytowaniu. Przy każdym kolejnym zapisaniu pliku poprzednia wersja zostanie zastąpiona. Jeśli edytowana kopia zostanie otwarta w przestrzeni roboczej Edycja (z modułu Elements Organizer), wówczas zastąpienie poprzedniej wersji nastąpi przy pierwszej operacji zapisu i przy wszystkich kolejnych operacjach zapisu.
- **Zawsze pytaj (domyślna)** — powoduje otwarcie okna dialogowego Zapisz jako, gdy oryginalny plik jest zapisywany po raz pierwszy po edytowaniu. Przy każdym kolejnym zapisaniu pliku poprzednia wersja zostanie zastąpiona. Jeśli edytowana kopia zostanie otwarta w przestrzeni roboczej Edycja (z modułu Elements Organizer), przy pierwszej operacji zapisu zostanie otwarte okno Zapisz jako.
- **Opcja Nadpisz bieżący plik** nie powoduje otwarcia okna dialogowego Zapisz jako. Pierwsze zapisanie powoduje zastąpienie oryginału.

Podglądy obrazów W pliku jest zapisywany obraz podglądu. Aby nigdy nie zapisywać podglądów, wybierz pozycję Nigdy nie zapisuj. Aby zapisywać podglądy w plikach, wybierz pozycję Zawsze zapisuj. Aby przypisywać podglądy ręcznie dla poszczególnych plików, wybierz pozycję Pytaj przy zapisie.

Rozszerzenie pliku Umożliwia określenie opcji tryznakowych rozszerzeń plików wskazujących format pliku. Opcja Wielkie litery powoduje dołączanie rozszerzeń plików przy użyciu wielkich liter. Opcja Małe litery powoduje dołączanie rozszerzeń plików przy użyciu małych liter. Najlepiej jest używać opcji Małe litery.

Zapisywanie jako w oryginalnym folderze Określa lokalizację folderu otwieranego domyślnie w oknie dialogowym Zapisz jako. Usunięcie zaznaczenia tej opcji powoduje, że po wybraniu polecenia Zapisz jako w jego oknie dialogowym wyświetlany jest folder, w którym ostatnio zapisano plik. Zaznaczenie tej opcji powoduje, że po wybraniu polecenia Zapisz jako w jego oknie dialogowym wyświetlany jest folder, z którego ostatnio otwarto plik. Opcja ta jest dostępna w sekcji Preferencje > Zapisywanie plików.

Ignoruj profile w danych aparatu (EXIF) Zaznacz to pole wyboru, aby automatycznie odrzucać profile kolorów używane w aparacie cyfrowym. Profil kolorów używany w programie Photoshop Elements jest zapisywany w obrazie.

Maksymalizuj zgodność plików PSD Zapisz obraz kompozytowy w warstwowym pliku Photoshop, tak aby możliwe było jego importowanie oraz otwieranie w szerszej gamie aplikacji. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby pominąć ten krok, wybierz opcję Nigdy
- Opcja Zawsze powoduje automatyczne zapisanie obrazu kompozytowego
- Wybranie opcji Zapytaj spowoduje, że przy każdym zapisywaniu plików będzie się pojawiał monit

Uwaga: W przypadku wybrania opcji Pytaj pojawia się monit o potwierdzenie maksymalizacji zgodności PSD. W oknie dialogowym dostępne jest pole wyboru Nie pokazuj ponownie. Jego wybranie sprawi, że to okno dialogowe potwierdzenia już nigdy nie zostanie wyświetlone, a dla opcji Maksymalizuj zgodność plików PSD zostanie wybrane ustawienie Zawsze.

Pokazuj listę: _ plików Umożliwia określenie liczby plików dostępnych w podmenu Plik > Otwórz ostatnio edytowany plik. Wprowadź wartość od 0 do 30. Wartość domyślna to 10.

Więcej tematów Pomocy

 [Informacje o zestawach wersji](#)



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Projekty fotograficzne

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Podstawowe informacje o projektach

Moduł Elements Organizer oraz moduł Photoshop Elements to narzędzia pozwalające każdemu na kreatywne wykorzystanie zdjęć. Zdjęcia można wykorzystać m.in. do tworzenia albumów fotograficznych, pocztówek, kalendarzy, kolaży oraz opakowań do płyt CD/DVD. Niektóre projekty można zrealizować od początku do końca w module Elements Organizer. W przypadku innych projektów użytkownik najpierw wybiera w module Elements Organizer zdjęcia, których chce użyć, a następnie realizuje projekt w module Photoshop Elements.

Kliknij **Utwórz**, aby przejrzeć listę projektów, które pokierują cię przez procedurę korzystania z profesjonalnie zaprojektowanych szablonów, służącą do stworzenia własnego, unikalnego projektu. Gotowy projekt można udostępnić w sieci Web bądź wydrukować z domowego komputera lub w profesjonalnej drukarni.

Projekty użytkownika są wyświetlane w module Elements Organizer. Dla każdego projektu na lokalnym dysku twardym tworzony jest plik projektu i powiązane podfoldery zawierające pliki dokumentów lub stron sieci Web. Przenoszenie plików projektów, podfolderów i plików stron sieci Web w Eksploratorze (Windows) lub programie Finder (Mac) może spowodować zerwanie połączeń między nimi. Elementy te należy przenosić, korzystając z polecenia **Przenieś** w module Elements Organizer.

Projekty można udostępniać na różne sposoby. Na przykład, można nagrać pokaz slajdów na płycie CD. Dzięki usługom Adobe Photoshop Elements Online Services można otrzymać profesjonalnie wydrukowane projekty.

Uwaga: Projekty utworzone za pomocą wcześniejszych wersji programu Photoshop Elements mogą nie być otwierane w bieżącej wersji. W celu ich otwarcia może być konieczne użycie wcześniejszej wersji programu.

- [Omówienie projektów modułu Elements Organizer](#)
- [Tworzenie pokazów slajdów \(tylko system Windows\)](#)
- [Udostępnianie zdjęć w serwisach online](#)



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tworzenie projektów fotograficznych

[Informacje o projektach fotograficznych](#)
[Ustawianie opcji projektu fotograficznego](#)
[Typy projektów fotograficznych](#)
[Informacje o pokazach slajdów](#)
[Tworzenie kolażu zdjęć, etykiety, koperty na płytę CD i DVD](#)

Informacje o projektach fotograficznych

[Do góry](#)

Projekty fotograficzne obejmują albumy fotograficzne, kalendarze ze zdjęciami, kolaże zdjęć oraz etykiety i koperty na płytę CD i DVD. Przycisk Utwórz dostępny w prawym, górnym rogu okna programu Photoshop Elements zawiera listę projektów fotograficznych dostępnych w programie Photoshop Elements.

Uwaga: *Księgi zdjęć zaprojektowano z myślą o drukowaniu online. Można drukować je lokalnie, ale każdy bok rozszerzenia będzie traktowany jako oddzielna strona.*

Projekty fotograficzne są zapisywane w formacie projektów fotograficznych (.pse). W przeciwieństwie do konwencjonalnych formatów obrazu, które wymagają otwarcia i edycji każdego obrazu oddzielnie, format PSE umożliwia drukowanie maksymalnie 30 stron.

Uwaga: *Ponieważ pliki wielostronicowe mogą być duże, aby uzyskać optymalną wydajność, komputer musi mieć co najmniej 1 GB pamięci RAM.*

Rozpoczynając projekt, można określić rozmiar, opcje drukowania (lokalnie lub za pośrednictwem serwera) oraz motyw dla typu projektu. Na przykład, szablon okładki CD ma inne opcje rozmiaru niż szablon kolażu zdjęć. Obydwa oferują jednak opcje układu i motywu wspólne dla większości projektów. W tym momencie można również określić, czy mają być wybrane opcje Automatyczne wypełnianie wybranymi obrazami oraz Liczba stron (o ile mają zastosowanie).

Po dokonaniu tych wstępnych ustaleń następuje otwarcie projektu w programie Photoshop Elements. Przyciski Strony, Układy i Grafika znajdujące się w prawym, dolnym rogu okna aplikacji pozwalają dodawać lub modyfikować style ramek, tła i warstw. Na przykład, korzystając z karty Grafika zamiast domyślnego tła można zastosować unikalne tło na każdej stronie albumu ze zdjęciami.

Po ukończeniu projektu można udostępniać go na wiele sposobów. Można na przykład wydrukować go lub wysłać pocztą e-mail w postaci pocztówki lub kolażu z modułu Elements Organizer. Można także zlecić profesjonalny druk swoich projektów, korzystając z usług online, jeżeli są one dostępne w regionie.

Uwaga: *Jeśli w projekcie fotograficznym brakuje plików, wówczas można go zapisać, ale nie można go wydrukować.*

Ustawianie opcji projektu fotograficznego

[Do góry](#)

Rozwijana lista Utwórz stanowi pierwszy etap procesu tworzenia nowego projektu fotograficznego. Wybierając projekt zdjęciowy, powiedzmy książkę fotografii, można określić wielkość, opcje drukowania i temat. Dla każdej opcji drukowania obsługiwana jest tylko ograniczona liczba rozmiarów. Wybierz opcję Automatyczne wypełnianie wybranymi obrazami w celu jednorazowego dodania wszystkich obrazów otwartych w skrzynce zdjęć — dzięki temu nie będzie potrzeby ich ręcznego dodawania później.

Na przykład: kliknięcie opcji Kolaż zdjęć na karcie Utwórz powoduje, że w oknie dialogowym projektów fotograficznych pojawiają się następujące opcje:

Rozmiary Oferuje gotowe rozmiary stron dla każdego typu projektu. Wybrany rozmiar staje się rozmiarem domyślnym dla wszystkich stron projektu. Każdy rodzaj projektu ma własne opcje rozmiaru. Na przykład: rozmiary szablonu pocztówki są mniejsze niż rozmiary szablonu książki zdjęć.

