Korzystanie z modułu

ADOBE® PHOTOSHOP® ELEMENTS 8 EDITOR



© 2009 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Korzystanie z programu Adobe® Photoshop® Elements 8 for Windows®

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

Adobe, the Adobe logo, Adobe Premiere, Acrobat, Dreamweaver, Flash, Illustrator, InDesign, Photoshop, PostScript, Reader, and XMP are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Windows and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. OS/2 is a trademark of International Business Machines Corporation in the United States, other countries, or both. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. UNIX is a registered trademark of The Open Group in the US and other countries. SGI is a trademark of Silicon Graphics, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at http://www.adobe.com/go/thirdparty.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Photoshop Elements 8.

PANTONE® colors displayed here may not match PANTONE-identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2009.

Portions © Eastman Kodak Company, 2009 and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Portions of this code are licensed from Focoltone Colour System.

Software is produced under Dainippon Ink and Chemicals, Inc.'s (DIC) copyrights of color-data-base derived from Sample Books.

Portions © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/).

Portions of this code are licensed from Nellymoser (www.nellymoser.com).



Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON Licensing (http://www.iis.fhg.de/amm/).

Certain Spelling portions of this product is based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Legal Supplement ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1993 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Dr. Lluis de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1995 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1996 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey, USA. ©Copyright 1990 IDE a.s. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 IDE a.s. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. The Hyphenation portion of this product is based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988 All rights reserved. Proximity Technology A Division of

Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 Updated 12 June 2009 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 IDE a.s. ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Espasa-Calpe ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Spis treści

Rozdział 1: Rozpoczęcie pracy z programem Adobe Photoshop Elements
Co zrobić najpierw ... 1
Używanie pomocy i uzyskiwanie pomocy technicznej ... 2
Tworzenie bazy katalogowej z poprzedniej wersji ... 3
Praca w module Elements Organizer oraz w module Photoshop Elements Editor ... 4
Importowanie i organizowanie zdjęć i klipów wideo ... 4
Tworzenie projektów fotograficznych ... 7
Drukowanie i udostępnianie zdjęć ... 8
Korygowanie (edytowanie) zdjęć ... 9
Wskazówki dotyczące rozwiązywania problemów ... 11

Rozdział 2: Przestrzeń robocza programu Photoshop Elements
Informacje o przestrzeniach roboczych ... 12
Narzędzia ... 16
Panele i skrzynki ... 19
Cofanie, ponownie wykonywanie i anulowanie ... 23
Dyski magazynujące i wtyczki. ... 25

Rozdział 3: Praca w Edytorze
Otwieranie plików w Edytorze ... 28
Informacje o pliku ... 33
Wyświetlanie obrazów w Edytorze ... 36
Linie pomocnicze, siatki i miarki ... 39
Zapisywanie i eksportowanie obrazów ... 41
Edycja z asystą ... 48

Rozdział 4: Używanie warstw
Tworzenie warstw ... 53
Edytowanie warstw ... 57
Kopiowanie i rozmieszczanie warstw ... 60
Tryby krycia i mieszania ... 66
Warstwy dopasowania i wypełnienia ... 68
Maski warstw ... 72
Style warstw ... 73

Rozdział 5: Pliki camera raw
Przetwarzanie plików obrazów w formacie camera raw ... 77
Ustawienia i elementy sterujące ... 80
Kolory a pliki camera raw ... 81

Rozdział 6: Zaznaczanie fragmentów obrazu
Tworzenie zaznaczeń ... 86
Modyfikowanie zaznaczenia ... 96
Wygładzanie krawędzi zaznaczenia za pomocą funkcji wygładzania i wtapiania ... 100

Przesuwanie i kopiowanie zaznaczeń 102
Zapisywanie zaznaczeń 104

Rozdział 7: Korekcja kolorów i korekta tonalna
Podstawy korekcji kolorów i korekty tonalnej 107
Dopasowywanie cieni i oświetlenia 117
Poprawianie dominant barwnych 124
Dopasowywanie nasycenia i barwy koloru 128
Filtry dopasowania 135

Rozdział 8: Kadrowanie, zmienianie rozmiaru, retuszowanie oraz przekształcanie zdjęć
Kadrowanie 140
Rozmiar i rozdzielczość obrazu 145
Retusz 149
Wyostrzenie 163
Przekształcanie 166
Rekompozycja 171
Łączenie panoram 174

Rozdział 9: Zrozumienie koloru
Zrozumienie koloru 179
Używanie trybów obrazu i tablic kolorów 181
Konfigurowanie zarządzania kolorami 187