Motywy Zawiera różnorodne wstępnie przygotowane projekty, które uzupełniają obrazy za pomocą gotowych ramek i tła. Wybrany motyw i ramka stają się domyślne dla wszystkich stron w projekcie, ale można je zmienić na dalszym etapie w panelach Układy i Grafika. Można na przykład zastosować inne tło na każdej stronie albumu z wycinkami.

Automatyczne wypełnianie wybranymi obrazami Automatycznie umieszcza zaznaczone obrazy w projekcie w takiej samej kolejności, w jakiej są ułożone w skrzynce zdjęć. Do automatycznego wypełnienia projektu można wybrać otwarte pliki lub albumy, a także pliki zaznaczone w module Elements Organizer. Można również otworzyć obrazy w skrzynce zdjęć i automatycznie umieścić obrazy w projekcie na późniejszym etapie, za pośrednictwem menu kontekstowego skrzynki. Aby rozmieścić obrazy w określonej kolejności, należy zmienić ich kolejność w skrzynce zdjęć przed rozpoczęciem projektu. Aby później ponownie określić położenie obrazów, przeciągnij je ze skrzynki zdjęć lub dodaj je bezpośrednio z ich folderu.

[Do góry](#)

Typy projektów fotograficznych

Informacje o kolażach zdjęć

Kolaże zdjęć umożliwiają tworzenie dużych projektów zdjęciowych, takich jak kolaże zdjęć i unikalne odbitki. Kolaże zdjęć można drukować na drukarce domowej, zamówić je online, zapisać na dysku twardym lub przesłać pocztą e-mail.



Przykładowe kolaże zdjęć

Informacje o pocztówkach

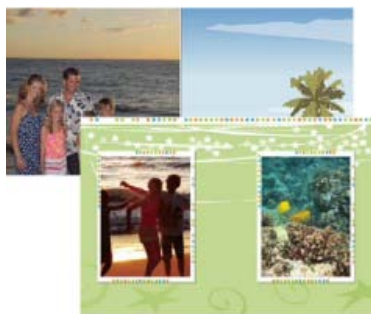
Pocztówki pozwalają rozmieszczać zdjęcia w różnych układach oraz nadawać im określony wygląd. Umożliwiają też dodawanie do 22 zdjęć na jednej stronie. Pocztówki można drukować na drukarce domowej, zapisać na dysku twardym lub przesłać pocztą e-mail. W niektórych krajach pocztówki można również zamówić w trybie online w usługach Adobe Photoshop Elements Online Services.



Przykładowe pocztówki ze zdjęciami

Informacje o kopertach na dyski CD i DVD

Program Photoshop Elements pozwala tworzyć koperty (okładki) na dyski CD i DVD. Można drukować je na drukarce domowej, zapisać na dysku twardym lub przesłać pocztą e-mail jako pliki PDF.



Przykładowe koperty na dyski CD i DVD

Informacje o etykietach na dyski CD i DVD

Program Photoshop Elements pozwala za pomocą drukarki atramentowej tworzyć samoprzylepne etykiety na dyski CD i DVD oraz etykiety na dyski CD i DVD z powierzchnią do nadruku. Można drukować je na drukarce domowej, zapisać na dysku twardym lub przesłać pocztą e-mail jako pliki PDF.



Przykładowe etykiety CD i DVD

Informacje o pokazach slajdów

[Do góry](#)

Pokazy slajdów są ciekawym sposobem udostępniania plików multimedialnych. W programie Photoshop Elements można dopasować pokazy slajdów, dodając klipy muzyczne, grafiki clipart, tekst, a nawet narrację głosową. Obrazy w formacie PDF nie są wyświetlane w pokazach slajdów.

Po zakończeniu tworzenia pokazu slajdów istnieje kilka sposobów jego udostępnienia.

Uwaga: Pokazy slajdów nie są dostępne w systemie Mac OS.

Uwaga: Film instruktażowy dotyczący pokazów slajdów jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid913_pse_pl

Tworzenie kolażu zdjęć, etykiety, koperty na płytę CD i DVD

[Do góry](#)

 Film instruktażowy dotyczący kolaży zdjęć jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid910_pse_pl.

1. W module Elements Organizer zaznacz zdjęcia, których chcesz użyć w projekcie. Dodanie zdjęć po utworzeniu projektu wymaga otwarcia programu Photoshop Elements.
2. Kliknij przycisk Utwórz i na wyświetlonej na ekranie rozwijanej liście wybierz projekt, który chcesz utworzyć.
3. Wybierz rozmiar i motyw.
4. Wybierz opcję Automatyczne wypełnianie wybranymi obrazami.
5. Kliknij przycisk OK.
Projekt otworzy się i będziesz mógł zmodyfikować projekt, korzystając z kart Strony, Układy i Grafika w panelu Utwórz.
6. Dodaj zdjęcia (jeśli nie zostały jeszcze dodane) do projektu fotograficznego.
7. Kliknij Tryb zaawansowany lub Tryb podstawowy, aby ustawić tryb, w którym chcesz przejrzeć i zmodyfikować zdjęcia, z którymi chcesz pracować. W trybie podstawowym możesz wykonywać podstawowe czynności, takie jak dodawanie tekstu. W trybie zaawansowanym możesz retuszować obrazy i strony.
8. Kliknij na pasku zadań opcję Zapisz lub wybierz Plik > Zapisz. Projekty są domyślnie zapisywane w folderze Moje obrazy, ale można zapisywać je w innej lokalizacji.
9. Domyślnie pole wyboru Uwzględnij w module Elements Organizer jest zaznaczone, co powoduje umieszczenie projektu w module Elements Organizer. Aby nie dołączać projektu do modułu Elements Organizer, usuń zaznaczenie tego pola wyboru.
10. Wprowadź nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tworzenie pocztówki

Na pocztówkach można dodawać różne układy i projekty do obrazów, a także umieszczać nawet po 22 zdjęcia na stronie. Pocztówki można drukować na drukarce domowej, zapisać na dysku twardym lub przesłać pocztą e-mail.

Z poziomu programu Photoshop Elements można również zamówić wydruk przez Internet z serwisu [Shutterfly](https://www.shutterstock.com). W wybranych regionach użytkownik może zamówić druk wizytówek przez Internet, korzystając z usług online Adobe Photoshop Elements.



Przykładowe pocztówki ze zdjęciami

 Film instruktażowy dotyczący pocztówek jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid912_pse_pl.

Tworzenie pocztówki

[Do góry](#)

1. Kliknij **Utwórz** i wybierz z listy **Wizytówkę**.
2. Wybierz odpowiedni rozmiar i motyw.

Uwaga: Panel **Rozmiary** wyświetla opcje pasujące do usług online. Pocztówki utworzone przy pomocy szablonów online można wydrukować, ale nie można złożyć zamówienia online, jeśli korzystasz z lokalnego szablonu wydruku.

3. Wybierz **Automatyczne uzupełnianie** wybranymi obrazami, aby dodawać zdjęcia już otwarte w **Skrzynce zdjęć**.
4. Kliknij przycisk **OK**.

Photoshop Elements tworzy wizytówki i wyświetla karty **Strony**, **Układy**, **Szata graficzna** i **Tekst** w panelu **Utwórz**.

5. W celu dostosowania i dodania efektów kreatywnych do pocztówki skorzystaj z poniższych opcji:

Strony Wybierz miniaturkę strony, aby otworzyć ją w przestrzeni roboczej edycji.

Układy Dwukrotne kliknięcie układu pozwala go zastosować. Układ można też zastosować, przeciągając go i upuszczając.

Grafika Umożliwia wybranie tła, klatki i grafiki. Aby dodać kompozycję, należy kliknąć ją dwukrotnie lub przeciągnąć ją i upuścić.

6. Skorzystaj z narzędzia **Przesuń** i narzędzia **Zaznaczanie**, aby zmodyfikować wizytówkę. Kliknij **Tryb zaawansowany**, aby uzyskać dostęp do opcji **Pełna edycja**.
7. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk **Drukuj**. Jeśli układ wizytówki można wydrukować lokalnie, określ opcje, a następnie kliknij **Drukuj**.
 - Kliknij **Zamów**. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby utworzyć i zamówić pocztówki.

Uwaga: Aby korzystać z usług serwisu **Shutterfly**, musisz się w nim zarejestrować. Niektóre karty (na przykład układy składane) mogą być wydrukowane lokalnie jedynie w USA/Kanadzie i Japonii.

8. Kliknij **Zapisz**, aby zapisać efekt pracy.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tworzenie książki zdjęć

Książki zdjęć pozwalają nadawać zdjęciom różnorodny wygląd i układ. Książki zdjęć można wydrukować na drukarce domowej, zamówić w trybie online za pomocą usług Adobe Photoshop Elements Services, zapisać na dysku twardym i udostępnić za pomocą wiadomości e-mail. Za pośrednictwem serwisu Shutterfly można przysyłać fotografie, tworzyć książki zdjęć, a także drukować. W serwisie Shutterfly można nawet zamawiać cyfrowe albumy z wycinkami.

Uwaga: Zarejestruj się jako użytkownik witryny Shutterfly. Dostępność usług online zależy od lokalizacji użytkownika. Na przykład, serwis Shutterfly jest dostępny tylko w Stanach Zjednoczonych i w Kanadzie. Oprócz tego, niektóre z opcji różnią się w Azji, Europie i Ameryce Północnej.

Tworzenie książki zdjęć

[Do góry](#)

1. Zaznacz w module Elements Organizer obrazy, które chcesz dodać do książki zdjęć, lub otwórz je w programie Photoshop Elements. Kliknij opcję Utwórz i wybierz opcję Księga zdjęć.

2. Wybierz odpowiedni rozmiar i motyw.

Uwaga: W panelu Rozmiary zostaną wyświetlone różne opcje dostępne dla różnych usług online.

3. Wybierz opcję Automatyczne wypełnianie wybranymi obrazami, aby dodać wszystkie fotografie już otwarte w skrzynce zdjęć.

4. Ustaw liczbę stron w księdze zdjęć.

Uwaga: Program Photoshop Elements obsługuje różne zakresy stron w zależności od wybranej przez użytkownika metody drukowania. Na przykład: zakres dla książki zdjęć drukowanej lokalnie od 2 do 78 stron. Maksymalna i minimalna liczba stron różnią się w zależności od lokalizacji.

5. Kliknij przycisk OK.

Program Photoshop Elements utworzy książkę zdjęć i wyświetli karty Strony, Układy i Grafika w panelu Utwórz.

6. W celu dostosowania i dodania efektów kreatywnych do książki zdjęć skorzystaj z poniższych opcji:

Strony Przeciągając strony i upuszczając je w panelu Strony, można zmieniać układ stron w księdze zdjęć lub dodać więcej stron.

Układy Dwukrotne kliknięcie układu pozwala go zastosować. Układ można też zastosować, przeciągając go i upuszczając.

Grafika Umożliwia wybranie tła, klatki i grafiki. Aby dodać grafikę do już istniejących, dwukrotnie ją kliknij lub przeciągnij i upuść.

7. Kliknij Tryb zaawansowany, aby przejść do opcji tego trybu.

Uwaga: W trybie zaawansowanym program Photoshop Elements zmieni rozdzielczość z 72 ppi na 220 ppi. Nie można zmienić wielkości tworzonych obiektów w trybie zaawansowanym.

8. Kliknij Drukuj lub Zamów w zależności od tego, czy używasz drukarki czy usługi online.

Uwaga: Program Photoshop Elements wydrukuje strony w rozdzielczości 220 ppi.

9. Wykonaj wszystkie instrukcje wyświetlane na ekranie, a następnie kliknij Zapisz.

Słowa kluczowe: } utwórz, tworzenie, księga zdjęć

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Edytowanie projektów fotograficznych

[Informacje o opcjach edycji projektów fotograficznych](#)
[Dodawanie obrazów do projektu fotograficznego](#)
[Edytowanie zdjęć w trybie szybkiej edycji](#)
[Dodawanie nowych stron do projektu fotograficznego \[Tylko księgi zdjęć\]](#)
[Zmienianie położenia i rozmiaru zdjęć w projekcie fotograficznym](#)
[Zastępowanie lub usuwanie zdjęć w projekcie fotograficznym](#)
[Obracanie zdjęć w projekcie fotograficznym](#)
[Edytowanie stron projektu fotograficznego w programie Photoshop](#)

Informacje o opcjach edycji projektów fotograficznych

[Do góry](#)

W programie Photoshop Elements można modyfikować kolaże zdjęć, pocztówki oraz koperty i etykiety na dyski CD/DVD. Panel Utwórz pozwala dodawać do projektów różne ramki, tekstury, tła i grafiki oraz stosować efekty tekstowe. Ponadto można również zmieniać rozmiar, obracać i przenosić obrazy.

Dodawanie obrazów do projektu fotograficznego

[Do góry](#)

Do projektu fotograficznego można dodać obrazy, a następnie ponownie je ułożyć, zmodyfikować lub zamienić.

Program Photoshop Elements dodaje wszystkie obrazy w projekcie do domyślnego katalogu.

Projekty fotograficzne (kreacje) są zapisywane jako pliki .pse. Podczas zapisywania projektu fotograficznego program Photoshop Elements zapisuje wszystkie niezapisane obrazy dodane do projektu. Program Photoshop Elements zapisuje obraz jako kopię obrazu oryginalnego w tej samej lokalizacji.

Uwaga: Jeśli lokalizacja nie jest dostępna do zapisu, wówczas program Photoshop Elements zapisuje obraz w katalogu %My Documents%\Adobe\Photo Creations.

Jeśli obrazy użyte w księdze zdjęć zostaną przemieszczone, wówczas w księdze zdjęć zamiast obrazów pojawią się ikony brakujących plików. W takim przypadku należy ponownie zaimportować obrazy, klikając ? lub ponownie podłączyć wszystkie brakujące pliki w przestrzeni roboczej Organizacja. Po ponownym podłączeniu plików należy zamknąć projekt i ponownie go otworzyć.

Aby dodać fotografie do projektu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij pusty element zastępczy zdjęcia, a następnie wybierz zdjęcie lub kliknij prawym przyciskiem myszy istniejące zdjęcie i kliknij Zamień zdjęcie.
- Przeciągnij zdjęcie do pustego elementu zastępczego zdjęcia.
- Wybierz polecenie Plik > Otwórz. Zaznacz zdjęcia, które chcesz dodać. Jeżeli nie widać tych zdjęć, przejdź do lokalizacji, w której się znajdują, a następnie kliknij przycisk Otwórz, co spowoduje umieszczenie ich w skrzynce zdjęć. Przeciągnij zdjęcia ze skrzynki zdjęć do projektu fotograficznego.

Obróbka zdjęć w trybie szybkiej edycji

[Do góry](#)

1. Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Szybka edycja.
2. Użyj elementów sterujących po prawej stronie, aby zmodyfikować obrazy.
3. Aby wrócić do panelu Utwórz, kliknij opcję Powrót do kreacji.

Dodawanie nowych stron do projektu fotograficznego [Tylko księgi zdjęć]

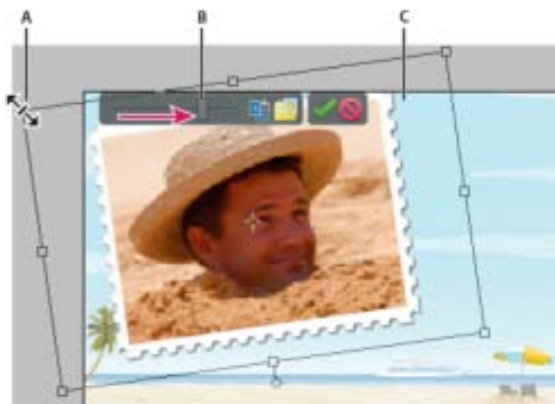
[Do góry](#)

1. W panelu Strony zaznacz stronę, po której ma zostać wstawiona nowa strona.
2. W górnej części panelu kliknij panel Dodaj stronę, aby dodać nową stronę po bieżącej stronie.

[Do góry](#)

Zmienianie położenia i rozmiaru zdjęć w projekcie fotograficznym

1. Aby dopasować zdjęcie i ramkę, kliknij zdjęcie. Aby dopasować zdjęcie wewnątrz ramki, kliknij je dwukrotnie.
Widoczna obwiednia pokazuje krawędzie zdjęcia, nawet jeżeli są schowane pod ramką.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmienić położenie zdjęcia, kliknij wewnątrz obwiedni i przeciągnij zdjęcie.
 - Aby zmień rozmiar zdjęcia, przeciągnij suwak widoczny nad zaznaczonym obrazem. Można także umieścić narzędzie Przesuń nad narożnikiem lub krawędzią zdjęcia i przeciągnąć, gdy pojawi się ukośna podwójna strzałka ↗.
3. Kiedy skończysz zmieniać położenie lub rozmiar zdjęcia wewnątrz ramki, kliknij przycisk Zatwierdź ✓ lub Anuluj ✖.



Zmienianie rozmiaru fotografii

A. Przeciągnij róg zdjęcia, aby zmienić jego rozmiar B. Przesuń suwak zmiany rozmiaru C. Obszary poza ramką zdjęcia zostaną ukryte

Zastępowanie lub usuwanie zdjęć w projekcie fotograficznym

[Do góry](#)

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Dwukrotnie kliknij zdjęcie, a następnie kliknij 
 - Przeciągnij nowe zdjęcie ze skrzynki zdjęć na element zastępczy zdjęcia.
 - Aby zastąpić zdjęcie na stronie, kliknij prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Zastąp zdjęcie.
 - Aby usunąć (wyczyścić) zdjęcie ze strony, kliknij prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Wyczyść zdjęcie.

Obracanie zdjęć w projekcie fotograficznym

[Do góry](#)

1. Aby obrócić zdjęcie razem z ramką, kliknij zdjęcie. Aby obrócić zdjęcie wewnątrz ramki, kliknij zdjęcie dwukrotnie.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij wewnątrz obwiedni. Poniżej zaznaczenia pojawi się kółko. Umieść kursor nad kółkiem. Kiedy pojawi się zakrzywiona poczwórna strzałka ↻, przeciągnij uchwyt, aby obrócić obraz.
 - Umieść narzędzie Przesuń nad narożnikiem obrazu. Kiedy pojawi się zakrzywiona podwójna strzałka ↗, przeciągnij, aby obrócić zdjęcie. Im dalej od narożnika znajduje się kursor, tym precyzyjniej można sterować wprowadzanymi zmianami.
 - Kliknij zdjęcie dwukrotnie, a następnie kliknij przycisk obrotu obok suwaka (obraca tylko o wielokrotności 90°).
3. Po zakończeniu kliknij przycisk Zatwierdź ✓ albo Anuluj ✖.