Rozdział 10: Filtry, efekty, style i kompozycje
Efekty 190
Filtry 195
Filtry z grupy Artystyczne 200
Filtry z grupy Rozmycie 202
Filtry z grupy Pociągnięcia pędzlem 204
Filtry z grupy Zniekształcanie 205
Filtry z grupy Szum 210
Filtry z grupy Pikslowanie 211
Filtry z grupy Renderowanie 212
Filtry z grupy Szkic 215
Filtry z grupy Stylizacja 217
Filtry z grupy Tekstura 219
Filtry z grupy Wideo 220
Filtry z grupy Inne 220

Rozdział 11: Malowanie
Omówienie malowania 223
Wybieranie kolorów 228
Narzędzia do malowania 232
Dobieranie ustawień pędzli 238
Wypełnienia i pociągnięcia 242
Wzorki 244

Gradienty 246
Ustawienia predefiniowane i biblioteki 250

Rozdział 12: Dodawanie tekstu i kształtów
Dodawanie i edytowanie tekstu 254
Praca z tekstem azjatyckim 260
Tworzenie kształtów 262
Edycja kształtów 265

Rozdział 13: Tworzenie projektów w Edytorze
Opis ogólny projektów tworzonych w Edytorze 268
Tworzenie projektów fotograficznych 268
Tworzenie księgi zdjęć 274
Tworzenie pocztówki 275
Tworzenie dysku DVD z menu pokazów slajdów 276
Edytowanie projektów fotograficznych 276

Rozdział 14: Optymalizowanie dla Internetu
Optymalizowanie obrazów 281
Używanie przezroczystości i otoczek 289
Symulowanie w obrazach internetowych 292
Wyświetlanie podglądu obrazów internetowych 293

Rozdział 15: Drukowanie i udostępnianie zdjęć
Drukowanie zdjęć 296
Opcje drukowania 301
Wysyłanie zdjęć do usług udostępniania online 301
Udostępnianie zdjęć 301

Rozdział 16: Skróty klawiaturowe w module Photoshop Elements Editor
Skróty dotyczące wyświetlania obrazów (tryb pełnej edycji) 303
Skróty dotyczące wybierania narzędzi 303
Skróty dotyczące zaznaczania i przenoszenia obiektów 305
Skróty dotyczące okna dialogowego Moduł wyodrębniający 306
Skróty dotyczące przekształcania zaznaczeń 306
Skróty dotyczące malowania i pędzli 307
Skróty dotyczące używania tekstu 307
Skróty dotyczące panelu Warstwy 308
Skróty dotyczące używania trybów mieszania 309
Skróty dotyczące panelu Informacje 310
Skróty dotyczące panelu Próbki kolorów 310
Skróty dotyczące wyświetlania i ukrywania paneli (tryb pełnej edycji) 310
Skróty dotyczące galerii filtrów 311
Skróty dotyczące filtru Skraplanie 311
Skróty dotyczące narzędzia Photomerge Panorama 312
Skróty dotyczące okna dialogowego Camera Raw 312

Rozdział 17: Słownik

Wyszukiwanie definicji terminów 313
Terminy dotyczące obrazów cyfrowych 313

Rozdział 1: Rozpoczęcie pracy z programem Adobe Photoshop Elements

Program Adobe® Photoshop® Elements 8 oferuje zaawansowaną funkcjonalność, a jednocześnie jest nieskomplikowany. Pozwala w prosty sposób wydobyć ze zdjęć to, co w nich najlepsze. Umożliwia także kreatywne udostępnianie i eksponowanie zdjęć oraz łatwe wyszukiwanie i przeglądanie wszystkich zdjęć i klipów wideo użytkownika.

Co zrobić najpierw

Sprawdzenie wymagań systemowych

Jeśli nie wiesz, czy program Adobe Photoshop Elements może działać na Twoim komputerze, zapoznaj się z wymaganiami systemowymi i zaleceniami dotyczącymi oprogramowania Adobe®. Otwórz plik CzytajMnie, który znajduje się na płycie z programem instalacyjnym.

Instalowanie oprogramowania

1 Zamknij wszystkie inne aplikacje firmy Adobe uruchomione na komputerze.

2 Włóż dysk instalacyjny do stacji dysków i postępuj według instrukcji wyświetlanych na ekranie.

Uwaga: *Podczas instalowania aplikacji można określić język i wybrać kraj.*

Czy należy odinstalować poprzednią wersję programu Adobe Photoshop Elements? Jeśli została zainstalowana wersja próbna programu Adobe Photoshop Elements, zalecane jest jej odinstalowanie. Jednak odinstalowanie poprzedniej wersji programu Photoshop Elements nie jest konieczne. Użytkownik może ją odinstalować, jeśli zechce.

W jaki sposób mogę odinstalować wersję programu Adobe Photoshop Elements? W systemie operacyjnym Windows® kliknij menu Start, a następnie wybierz Panel sterowania. Kliknij dwukrotnie ikonę Dodaj lub usuń programy. Wybierz wersję programu Adobe Photoshop Elements, którą chcesz odinstalować, a następnie kliknij przycisk Usuń. Gdy pojawi się monit, potwierdź odinstalowanie.

Rejestrowanie

Po zainstalowaniu programu Adobe Photoshop Elements należy zarejestrować oprogramowanie, dzięki czemu użytkownik będzie miał dostęp do bezpłatnego wsparcia w ramach instalacji, powiadomień i aktualizacji, a także innych usług.

Uwaga: *Użytkownicy spoza obszaru Stanów Zjednoczonych mogą zarejestrować się w dowolnym momencie, wybierając opcje Pomoc > Rejestracja.*

Plik CzytajMnie

Na dysku instalacyjnym znajduje się plik CzytajMnie zawierający informacje na temat oprogramowania. (Ten plik jest także kopiowany do folderu aplikacji podczas instalacji). Należy otworzyć i przeczytać ten plik, aby uzyskać ważne informacje.

Nowe i ulepszone funkcje

Informacje o nowych i ulepszonych funkcjach znajdują się na stronie www.adobe.com/go/learn_pse_features_pl. Ulepszanie zdjęć i wykonywanie jeszcze większej gamy operacji na zdjęciach stało się łatwiejsze niż kiedykolwiek wcześniej.

Używanie pomocy i uzyskiwanie pomocy technicznej

Poznawanie programu Adobe Photoshop Elements

Internetowa strona pomocy i wsparcia do programu Photoshop Elements zawiera łącza do artykułów i samouczków wideo, które ułatwiają rozpoczęcie pracy z programem Adobe Photoshop Elements. Strona pomocy i wsparcia zawiera także najważniejsze porady dotyczące rozwiązywania problemów, artykuły na tematy zaawansowane oraz łącza do treści pomocy i forów. Adres strony to www.adobe.com/support/photoshopelements.

Sposoby zadawania pytań Na stronie www.adobe.com/go/forums_pl można zadawać pytania innym użytkownikom programów Adobe Photoshop Elements oraz Adobe Premiere Elements, a także uzyskiwać od nich odpowiedzi.

Używanie pomocy programu Photoshop Elements

Do pomocy programu Photoshop Elements można uzyskać dostęp na wiele sposobów. Aby uzyskać dostęp do pomocy, wybierz opcje Pomoc > Photoshop Elements — pomoc (lub naciśnij klawisz F1 na klawiaturze). Jeśli komputer jest podłączony do Internetu, program Adobe Photoshop Elements automatycznie uruchomi pomoc w sieci.

Aby wyświetlić pełną pomoc programu Adobe Photoshop Elements, należy wyświetlić Pomoc programu Elements Organizer oraz Pomoc do programu Photoshop Elements Editor.

Pomoc w sieci Pomoc w sieci to najpełniejsza i najbardziej aktualna wersja Pomocy do programu Adobe Photoshop Elements. Aby wyświetlić Pomoc w sieci, należy przejść na adres www.adobe.com/go/learn_pse8_pl. Uzyskanie dostępu do pomocy w sieci jest możliwe tylko wówczas, gdy komputer jest podłączony do Internetu. Pole Szukaj umożliwia przeszukiwanie Pomocy programu Photoshop Elements.

Pomoc w aplikacji Pomoc w aplikacji zapewnia dostęp do kluczowych zadań i koncepcji. Jeśli komputer nie jest podłączony do Internetu, program Photoshop Elements uruchamia pomoc w aplikacji. Pomoc w aplikacji jest małym podzbiorem pełnej Pomocy dostępnej w Internecie.

Plik PDF Pomocy Pomoc jest dostępna także w postaci pliku PDF zoptymalizowanego do drukowania. Aby uzyskać więcej informacji, należy przejść na stronę www.adobe.com/go/learn_pse8_printpdf_pl lub kliknąć łącze pomocy PDF dostępne w górnej części każdej strony pomocy. Plik PDF Pomocy jest najlepszym sposobem na uzyskanie wyczerpującej pomocy dla osób bez połączenia internetowego.