Edytowanie stron projektu w programie Photoshop

[Do góry](#)

Jeśli na tym samym komputerze masz zainstalowane programy Adobe® Photoshop® i Photoshop Elements, to możesz wysyłać pliki JPEG, GIF oraz inne jednostronicowe zdjęcia do programu Photoshop. W module Elements Organizer wybierz Edycja > Edycja w programie Photoshop. Program Photoshop nie obsługuje plików wielostronicowych formatu PSE, więc nie można w nim edytować całych projektów fotograficznych. Program Photoshop pozwala jednak edytować pojedyncze strony projektu zapisane w jednostronicowym formacie PSD.

Za pomocą programu Photoshop można bezpośrednio kontrolować wiele elementów stron projektów fotograficznych, włączając w to bezpośrednią edycję warstw zdjęcia (zwanych w programie Photoshop *obiektami inteligentnymi*) oraz ramek. W programie Photoshop Elements te funkcje są ograniczone, aby zachować prosty przepływ pracy oparty na automatycznej edycji zdjęć.

1. W module Elements Organizer kliknij projekt fotograficzny prawym przyciskiem myszy.

2. Wybierz opcję Pokaż informacje o pliku.
3. W sekcji Ogólne kliknij łącze Położenie, znajdujące się obok ścieżki projektu.
4. Znajdź i otwórz folder o tej samej nazwie co plik formatu PSE.
5. Kliknij prawym przyciskiem myszy plik PSD strony, którą chcesz edytować, i kliknij polecenie Otwórz za pomocą > Adobe Photoshop.
6. Wprowadź zmiany za pomocą programu Photoshop i kliknij polecenie Plik > Zapisz. Kiedy zostanie wyświetlony monit o zastąpienie istniejącego pliku, kliknij przycisk Tak.

Uwaga: Nie zmieniaj kolejności i nazw warstw w pliku formatu PSD. Mogłoby to spowodować niewłaściwe działanie funkcji automatycznej edycji programu Photoshop Elements.

 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Tworzenie kalendarzy ze zdjęciami

Tworzenie kalendarzy ze zdjęciami drukowanych lokalnie

1. W programie Photoshop Elements kliknij przycisk **Utwórz**, a następnie wybierz opcję **Kalendarz** (lub w module Elements Organizer wybierz menu rozwijane **Utwórz**, a następnie opcję **Kalendarz**).
2. Wybierz miesiąc i rok początkowy.
3. Wybierz odpowiedni rozmiar i motyw.

Uwaga: W panelu *Rozmiary* zostaną wyświetlone różne opcje dostępne dla usług online.

4. Wybierz opcję **Automatyczne wypełnianie** wybranymi obrazami, aby dodać wszystkie lub wybrane fotografie już otwarte w skrzynce zdjęć.
5. Kliknij przycisk **OK**.

Program Photoshop Elements utworzy kalendarz ze zdjęciami wyświetli panele **Strony**, **Układy** i **Grafika**.

6. W celu dostosowania i dodania efektów kreatywnych do kalendarza skorzystaj z poniższych opcji:

Strony Przechodząc pomiędzy stronami, wybierz strony, które chcesz wyświetlić i zmodyfikować.

Układy Dwukrotnie kliknij rozkład, aby go zastosować, lub przeciągnij i upuść rozkład na stronie.

Grafika Umożliwia wybranie tła, klatki i grafiki.

7. Kliknij **Przełącz** na tryb zaawansowany, aby uzyskać dostęp do opcji dostępnych w trybie **Ekspert**.
8. Kliknij przycisk **Drukuj**.
9. Kliknij przycisk **Zapisz**.



Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Grafika internetowa

Część zawartości, do której kierują łącza na tej stronie, może być dostępna tylko w języku angielskim.

Symulowanie w obrazach internetowych

Informacje o symulowaniu

Sterowanie symulowaniem na obrazach internetowych

Wyświetlanie podglądu roztrząsania

Informacje o symulowaniu

[Do góry](#)

Większość obrazów internetowych jest tworzona przez projektantów używających monitorów wyświetlających kolory 24-bitowe (ponad 16 milionów kolorów), ale niektórzy użytkownicy przeglądają strony internetowe na komputerach z monitorami wyświetlającymi kolory 8-bitowe (tylko 256 kolorów). Powoduje to, że obrazy internetowe często zawierają kolory niewidoczne na niektórych monitorach. Komputery korzystają z techniki zwanej roztrząsaniem, aby symulować kolory, których nie są w stanie wyświetlić. Roztrząsanie używa sąsiadujących pikseli o różnych kolorach w celu utworzenia złudzenia trzeciego koloru. Kolory czerwony i żółty mogą na przykład być roztrząsane za pomocą wzorku mozaiki w celu utworzenia złudzenia koloru pomarańczowego, którego nie zawiera panel kolorów 8-bitowych.



Roztrząsanie symulujące tony ciągłe

 Aby mieć pewność, że kolory nie będą roztrząsane podczas wyświetlania w systemach operacyjnych Windows lub Mac OS mogących wyświetlać 256 kolorów, należy skorzystać z kolorów z panelu internetowego. Podczas tworzenia obrazu oryginalnego można użyć *Próbnika kolorów*, aby wybrać kolory bezpieczne w sieci.

Podczas optymalizowania obrazów należy pamiętać, że mogą wystąpić dwa rodzaje roztrząsania:

Roztrząsanie aplikacji Występuje w obrazach GIF i PNG-8, kiedy program Photoshop Elements próbuje symulować kolory, których nie ma w bieżącej tablicy kolorów. Roztrząsaniem aplikacji można sterować, wybierając wzorek roztrząsania. Można także uniknąć roztrząsania aplikacji, dodając więcej kolorów do tablicy.

Roztrząsanie przeglądarki Występuje, kiedy przeglądarka internetowa korzystająca z wyświetlania kolorów 8-bitowych (tryb 256 kolorów) próbuje symulować kolory, których nie ma na panelu kolorów 8-bitowych. Roztrząsanie przeglądarki może wystąpić w przypadku obrazów GIF, PNG lub JPEG. W programie Photoshop Elements można sterować ilością roztrząsania przeglądarki, zamieniając wybrane kolory na kolory bezpieczne w Internecie. Bezpieczne kolory z palety internetowej można także określić podczas wybierania koloru w *Próbniku kolorów*.

W obrazach GIF i PNG-8 można wyświetlić podgląd roztrząsania aplikacji. Obrazy zawierające głównie jednolite kolory mogą być poprawnie wyświetlane bez roztrząsania. Natomiast obrazy zawierające kolory w tonach ciągłych (zwłaszcza gradienty kolorów) mogą wymagać roztrząsania, aby zapobiec zmianom nasycenia barw.

Sterowanie symulowaniem na obrazach internetowych

[Do góry](#)

1. Otwórz obraz i wybierz opcję Plik > Zapisz dla Internetu.
2. Wybierz ustawienia optymalizacji.
3. Wprowadź wartość w polu tekstowym Roztrząsanie lub kliknij strzałkę menu Roztrząsanie i przeciągnij suwak, który się pojawi.
4. Wartość procentowa kontroluje ilość roztrząsania stosowaną do obrazu. Wyższy procent roztrząsania daje efekt większej liczby kolorów i szczegółów na obrazie, ale może także zwiększyć rozmiar pliku. Dla uzyskania optymalnej kompresji i jakości wyświetlania zalecane jest używanie najniższej wartości procentowej roztrząsania aplikacji, która jednocześnie oferuje zadowalającą szczegółowość kolorów.

Wyświetlanie podglądu roztrząsania

[Do góry](#)

Podgląd roztrząsania przeglądarki może być wyświetlany bezpośrednio w programie Photoshop Elements lub w przeglądarce korzystającej z wyświetlania kolorów 8-bitowych (tryb 256 kolorów).

1. Otwórz obraz i wybierz opcję Plik > Zapisz dla Internetu.

2. Wybierz ustawienia optymalizacji.
3. Aby wyświetlić podgląd roztrząsania w programie Photoshop Elements, kliknij polecenie Roztrząsanie przeglądarki w menu panelu dokumentu w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu. (Aby wyświetlić menu, kliknij trójkąt w prawym górnym rogu obrazu zoptymalizowanego).
4. Aby wyświetlić podgląd roztrząsania w przeglądarce, wykonaj następujące czynności:
 - Ustaw monitor komputera tak, aby pracował w trybie kolorów 8-bitowych (256 kolorów). Informacje na temat zmieniania wyświetlania kolorów znajdują się w dokumentacji używanego systemu operacyjnego.
 - W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu wybierz przeglądarkę z menu Podgląd w.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)

Optymalizowanie obrazów

Informacje o optymalizowaniu

Używanie okna dialogowego Zapisz dla Internetu

Formaty plików zoptymalizowane dla Internetu

Stosowanie predefiniowanego ustawienia optymalizacji

Optymalizowanie jako format JPEG

Optymalizowanie jako format GIF lub PNG-8

Optymalizowanie jako format PNG-24

Tworzenie animowanego obrazu GIF

[Do góry](#)

Informacje o optymalizowaniu

Umieszczając obrazy w Internecie, należy mieć na uwadze rozmiar pliku. Celem jest utworzenie pliku o rozmiarze, który pozwoli na pobranie pliku w rozsądnym czasie przy jednoczesnym zachowaniu satysfakcjonującej jakości kolorów i szczegółów.

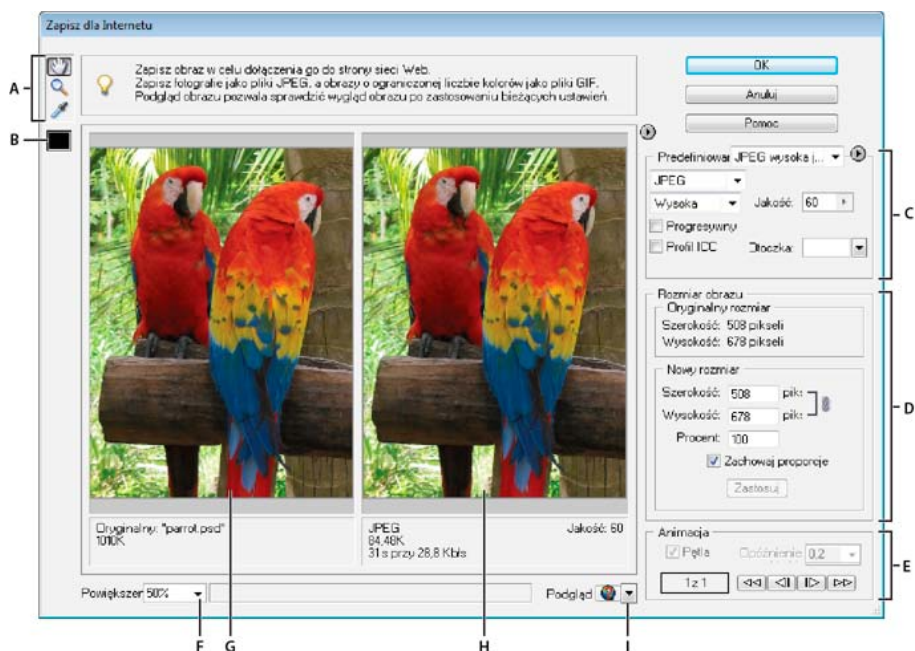
W Internecie są używane trzy główne formaty plików graficznych: GIF, JPEG i PNG. Obrazy w tych trzech formatach można zoptymalizować za pomocą jednej z następujących metod:

- Aby dokładnie zoptymalizować obraz na potrzeby programu służącego do opracowywania stron internetowych, takiego jak program *Adobe® Dreamweaver®*, można użyć polecenia Zapisz dla Internetu. Okno dialogowe Zapisz dla Internetu umożliwia wyświetlanie podglądu obrazu w różnych formatach plików i z różnymi ustawieniami optymalizacji. Można także dostosować ustawienia przezroczystości i animacji.
- Polecenie Zapisz jako oferuje podstawową optymalizację. W zależności od formatu pliku można określić jakość obrazu, przezroczystość tła lub otoczkę, opcje wyświetlania kolorów i metodę pobierania pliku.

[Do góry](#)

Używanie okna dialogowego Zapisz dla Internetu

Okno dialogowe Zapisz dla Internetu umożliwia wyświetlanie podglądu efektów działania różnych opcji optymalizacji na zdjęciu przeznaczonym do udostępnienia w Internecie. Proces jest bardzo prosty. Otwórz zdjęcie i wybierz opcję Plik > Zapisz dla Internetu. Następnie należy wybrać format z menu formatu pliku (GIF, JPEG, PNG-8 lub PNG-24) i ustawić opcje zależnie od potrzeb. (Menu formatu pliku znajduje się dokładnie pod menu Ustawienia). Dzięki temu kopia pliku zostanie zapisana bez zastępowania oryginalnego obrazu.



Okno dialogowe Zapisz dla Internetu

A. Przybornik **B.** Kolor kropłomierza **C.** Ustawienia optymalizacji i wysuwane menu z dodatkowymi opcjami **D.** Rozmiar obrazu **E.** Opcje animacji **F.** Menu poziome powiększenia **G.** Menu podglądu w przeglądarce **H.** Oryginalny obraz **I.** Obraz zoptymalizowany

Opcje optymalizacji są wyświetlane z prawej strony okna dialogowego Zapisz dla Internetu. Oprócz formatu pliku internetowego można także

wybrać opcje kompresji i kolorów, zachować przezroczystość tła, ustawić otoczkę tła oraz zmienić rozmiar obrazu. Można użyć ustawień predefiniowanych (wybierając format z menu Ustawienia) lub wybrać opcje specyficzne dla danego formatu w celu dostosowania optymalizacji.

W oknach obrazów jest wyświetlany obraz oryginalny (z lewej) i podgląd obrazu zoptymalizowanego (z prawej). Pod każdym oknem znajdują się informacje dotyczące optymalizacji — bieżące ustawienia, rozmiar zoptymalizowanego pliku oraz szacowany czas pobierania. Wraz z dopasowywaniem zoptymalizowanego obrazu znajdujące się pod nim informacje ulegają zmianom, wskazując nowe ustawienia.

W lewym górnym rogu okna dialogowego znajduje się mały przyborek. Aby wyświetlić inne obszary obrazu, należy wybrać narzędzie Rączka i użyć go do przeciągnięcia wybranego obszaru obrazu. W celu powiększenia obrazu należy wybrać narzędzie Powiększenie i kliknąć obraz, a następnie przytrzymać klawisz Alt i kliknąć ponownie, aby zmniejszyć. (Można także skorzystać z pola Powiększenie u dołu okna dialogowego). Narzędzie Kolor kropłomierza umożliwia tworzenie kolorów otoczki.

Formaty plików zoptymalizowane dla Internetu

[Do góry](#)

Do publikowania w sieci można wybrać jeden z czterech formatów. Wybierając format dla obrazu internetowego, należy kierować się następującymi wskazówkami:

JPEG W większości przypadków jest to najlepszy format do zapisywania zdjęć.

Format PNG-24 Podobnie jak format JPEG, jest to dobry format dla zdjęć. W przypadku, gdy zdjęcie zawiera przezroczystość, format PNG-24 jest lepszy niż format JPEG. Format JPEG nie obsługuje przezroczystości. Należy wypełnić ją kolorem otoczki. Pliki PNG-24 są często znacznie większe niż pliki JPEG zawierające ten sam obraz.

Format GIF Format GIF to format przeznaczony dla rysunków kreskowych, tekstu oraz ilustracji zawierających duże obszary jednolitego koloru i wyraziste szczegóły. Ponadto format GIF jest używany do eksportowania obrazów animowanych.

Format PNG-8 Format PNG-8 jest mniej znaną alternatywą dla formatu GIF. Ma te same zastosowania (oprócz animacji).

Obrazy w formatach GIF i PNG-8, czasem określane jako *obrazy w kolorach indeksowanych*, mogą zawierać do 256 kolorów. W celu przekonwertowania obrazu na format koloru indeksowanego program Photoshop Elements tworzy tablicę porównań kolorów. Jeśli kolor z obrazu oryginalnego nie znajduje się w tablicy porównań kolorów, program wybiera najbliższy kolor z tablicy lub symuluje dany kolor, używając kombinacji dostępnych kolorów.

Pliki JPEG i PNG-24 obsługują kolory 24-bitowe, dzięki czemu mogą zawierać do 16 milionów kolorów. W zależności od formatu można określić jakość obrazu, przezroczystość lub otoczkę tła, sposób wyświetlania kolorów oraz metodę wyświetlania obrazu przez przeglądarkę podczas pobierania.

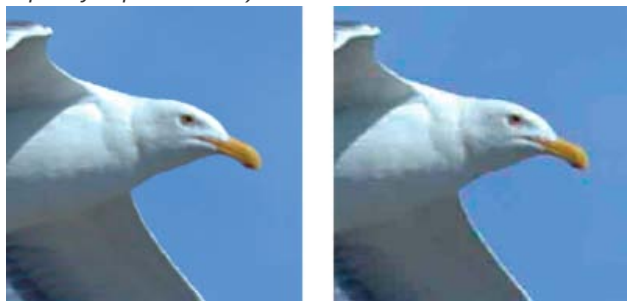
Wygląd obrazu w sieci zależy także od kolorów wyświetlanych przez platformę sprzętową, system operacyjny, monitor i przeglądarkę. Warto wyświetlić podgląd obrazów w różnych przeglądarkach i na różnych platformach, aby sprawdzić, jak obrazy będą wyświetlane w sieci.

Informacje o formacie JPEG

Format JPEG obsługuje kolory 24-bitowe, dzięki czemu zachowuje delikatne różnice w jasności i barwach przedstawionych na zdjęciach. W przypadku progresywnego pliku JPEG podczas pobierania przez przeglądarkę pełnej wersji obrazu jest wyświetlana wersja pliku w niskiej rozdzielczości.

Kompresja obrazu w formacie JPEG jest określana jako stratna, ponieważ w sposób selektywny usuwa dane obrazu. Ustawienie wyższej jakości skutkuje usunięciem mniejszej ilości danych, ale metoda kompresji JPEG wciąż może obniżyć jakość wyraźnych szczegółów obrazu, zwłaszcza w przypadku obrazów zawierających tekst lub grafikę wektorową.

Uwaga: Artefakty, takie jak wzorki w kształcie fal lub blokowe obszary zmian nasycenia barw, powstają za każdym razem, gdy obraz jest zapisywany w formacie JPEG. Dlatego w formacie JPEG zawsze należy zapisywać obrazy pochodzące od oryginalnego pliku (a nie od wcześniej zapisanych plików JPEG).



Obraz oryginalny (z lewej) i obraz zoptymalizowany w formacie JPEG z ustawieniem Niska jakość (z prawej)

Format JPEG nie obsługuje przezroczystości. Podczas zapisywania obrazu jako pliku JPEG przezroczyste piksele są wypełniane kolorem otoczki określonym w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu. Aby zasymulować efekt przezroczystości tła, można dopasować kolor otoczki do koloru tła strony internetowej. Jeśli obraz zawiera przezroczystość, a kolor tła strony internetowej jest nieznanym lub tło jest wzorkiem, należy użyć formatu obsługującego przezroczystość (GIF, PNG-8 lub PNG-24).