Łącza w aplikacji W programie Photoshop Elements znajdują się łącza pomocy. Kliknięcie łącza powoduje otwarcie odpowiedniego tematu pomocy w sieci lub w aplikacji.

Uwaga: *Jeśli użytkownik spróbuje uzyskać dostęp do tematu pomocy, który jest dostępny tylko w sieci, program Photoshop Elements wyświetli komunikat z adresem URL i łączem do pełnej pomocy w sieci.*

Wskazówki dotyczące wyszukiwania w pomocy

- Jeśli wyszukujesz podając frazę, np. „narzędzie kształtu,” umieść frazę w cudzysłowie. Wyszukiwanie zwraca tylko tematy zawierające wszystkie wyrazy w podanej frazie.
- Upewnij się, że terminy wyszukiwania są poprawnie wpisane.

- Jeśli wyszukiwanie nie przyniesie rezultatu, możesz spróbować ponownie, używając synonimów, np. „www” zamiast „Internet”.
- Jeśli zostanie znaleziony temat, który może być przydatny w przyszłości, dodaj go do zakładek, aby mieć do niego łatwy dostęp.

Drukowanie tematu pomocy W celu wydrukowania tematu z pomocy należy użyć polecenia Drukuj w przeglądarce.

Sposoby wyszukiwania tematów dotyczących rozwiązywania problemów Na stronie www.adobe.com/support/photoshopelements można wyszukiwać informacje dotyczące najczęściej pojawiających się problemów, a także komunikaty o błędach. Na stronie www.adobe.com/go/forums_pl można zadawać pytania skierowane do innych użytkowników programu Adobe Photoshop Elements.

Forum Dostęp do forum społeczności użytkowników programu Elements można uzyskiwać bezpośrednio z aplikacji. Aby uzyskać dostęp do strony forum z programu Photoshop Elements, wybierz opcje Pomoc > Forum. Aby uzyskać dostęp do strony forum z modułu Elements Organizer, wybierz opcje Pomoc > Forum > Photoshop Elements. Jeśli komputer jest podłączony do Internetu, program Photoshop Elements otworzy stronę forum. Na forum możesz poprosić innych użytkowników programu Photoshop Elements o sugestie dotyczące Twoich projektów, a także możesz publikować wskazówki i triki, które będą pomocne innym.

Wyszukiwanie aktualizacji programu Photoshop Elements Jeśli komputer jest podłączony do Internetu, użytkownik będzie otrzymywał powiadomienia o każdej aktualizacji programu Photoshop Elements. Informacje o najnowszych aktualizacjach można znaleźć na stronie www.adobe.com/downloads/updates.

W jaki sposób mogę korzystać z zasobów działu wsparcia dla klientów?

W celu uzyskania wsparcia należy skontaktować się bezpośrednio z Adobe lub przesłać zapytanie za pośrednictwem sieci WWW. Na stronie www.adobe.com/support/contact znajdują się dane kontaktowe. Odwiedź stronę WWW Adobe Support pod adresem www.adobe.com/go/support_pl. Na stronie Adobe Support znajdują się informacje o rozwiązywaniu problemów, a także informacje o bezpłatnych i płatnych opcjach wsparcia technicznego.

Tworzenie bazy katalogowej z poprzedniej wersji

Po otwarciu modułu Adobe Elements Organizer w programie Photoshop Elements 8 mogą pojawić się trudności z otwarciem bazy katalogowej, która była używana we wcześniejszej wersji programu Adobe Photoshop Elements. W celu wyświetlenia zdjęć dokonaj konwersji bazy katalogowej.

1. Wybierz opcje Plik > Baza katalogowa.
2. W obszarze Menedżer baz katalogowych kliknij przycisk Konwertuj.
3. W oknie Konwertuj bazę katalogową wybierz bazę katalogową przeznaczoną do konwersji.

   Uwaga: *Bazy katalogowe zapisane w folderze innym niż lokalizacja domyślna nie będą automatycznie widoczne w oknie Konwertuj bazę katalogową. Kliknij opcję Znajdź więcej baz katalogowych, a następnie wybierz folder, w którym znajduje się baza katalogowa. Bazy katalogowe zawarte w tym folderze zostaną dodane do listy baz katalogowych, które mogą zostać poddane konwersji.*
4. Kliknij przycisk Konwertuj.

Wyświetlanie baz katalogowych, które wcześniej zostały poddane konwersji

W programie możliwe jest wyświetlanie baz katalogowych, które zostały wcześniej poddane konwersji lub dla których utworzono kopię zapasową we wcześniejszej wersji. Okno Konwertuj bazę katalogową domyślnie nie wyświetla tych baz katalogowych. W celu wyświetlenia listy poprzednio przekonwertowanych baz katalogowych wybierz opcję Pokaż poprzednio konwertowane bazy katalogowe.