Informacje o formacie GIF

W formacie GIF są używane kolory 8-bitowe i wydajna kompresja obszarów jednolitego koloru, przy zachowaniu wyraźnych szczegółów, występujących na przykład w rysunkach kreskowych, znakach logo lub tekście. Format GIF umożliwia tworzenie obrazów animowanych i

zachowywanie przezroczystości w obrazach. Format GIF jest obsługiwany przez większość przeglądarek.

W formacie GIF jest używana kompresja LZW, która jest metodą kompresji bezstratnej. Ponieważ pliki GIF obsługują tylko 256 kolorów, zoptymalizowanie oryginalnego obrazu 24-bitowego do postaci 8-bitowego pliku GIF może spowodować odjęcie kolorów z obrazu.



Obraz GIF z kolorami selektywnymi (z lewej) i obraz GIF z kolorami z palety internetowej (z prawej)

W przypadku stosowania formatu GIF można wybrać liczbę kolorów i sterować roztrząsaniem kolorów w przeglądarce. Format GIF obsługuje przezroczystość tła lub otoczkę tła, co daje możliwość zmieszania krawędzi obrazu z kolorem tła strony internetowej.

Informacje o formacie PNG-8

W formacie PNG-8 są używane kolory 8-bitowych. Podobnie jak format GIF, format PNG-8 wydajnie kompresuje obszary jednolitego koloru, jednocześnie zachowując wyraźne szczegóły, występujące na przykład w rysunkach kreskowych, znakach logo lub tekście.

Ponieważ format PNG-8 nie jest obsługiwany przez niektóre przeglądarki, jego stosowanie nie jest zalecane w przypadku obrazów, które będą udostępniane wielu osobom.

Format PNG-8 korzysta z bardziej zaawansowanych schematów kompresji niż format GIF. W zależności od wzorków koloru obrazu plik PNG-8 może być od 10% do 30% mniejszy niż plik GIF zawierający ten sam obraz. Mimo iż kompresja PNG-8 jest bezstratna, zoptymalizowanie oryginalnego obrazu 24-bitowego do postaci 8-bitowego pliku PNG może spowodować odjęcie kolorów z obrazu.

Uwaga: W przypadku niektórych obrazów, zwłaszcza zawierających proste wzorki i niewiele kolorów, kompresja GIF może dać mniejszy plik niż kompresja PNG-8. Można się o tym przekonać, porównując rozmiar plików zawierających zoptymalizowane obrazy w formatach GIF i PNG-8.

Tak samo jak w przypadku formatu GIF można wybrać liczbę kolorów i sterować roztrząsaniem kolorów w przeglądarce. Format PNG-8 obsługuje przezroczystość tła lub otoczkę tła, co daje możliwość zmieszania krawędzi obrazu z kolorem tła strony internetowej.

Informacje o formacie PNG-24

W formacie PNG-24 są obsługiwane kolory 24-bitowe. Podobnie jak format JPEG format PNG-24 zachowuje delikatne różnice w jasności i barwach przedstawionych na zdjęciach. Podobnie jak formaty GIF i PNG-8 format PNG-24 zachowuje wyraźne szczegóły, występujące na przykład w rysunkach kreskowych, znakach logo lub tekście. W formacie PNG-24 jest używana ta sama metoda kompresji bezstratnej co w formacie PNG-8. Z tego powodu pliki PNG-24 są zazwyczaj większe niż pliki JPEG zawierające ten sam obraz. Stosowanie formatu PNG-24 do obrazów, które będą udostępniane wielu osobom, nie jest zalecane. Oprócz obsługi przezroczystości tła i otoczki tła format PNG-24 obsługuje także przezroczystość wielopoziomową. Jest dostępnych do 256 stopni przezroczystości — od nieprzezroczystego do całkowicie przezroczystego — co pozwala na delikatne zmieszanie krawędzi obrazu z dowolnym kolorem tła. Jednak nie wszystkie przeglądarki obsługują przezroczystość wielopoziomową.

Informacje o animowanych obrazach GIF

W animowanych obrazach GIF iluzja ruchu jest uzyskiwana przez wyświetlanie sekwencji obrazów (klatek) w odpowiednich odstępach czasu. Program Photoshop Elements oferuje zaawansowane, a zarazem łatwe w obsłudze, narzędzia służące do tworzenia animowanych obrazów GIF z obrazu wielowarstwowego.

Podczas tworzenia animowanych obrazów GIF są używane warstwy. Każda warstwa staje się klatką, kiedy program Photoshop Elements tworzy zoptymalizowaną animację. Animowane obrazy GIF są kompilowane do dokumentu z kolorami RGB.

Za pomocą polecenia Otwórz można otworzyć istniejący animowany obraz GIF. Program Photoshop Elements tworzy warstwę dla każdej klatki w pliku. Aby wyświetlić pojedynczą klatkę w oknie dokumentu, należy na panelu Warstwy uwidocznić warstwę dla tej klatki i ukryć inne warstwy.

Stosowanie predefiniowanego ustawienia optymalizacji

[Do góry](#)

Wybierając predefiniowane ustawienia optymalizacji z menu Ustawienia znajdującego się blisko prawego górnego rogu okna dialogowego Zapisz dla Internetu, można szybko i łatwo zoptymalizować obraz dla Internetu. Ustawienia są dopasowane do wymagań optymalizacji różnych typów obrazów.

Nazwa każdego ustawienia predefiniowanego reprezentuje jego poziom jakości i typ pliku. Wybranie na przykład pozycji JPEG wysoka jakość umożliwia zoptymalizowanie obrazu w formacie JPEG z wysoką jakością i niską kompresją. Wybranie pozycji GIF 32 z roztrząsaniem umożliwia zoptymalizowanie obrazu w formacie GIF, zmniejszenie liczby kolorów do 32 i zastosowanie roztrząsania.

1. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu wybierz nazwę ustawienia z menu Ustawienia, a następnie kliknij przycisk OK.
2. W oknie dialogowym Zapisz zoptymalizowane jako wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Uwaga: Jeśli opcje w ustawieniu predefiniowanym zostaną zmienione, w menu Ustawienia zostanie wyświetlony tekst „[Bez nazwy]”. Nie można zapisać własnego ustawienia. Bieżące ustawienia pojawią się jednak w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu, kiedy zostanie ono ponownie wyświetlone.

Optymalizowanie jako format JPEG

[Do góry](#)

Format JPEG jest standardowym formatem używanym do kompresji zdjęć.

1. Otwórz obraz i wybierz opcję Plik > Zapisz dla Internetu.
2. Wybierz format JPEG z menu formatu optymalizacji.
3. Aby zoptymalizować do określonego rozmiaru pliku, kliknij strzałkę na prawo od menu Ustawienia, a następnie kliknij polecenie Optymalizuj do rozmiaru pliku. Wprowadź liczbę w polu tekstowym Optymalny rozmiar pliku i wybierz opcję Bieżące ustawienia (optymalizacja z bieżącymi ustawieniami) lub Automatyczne wybieranie formatu GIF lub JPEG (automatyczne określanie, czy lepszy jest format JPEG, czy GIF).
4. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby określić poziom kompresji:
 - Wybierz opcję jakości (Niska, Średnia, Wysoka itd.) z menu podręcznego znajdującego się pod menu formatu optymalizacji.
 - Kliknij strzałkę w menu Jakość i przeciągnij wysuwany suwak Jakość.
 - Wprowadź wartość z przedziału od 0 do 100 w polu Jakość.

Im wyższa wartość ustawienia Jakość, tym więcej szczegółów zostanie zachowanych w zoptymalizowanym obrazie, ale większy będzie też rozmiar pliku. Wyświetlenie podglądu zoptymalizowanego obrazu z różnymi ustawieniami jakości umożliwia określenie najlepszych proporcji między jakością a rozmiarem pliku.

5. Zaznacz pole wyboru Progresywny, aby wyświetlić obraz stopniowo w przeglądarce internetowej. Oznacza to, że podczas pobierania obraz będzie najpierw wyświetlany w niskiej rozdzielczości, a następnie w stopniowo wyższych rozdzielczościach.

Uwaga: Niektóre przeglądarki nie obsługują progresywnych obrazów JPEG.

6. Aby zachować profil ICC obrazu oryginalnego wraz ze zoptymalizowanym plikiem, zaznacz pole wyboru Profil ICC.

Niektóre przeglądarki używają profili ICC do korekty kolorów. Profil ICC obrazu jest zależny od bieżącego ustawienia kolorów.

7. Jeśli obraz oryginalny zawiera przezroczystość, wybierz taki kolor otoczki, który pasuje do tła strony internetowej. Obszary przezroczyste na obrazie oryginalnym zostaną wypełnione kolorem otoczki.
8. Aby zapisać obraz zoptymalizowany, kliknij przycisk OK. W oknie dialogowym Zapisz zoptymalizowane jako wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Optymalizowanie jako format GIF lub PNG-8

[Do góry](#)

Format GIF jest standardowym formatem używanym do kompresji obrazów zawierających duże obszary jednolitego koloru i wyraziste szczegóły, na przykład rysunków kreskowych, znaków logo lub tekstu. Podobnie jak format GIF format PNG-8 obsługuje przezroczystość i wydajnie kompresuje obszary jednolitego koloru, jednocześnie zachowując wyraźne szczegóły. Jednak nie wszystkie przeglądarki internetowe są w stanie wyświetlić pliki PNG-8.