Uwaga: *W przypadku przekonwertowania bazy katalogowej niemożliwe będzie korzystanie z tej bazy we wcześniejszych wersjach. Jednak baza katalogowa po konwersji kopiuje dane do nowego pliku bazy katalogowej, a oryginalny plik bazy katalogowej pozostaje niezmieniony. Z oryginalnej bazy katalogowej nadal można korzystać we wcześniejszych wersjach programu.*

Praca w module Elements Organizer oraz w module Photoshop Elements Editor

Odpowiednie filmy instruktażowe są dostępne pod adresami www.adobe.com/go/lrvid2309_pse_pl i www.adobe.com/go/lrvid2301_pse_pl.

W programie Adobe Photoshop Elements dostępne są dwie podstawowe przestrzenie robocze — moduł Elements Organizer oraz moduł Photoshop Elements Editor. W zależności od potrzeb można się między nimi przełączać. Pierwszym krokiem jest zaimportowanie zdjęć do modułu Elements Organizer, w którym można przeglądać wszystkie zdjęcia i klipy wideo, zarządzać nimi i wyszukiwać je. W module Elements Organizer można również wykonywać szybkie korekty.

W przestrzeni roboczej Edytor można bardziej szczegółowo korygować zdjęcia i wykonywać podstawowe czynności edycyjne, procedury edycji z asystą lub korzystać z zaawansowanych narzędzi edycyjnych.

Po zakończeniu pracy ze zdjęciami w module Elements Organizer lub module Photoshop Elements Editor użytkownik może utworzyć projekty fotograficzne, takie jak strony szkicowników, pokazy slajdów, księgi zdjęć i albumy online. Projekty te można w prosty sposób udostępniać rodzinie i znajomym.

Aby przejść do modułu Elements Organizer z modułu Photoshop Elements Editor, należy kliknąć ikonę .

Importowanie i organizowanie zdjęć i klipów wideo

Pracę w programie Adobe Photoshop Elements rozpoczyna się od zaimportowania zdjęć do modułu Elements Organizer. W module Elements Organizer można wyświetlać zdjęcia i klipy wideo, a także zarządzać nimi i wyszukiwać je.

Korzystanie z programu Photo Downloader w celu pobierania plików

1 Podłącz aparat fotograficzny lub czytnik kart do komputera. (W razie potrzeby zapoznaj się z dokumentacją dołączoną do urządzenia).

Pojawi się okno automatycznego odtwarzania systemu Windows z listą opcji pobierania zdjęć.

2 W oknie dialogowym Autoodtwarzanie systemu Windows wybierz opcję Organizuj i edytuj za pomocą programu Adobe Elements Organizer 8, a następnie kliknij przycisk OK.

Jeśli moduł Elements Organizer nie jest jeszcze otwarty, zostanie otwarte okno pobierania zdjęć. Kliknij przycisk Pobierz zdjęcia. Moduł Elements Organizer zostanie otwarty i zostaną do niego zaimportowane pliki multimedialne. Jeśli moduł Elements Organizer już działa, należy wybrać opcje Plik > Pobierz zdjęcia i wideo > Z aparatu fotograficznego lub czytnika kart, aby otworzyć program Photo Downloader.

3 W oknie dialogowym Photo Downloader, w obszarze Źródłowe, wybierz opcję z menu Pobierz zdjęcia z, aby określić miejsce, z którego zdjęcia będą kopiowane/importowane.

4 W obszarze Ustawienia importu ustaw następujące opcje:

Położenie Określa folder, do którego zostaną pobrane obrazy. Aby zmienić domyślną lokalizację, kliknij przycisk Przeglądaj, a następnie wskaż nową.

Utwórz podfolder(y) Tworzy podfolder, korzystając z formatu nazw wybranego menu podręcznym. Wybranie opcji Nazwa własna pozwala wpisać własną nazwę podfolderu w polu tekstowym.

Zmień nazwy plików Zmienia nazwy plików przy użyciu schematu nazw wybranego z menu podręcznego. W przypadku wybrania opcji nazwy niestandardowej wpisz podstawową nazwę pliku i numer początkowy w celu przypisania do zdjęć nazw plików zawierających kolejne numery.