1. Otwórz obraz i wybierz opcję Plik > Zapisz dla Internetu.
2. Wybierz format GIF lub PNG-8 z menu formatu optymalizacji.
3. Aby wyświetlić obraz w niskiej rozdzielczości podczas pobierania obrazu w wysokiej rozdzielczości, zaznacz pole wyboru Z przeplotem. Dzięki opcji przeplotu czas pobierania obrazu wydaje się krótszy, a użytkownicy widzą, że odbywa się pobieranie.
4. Poniżej menu formatu optymalizacji wybierz algorytm redukcji kolorów służący do tworzenia tablicy porównań kolorów:

Percepcyjna Jest tworzona tablica własnych kolorów — przez przyznanie pierwszeństwa kolorom, na które ludzkie oko jest bardziej wrażliwe.

Selektywna Tworzona jest tablica kolorów podobna do tablicy Percepcyjna. W tym wypadku są jednak preferowane duże obszary kolorów i kolory internetowe. Ta tablica kolorów pozwala zazwyczaj uzyskać obrazy o największej integralności kolorów. (Tablica Selektywna stanowi wybór domyślny).

Adaptacyjna Własna tablica kolorów jest tworzona na podstawie próbkowania kolorów występujących najczęściej na obrazie. Dla obrazu o odcieniach kolorów zielonego i niebieskiego zostanie na przykład utworzona tablica zawierająca głównie odcienie tych kolorów. Większość obrazów ma kolory koncentrujące się w określonych obszarach widma.

Ograniczona (Internet) Jest używana standardowa tablica 216 kolorów bezpiecznych w Internecie, wspólna dla paneli 8-bitowych (256-kolorowych) w systemach operacyjnych Windows i Mac OS. Wybranie tej opcji daje pewność, że podczas wyświetlania obrazu za pomocą

kolorów 8-bitowych do kolorów nie będzie stosowane roztrząsanie przeglądarki. Jeśli dany obraz ma mniej niż 216 kolorów, nieużywane kolory są usuwane z tablicy.

5. Aby określić maksymalną liczbę kolorów w panelu kolorów, należy wybrać liczbę z menu Kolory, wprowadzić wartość w polu tekstowym lub kliknąć strzałki w celu zmiany liczby kolorów. Jeśli obraz zawiera mniej kolorów niż panel, tablica kolorów reprezentuje mniejszą liczbę kolorów na obrazie.
6. Jeśli jako algorytm redukcji kolorów zostanie wybrana opcja Ograniczona (Internet), można wybrać pozycję Automatycznie w menu Kolory. Wybierz pozycję Automatycznie, jeśli program Photoshop Elements ma określić optymalną liczbę kolorów w tablicy na podstawie częstotliwości występowania kolorów na obrazie.
7. Wybierz wartość procentową roztrząsania, wprowadzając ją w polu tekstowym Roztrząsanie lub klikając strzałkę menu Roztrząsanie i przeciągając suwak, który się pojawi.
8. Jeśli obraz zawiera przezroczystość, zaznacz pole wyboru Przezroczystość, aby zachować przezroczyste piksele. Aby wypełnić kolorem otoczki całkowicie i częściowo przezroczyste piksele, usuń zaznaczenie tego pola wyboru.
9. Aby utworzyć animowany obraz GIF, zaznacz pozycję Animuj.
10. Aby zapisać obraz zoptymalizowany, kliknij przycisk OK. W oknie dialogowym Zapisz zoptymalizowane jako wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Optymalizowanie jako format PNG-24

[Do góry](#)

Format PNG-24 nadaje się do kompresowania zdjęć. Pliki PNG-24 są zazwyczaj znacznie większe niż pliki JPEG zawierające ten sam obraz. Stosowanie formatu PNG-24 jest zalecane tylko podczas pracy z obrazem zawierającym wiele poziomów częściowej przezroczystości.

1. Otwórz obraz i wybierz opcję Plik > Zapisz dla Internetu.
2. Wybierz format PNG-24 jako format optymalizacji.
3. Zaznacz pole wyboru Z przeplotem, aby utworzyć obraz, który będzie wyświetlany w niskiej rozdzielczości podczas pobierania przez przeglądarkę obrazu w pełnej rozdzielczości. Dzięki opcji przeplotu czas pobierania obrazu wydaje się być krótszy, a użytkownicy widzą, że odbywa się pobieranie.
4. Jeśli obraz zawiera przezroczystość, zaznacz pole wyboru Przezroczystość, aby zachować przezroczyste piksele. Aby wypełnić kolorem otoczki całkowicie i częściowo przezroczyste piksele, usuń zaznaczenie tego pola wyboru.
5. Aby zapisać obraz zoptymalizowany, kliknij przycisk OK. W oknie dialogowym Zapisz zoptymalizowane jako wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Tworzenie animowanego obrazu GIF

[Do góry](#)

1. Umieść obrazy, które mają być wyświetlane w każdej klatce animacji na osobnych warstwach panelu Warstwy. Aby na przykład utworzyć animację mrugającego oka, należy w jednej warstwie umieścić obraz otwartego oka, a w drugiej — obraz zamkniętego oka.
2. Kliknij polecenie Plik > Zapisz dla Internetu.
Uwaga: Jeśli obraz zawiera wiele warstw, można z poziomu okna dialogowego Zapisz jako otworzyć okno dialogowe Zapisz dla Internetu, wybierając format CompuServe GIF i zaznaczając pole wyboru Warstwy jako klatki.
3. Zoptymalizuj obraz w formacie GIF.
4. Zaznacz pole wyboru Animuj.
5. Ustaw dodatkowe opcje w sekcji Animacja okna dialogowego:

Opcje powtarzania Ciągłe powtarzanie animacji w przeglądarce internetowej lub jednokrotna animacja. Możesz także wybrać opcję Inne, aby określić wymaganą liczbę powtórzeń animacji.

Opóźnienie klatki Określa w sekundach czas wyświetlania każdej klatki w przeglądarce internetowej. Do określania ułamków sekund są używane wartości dziesiętne. Aby na przykład ustawić czas pół sekundy, należy wpisać wartość 0,5.

Więcej tematów Pomocy



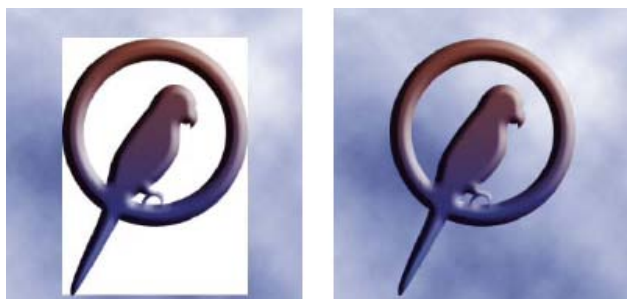
Używanie przezroczystości i otoczek

[Informacje o obrazach internetowych przezroczystych i z otoczką](#)
[Zachowywanie przezroczystości tła na obrazie GIF lub PNG](#)
[Tworzenie obrazu GIF lub PNG z otoczką](#)
[Tworzenie ostro zarysowanej przezroczystości w pliku GIF lub PNG-8](#)
[Tworzenie obrazu JPEG z otoczką](#)

Informacje o obrazach internetowych przezroczystych i z otoczką

[Do góry](#)

Przezroczystość umożliwia tworzenie dla Internetu obrazów o kształtach innych niż prostokątne. Przezroczystość tła, obsługiwana przez formaty GIF i PNG, zachowuje przezroczyste piksele na obrazie i pozwala na prześwitywanie tła strony internetowej przez przezroczyste obszary obrazu. (Mimo iż format JPEG nie obsługuje przezroczystości, można określić kolor otoczki, aby zasymulować przezroczystość w obrazie oryginalnym).

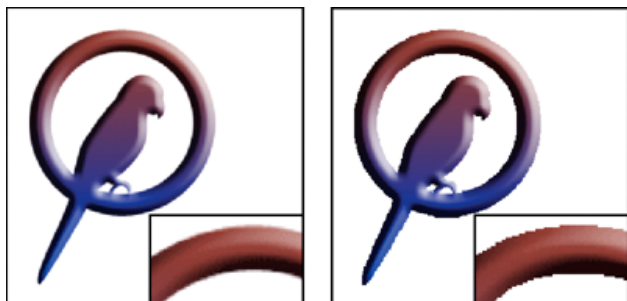


Przycisk internetowy bez przezroczystości (z lewej) i z przezroczystością (z prawej)

Otoczka tła, obsługiwana przez formaty GIF, PNG i JPEG, symuluje przezroczystość, mieszając przezroczyste piksele z kolorem otoczki pasującym do tła strony internetowej lub wypełniając je tym kolorem. Otoczka tła działa najlepiej, gdy tło strony internetowej ma jednolity kolor znany użytkownikowi.

Aby utworzyć przezroczystość tła lub otoczkę tła na zoptymalizowanym obrazie, należy rozpocząć działanie od obrazu zawierającego przezroczystość. Przezroczystość można utworzyć podczas tworzenia nowej warstwy lub korzystania z narzędzi Gumka tła, Magiczna gumka lub Moduł wyodrębniający.

Podczas pracy z plikami GIF lub PNG-8 można utworzyć ostro zarysowaną przezroczystość — wszystkie piksele o przezroczystości powyżej 50% na obrazie oryginalnym będą w pełni przezroczyste na obrazie zoptymalizowanym, a wszystkie piksele o kryciu powyżej 50% na obrazie oryginalnym będą w pełni kryte na obrazie zoptymalizowanym. Używanie ostro zarysowanej przezroczystości jest zalecane, gdy kolor tła strony internetowej jest nieznaną lub tło strony zawiera teksturę albo wzorek. Należy jednak pamiętać, że ostro zarysowana przezroczystość może spowodować utworzenie postrzępionych krawędzi na obrazie.