***Uwaga:** Jeśli wprowadzona nazwa już istnieje, zostanie do niej dodana końcówka „-1” lub odpowiednia inna liczba.*

Zachowaj bieżącą nazwę pliku w XMP Wybranie tej opcji spowoduje użycie bieżącej nazwy pliku jako nazwy przechowywanej w metadanych zdjęcia.

Opcje usuwania Umożliwiają określenie, czy po skopiowaniu zdjęć program ma pozostawić je w pamięci aparatu lub na karcie, sprawdzić je i usunąć, czy też od razu usunąć. Zdjęcia, które nie zostały zaimportowane do programu Adobe Photoshop Elements, nie są usuwane z aparatu lub karty.

5 (Opcjonalnie) Aby automatycznie pobierać zdjęcia do programu Photoshop Elements po podłączeniu urządzenia, wybierz opcję Automatyczne pobieranie. Opcje pobierania automatycznego można konfigurować w obszarze preferencji Aparat lub czytnik kart.

6 (Opcjonalnie) W celu wyświetlenia dodatkowych opcji pobierania kliknij przycisk Zaawansowane. Odwiedź stronę www.adobe.com/go/learn_org_advanceddownload_pl.

7 Kliknij przycisk Pobierz zdjęcia.

Zdjęcia zostaną skopiowane na dysk twardy.

8 Kliknij przycisk OK w oknie dialogowym Pliki zostały pomyślnie skopiowane.

***Uwaga:** Jeśli podczas kopiowania zdjęć moduł Elements Organizer jest włączony, kliknij przycisk Tak w oknie dialogowym Pliki zostały pomyślnie skopiowane.*

Organizowanie zdjęć i klipów wideo

Do zarządzania plikami służy moduł Elements Organizer. Moduł Elements Organizer ułatwia znajdowanie zdjęć, klipów wideo oraz dokumentów Adobe PDF, nawet jeśli zostały zapisane w innych lokalizacjach na komputerze.

Program Adobe Photoshop Elements automatycznie organizuje zdjęcia wg dat w miarę ich pobierania. W module Elements Organizer dostępna jest oś czasu (należy wybrać polecenie Okno > Oś czasu) i Widok daty, które umożliwiają wyszukiwanie zdjęć wg dat. Dobrym rozwiązaniem jest umieszczanie zdjęć o podobnej tematyce w jednym albumie. Albumy są idealne do udostępniania zdjęć w projektach, kreacjach, albumach online, a także ułatwiają wyszukiwanie powiązanych zdjęć.

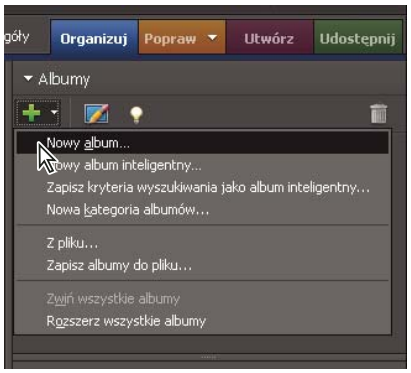
W celu dodatkowego sortowania i klasyfikowania zdjęć można dodawać oceny w postaci gwiazdek, układać zdjęcia w stosy, a także przypisywać słowa kluczowe . Więcej informacji na temat korzystania ze znaczników w postaci słów kluczowych zawiera strona www.adobe.com/go/learn_org_photos_tag_pl.

Czy korzystanie z modułu Elements Organizer jest konieczne? Nie. Możesz po prostu kopiować zdjęcia na komputer, a następnie użyć Edytora w celu korygowania zdjęć. Istnieje jednak wiele zadziwiających operacji, jakie można wykonywać na zdjęciach w module Elements Organizer. Ponadto po zgromadzeniu setek i tysięcy zdjęć na komputerze odkryjesz, że znajdowanie zdjęć i zarządzanie nimi w module Elements Organizer jest dużo łatwiejsze.

Tworzenie albumu

1 Na panelu Albumy, na karcie Organizuj, kliknij przycisk Utwórz nowy album lub kategorię albumów , a następnie kliknij polecenie Nowy album.

2 (Opcjonalnie) Z menu Kategoria albumów wybierz kategorię, w której ma zostać umieszczony album.



Menu kategorii albumów

3 W polu Nazwa albumu wpisz nazwę albumu.

4 Przeciągnij zdjęcia do obszaru Elementy.

5 Kliknij przycisk Gotowe.

Album pojawi się na panelu Albumy w wybranej kategorii albumów. Więcej informacji na temat tworzenia albumów zawiera strona www.adobe.com/go/learn_org_albums_create_pl.