Obraz GIF z ostro zarysowaną przezroczystością (z prawej) i bez niej (z lewej)

Zachowywanie przezroczystości tła na obrazie GIF lub PNG

[Do góry](#)

Formaty GIF i PNG-8 obsługują jeden poziom przezroczystości — piksele mogą być w pełni przezroczyste lub w pełni nieprzezroczyste, lecz nie częściowo przezroczyste. (Format PNG-24 obsługuje przezroczystość wielopoziomową, co oznacza, że obraz może mieć do 256 stopni przezroczystości, od nieprzezroczystego do całkowicie przezroczystego).

1. Otwórz lub utwórz obraz zawierający przezroczystość, a następnie kliknij polecenie Plik > Zapisz dla Internetu.
2. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu wybierz format GIF, PNG-8 lub PNG-24 jako format optymalizacji.
3. Zaznacz pole wyboru Przezroczystość.

4. Dla formatów GIF i PNG-8 określ sposób, w jaki mają być traktowane częściowo przezroczyste piksele na obrazie oryginalnym. Te piksele można mieszać z kolorem otoczki. Można także utworzyć ostro zarysowaną przezroczystość.

[Do góry](#)

Tworzenie obrazu GIF lub PNG z otoczką

Jeśli jest znany kolor tła strony internetowej, na której będzie wyświetlany obraz, można skorzystać z funkcji otoczki, aby mieszać przezroczyste piksele z kolorem otoczki pasującym do tła strony internetowej lub wypełnić je tym kolorem.

1. Otwórz lub utwórz obraz zawierający przezroczystość, a następnie kliknij polecenie Plik > Zapisz dla Internetu.
2. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu wybierz format GIF, PNG-8 lub PNG-24 jako format optymalizacji.
3. Dla formatów GIF i PNG-8 wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby w pełni przezroczyste piksele pozostały przezroczyste oraz aby mieszać częściowo przezroczyste piksele z kolorem otoczki, zaznacz pole wyboru Przezroczystość. Ta opcja zapobiega powstawaniu efektu aureoli widocznego po umieszczeniu wygładzonego obrazu na stronie internetowej, której tło różni się od tła obrazu. Ta opcja zapobiega również powstawaniu nierównych krawędzi podczas używania ostro zarysowanej przezroczystości.
 - Aby wypełnić przezroczyste piksele kolorem otoczki i wymieszać z nim częściowo przezroczyste piksele, usuń zaznaczenie pola wyboru Przezroczystość.
4. Wybierz kolor z menu Otoczka:
 - Kolor kroplomierza (aby użyć koloru z pola próbek kroplomierza)
 - Biały, Czarny lub Inny (aby wybrać kolor, używając Próbniaka kolorów)

Tworzenie ostro zarysowanej przezroczystości w pliku GIF lub PNG-8

[Do góry](#)

Używanie ostro zarysowanej przezroczystości jest zalecane, gdy kolor tła strony internetowej jest nieznany lub tło strony zawiera teksturę albo wzorek. Należy jednak pamiętać, że ostro zarysowana przezroczystość może spowodować utworzenie postrzępionych krawędzi na obrazie.

1. Otwórz lub utwórz obraz zawierający przezroczystość, a następnie kliknij polecenie Plik > Zapisz dla Internetu.
2. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu wybierz format GIF lub PNG-8 jako format optymalizacji.
3. Zaznacz pole wyboru Przezroczystość.
4. Wybierz pozycję Brak z menu Otoczka.

Tworzenie obrazu JPEG z otoczką

[Do góry](#)

Mimo iż format JPEG nie obsługuje przezroczystości, można określić kolor otoczki, aby zasymulować przezroczystość w obrazie oryginalnym. Kolor otoczki wypełnia całkowicie przezroczyste piksele i miesza się z częściowo przezroczystymi pikselami. Po umieszczeniu obrazu JPEG na stronie internetowej, której tło pasuje do koloru otoczki, powstanie wrażenie mieszania się obrazu z tłem.

1. Otwórz lub utwórz obraz zawierający przezroczystość, a następnie kliknij polecenie Plik > Zapisz dla Internetu.
2. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu wybierz format JPEG jako format optymalizacji.
3. Wybierz kolor z menu Otoczka: Brak, Kolor kroplomierza (aby użyć koloru z pola próbek kroplomierza), Biały, Czarny lub Inny (aby wybrać kolor, używając Próbniaka kolorów).

W przypadku wybrania pozycji Brak jako kolor otoczki zostanie użyty kolor biały.

Więcej tematów Pomocy



Wyświetlanie podglądu obrazów internetowych

[Wyświetlanie podglądu zoptymalizowanego obrazu w przeglądarce internetowej](#)

[Wyświetlanie szacowanego czasu pobierania](#)

[Wyświetlanie podglądu odmian w wyświetlaniu kolorów](#)

[Wyświetlanie podglądu animacji](#)

Wyświetlanie podglądu zoptymalizowanego obrazu w przeglądarce internetowej

[Do góry](#)

Podgląd zoptymalizowanego obrazu można wyświetlić w dowolnej przeglądarce internetowej zainstalowanej w systemie. Funkcja podglądu w przeglądarce wyświetla obraz wraz z tekstem przedstawiającym typ pliku, wymiary obrazu w pikselach, rozmiar pliku, ustawienia kompresji i inne informacje HTML.

1. Otwórz obraz, którego podgląd chcesz wyświetlić.
2. Kliknij polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i zastosuj własne ustawienia optymalizacji.
3. Poniżej lewego dolnego rogu obrazu zoptymalizowanego wybierz przeglądarkę z menu Podgląd w lub kliknij ikonę przeglądarki, aby uruchomić domyślną przeglądarkę internetową.

Dodawanie przeglądarki do menu Podgląd w

1. Kliknij polecenie Plik > Zapisz dla Internetu.
2. W menu Podgląd w kliknij strzałkę w dół i kliknij polecenie Edytuj listę.
3. W oknie dialogowym Przeglądarki kliknij przycisk Znajdź wszystkie. W oknie dialogowym zostaną wyświetlone wszystkie zainstalowane przeglądarki.
4. Wybierz przeglądarkę, kliknij przycisk Dodaj, a następnie kliknij przycisk OK.

Wyświetlanie szacowanego czasu pobierania

[Do góry](#)

1. Otwórz obraz i wybierz opcję Plik > Zapisz dla Internetu.
2. Wybierz ustawienia optymalizacji.
3. Kliknij trójkąt z prawej strony i powyżej obrazu zoptymalizowanego, aby wyświetlić menu dla panelu dokumentu.
4. Wybierz szybkość połączenia internetowego: dostęp przez modem, sieć ISDN, sieć kablową lub DSL.
5. Po zmianie szybkości połączenia internetowego szacowany czas pobierania wyświetlany pod obrazem zoptymalizowanym zostanie zaktualizowany. Jeśli czas pobierania wydaje się zbyt długi, można wypróbować inne ustawienia optymalizacji lub zmienić rozmiar obrazu w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu.

Wyświetlanie podglądu odmian w wyświetlaniu kolorów

[Do góry](#)

Podczas optymalizowania obrazu dla Internetu należy mieć na uwadze sposób wyświetlania obrazu na różnych monitorach. W systemach operacyjnych Windows obraz wydaje się zazwyczaj ciemniejszy niż w systemach Mac OS. Okno dialogowe Zapisz dla Internetu umożliwia symulowanie różnic w wyświetlaniu obrazu na poszczególnych platformach.

1. Otwórz obraz i wybierz opcję Plik > Zapisz dla Internetu.
2. Wybierz ustawienia optymalizacji.
3. Kliknij trójkąt na prawo od obrazu zoptymalizowanego, aby wyświetlić menu w panelu dokumentu.
4. Wybierz opcję wyświetlania:

Kolor nieskompensowany Wyświetla obraz bez dopasowania kolorów (opcja domyślna).

Standardowy kolor Windows Dopasowuje kolory tak, aby zasymulować standardowy monitor systemu Windows.

Standardowy kolor Macintosh Dopasowuje kolory tak, aby zasymulować standardowy monitor pracujący z komputerem Macintosh®.

Użyj profilu koloru dokumentu Wyświetla obraz z jego profilem koloru, jeśli taki istnieje.

Uwaga: Powyższe opcje podglądu dopasowują kolory tylko w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu — nie mają wpływu na kolory na obrazie oryginalnym ani zoptymalizowanym.

[Do góry](#)

Wyświetlanie podglądu animacji

Wyświetlanie podglądu animacji jest możliwe w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu lub w przeglądarce internetowej. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu animacja jest wyświetlana w postaci nieruchomych klatek. Aby wyświetlić ruchomą sekwencję klatek, podgląd animacji należy wyświetlić w przeglądarce internetowej.

1. Skonfiguruj animowany obraz i kliknij polecenie Plik > Zapisz dla Internetu.
2. W celu wyświetlenia podglądu animacji w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby wyświetlić następną klatkę animacji, kliknij przycisk Następna klatka.
 - Aby wyświetlić poprzednią klatkę animacji, kliknij przycisk Poprzednia klatka.
 - Aby wyświetlić ostatnią klatkę animacji, kliknij przycisk Ostatnia klatka.
 - Aby wyświetlić pierwszą klatkę animacji, kliknij przycisk Pierwsza klatka.
3. W celu wyświetlenia podglądu animacji w przeglądarce internetowej wykonaj następujące czynności:
 - Poniżej lewego dolnego rogu obrazu zoptymalizowanego wybierz przeglądarkę z menu Podgląd w lub kliknij ikonę przeglądarki, aby uruchomić domyślną przeglądarkę internetową.
 - Do zatrzymywania i powtarzania animacji służą polecenia Zatrzymaj, Odśwież i Wczytaj ponownie dostępne w menu przeglądarki.

Więcej tematów Pomocy



[Informacje prawne](#) | [Zasady prywatności online](#)