Wyszukiwanie zdjęć i klipów wideo

Możliwe jest wyszukiwanie zdjęć i plików wideo według dat, ocen, albumów, lokalizacji folderów, nazw plików, typów multimediów, znaczników słów kluczowych lub innych kryteriów. Więcej informacji zawiera strona www.adobe.com/go/learn_org_photos_find_pl.

Oto wybrane funkcje modułu Elements Organizer ułatwiające znajdowanie zdjęć.

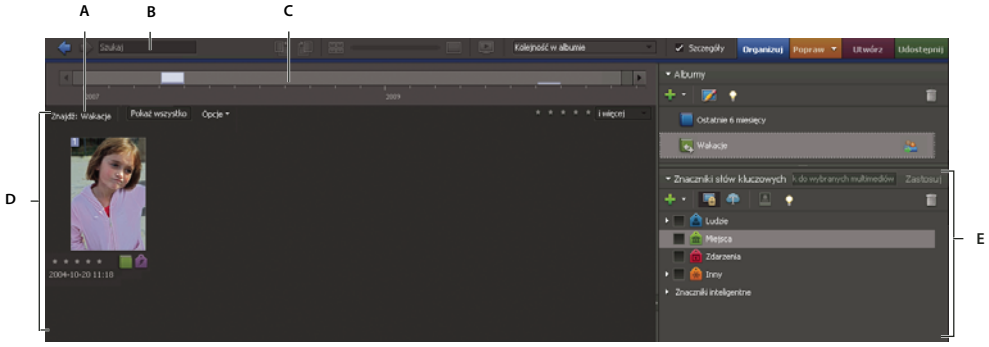
Oś czasu Należy kliknąć miesiąc lub ustawić zakres, aby znaleźć zdjęcia i pliki multimedialne chronologicznie według daty, sekwencji wsadowej importu lub lokalizacji folderu.

Pasek wyszukiwania Aby znaleźć pasujące lub podobne zdjęcia i pliki multimedialne, należy przeciągnąć zdjęcie, znacznik słowa kluczowego, projekt lub album na pasek wyszukiwania.

Panel Albumy Należy wybrać album, aby wyświetlić tylko pliki multimedialne z tego albumu.

Panel Znaczniki słów kluczowych Aby wyświetlić tylko pliki z tym znacznikiem, należy wybrać znacznik słowa kluczowego.

Pole tekstowe Aby znaleźć pliki, w których występuje określony tekst, należy wpisać ten tekst w polu wyszukiwania. Zgodny tekst może się znajdować w nazwie pliku, metadanych, znacznikach słów kluczowych, nagłówku, notatkach, nazwach albumów, grupach albumów, informacjach o aparacie, datach, folderach i formatach.



Moduł Elements Organizer oferuje wiele narzędzi i funkcji służących do znajdowania zdjęć.
***A.** Pasek wyszukiwania **B.** Pole tekstowe **C.** Oś czasu **D.** Panel Albumy **E.** Panel Znaczniki słów kluczowych*

Znajdowanie rzeczywistego pliku zdjęcia albo klipu multimedialnego

1 W module Elements Organizer zaznacz zdjęcie lub klip multimedialny, który chcesz znaleźć.

2 Naciśnij kombinację klawiszy Alt+Enter, aby otworzyć okno Właściwości-Ogólne.

3 Kliknij ikonę Pokaż w Eksploratorze .

Tworzenie projektów fotograficznych

Zdjęcia można wykorzystać do realizacji rozmaitych atrakcyjnych projektów, które będą później udostępniane rodzinie i znajomym. Możesz na przykład tworzyć projekty fotograficzne, takie jak albumy, strony szkicowników, pocztówki, etykiety i koperty na dyski CD/DVD oraz kolaże zdjęć. Te projekty fotograficzne możesz wydrukować w domu lub wysłać przez Internet w celu wydrukowania. Zdjęcia mogą zostać użyte w galeriach zdjęć online, pokazach slajdów oraz albumach animacji poklatkowej. Więcej informacji zawiera strona www.adobe.com/go/learn_org_projects_pl.

Dostosowanie szablonów projektów pozwala na nadanie naszym projektom bardziej zindywidualizowanego charakteru. Zmień kolory układu, aby lepiej pasowały do zdjęć. Dodaj nowe elementy grafiki, tekst oraz efekty, takie jak cień i poświata. Używając panelu Zawartość, można szybko przeglądać setki ramek, motywów, obrazów tła, klipartów oraz efektów i zastosować je do zdjęć i projektów zdjęciowych.

Tworzenie i udostępnianie pokazu slajdów

1 W module Elements Organizer wybierz zdjęcia, które mają znaleźć się w pokazie slajdów.

2 Na karcie Utwórz Utwórz kliknij przycisk Pokaz slajdów, aby wyświetlić preferencje pokazu slajdów.

3 Zmień dowolne opcje lub kliknij przycisk OK, aby użyć opcji domyślnych.

W oknie dialogowym Pokaz slajdów znajdują się wszystkie narzędzia do tworzenia pokazu slajdów. Wybrane wcześniej zdjęcia będą widoczne u dołu ekranu.

4 Edytor pokazu slajdów pozwala na dodawanie efektów, tekstu, małych elementów graficznych, muzyki lub własnej narracji. Jest to narzędzie otwierające pole do własnych, kreatywnych poszukiwań i eksperymentów.

5 Aby zmienić kolejność slajdów, przeciągaj miniaturki slajdów w nowe miejsca. Miniaturki obrazów znajdują się w dolnej części Edytora pokazu slajdów. Przeciągaj miniaturkę naprzód lub wstecz, dopóki nie pojawi się niebieski pasek, a następnie zwolnij przycisk myszy.

6 Aby wyświetlić podgląd pokazu slajdów ze wszystkimi efektami, skorzystaj z przycisków sterowania odtwarzaniem pod obszarem podglądu slajdu. W każdej chwili można wrócić do edytowania slajdów, naciskając przycisk „magnetowidu".

Uwaga: *Można także wyświetlić podgląd pokazu slajdów ze wszystkimi efektami, korzystając z ikony podglądu na pełnym ekranie. Naciśnięcie klawisza Esc powoduje powrót z trybu podglądu na pełnym ekranie do trybu edycji slajdów.*

7 Kliknij przycisk Zapisz projekt (w lewym górnym rogu Edytora pokazu slajdów). Dobrze jest regularnie zapisywać pokaz slajdów podczas pracy.

8 W celu wyświetlenia lub udostępnienia pokazu slajdów kliknij przycisk Wyjście (w lewym górnym rogu edytora pokazu slajdów). Wybierz sposób udostępniania pokazu slajdów. Można zapisać pokaz jako plik filmowy lub plik PDF. Tak zapisany pokaz można również nagrać na dysku, aby można go było odtwarzać na ekranie telewizora lub w komputerze.

Drukowanie i udostępnianie zdjęć

Program Photoshop Elements oferuje wiele sposobów szybkiego udostępniania zdjęć. Użytkownik może zezwolić na przeglądanie zdjęć w interaktywnym albumie online. Może wysyłać zdjęcia w wiadomościach e-mail. Możesz wydrukować zdjęcia na domowej drukarce lub zamówić profesjonalne wydruki. Może nagrywać pliki lub albumy na dyskach CD/DVD.

W module Elements Organizer najpierw zaznacz zdjęcia, które będą udostępniane. Kliknij kartę Udostępnij, a następnie wybierz sposób udostępniania zdjęć. Więcej informacji zawiera strona www.adobe.com/go/learn_org_share_pl.

Drukowanie z modułu Elements Organizer

1 Wybierz zdjęcia lub klipy wideo w przeglądarce zdjęć. Jeżeli zostanie zaznaczony klip wideo, tylko pierwsza klatka zostanie wydrukowana.

2 Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

3 Wybierz opcje drukowania w oknie dialogowym odbitek, a następnie kliknij przycisk Drukuj.

Udostępnianie zdjęć za pomocą poczty e-mail

Program Photoshop Elements usprawnia udostępnianie zdjęć za pomocą poczty e-mail. Zdjęcia można dołączyć do wiadomości e-mail albo osadzić je w wiadomości e-mail, tworząc wiadomość ze zdjęciami.

1 Upewnij się, że klient e-mail został określony w preferencjach. W module Elements Organizer wybierz kolejno opcje Edycja > Preferencje > Udostępnianie. W Edytorze wybierz opcje Edycja > Preferencje > Organizowanie i udostępnianie, a następnie opcję Udostępnianie. Wybierz Microsoft Outlook®, Outlook Express lub Adobe E-mail Service.

Uwaga: *W systemie Windows Vista® wybierz program Microsoft Outlook®, program Poczta systemu Windows lub usługę pocztową Adobe.*

2 Zaznacz zdjęcie w przeglądarce zdjęć lub widoku daty, kliknij kartę Udostępnij 

, a następnie kliknij przycisk Wiadomość ze zdjęciami.

3 Przy pierwszym wysyłaniu zdjęcia pocztą e-mail zostanie wyświetlony monit o potwierdzenie używanej usługi poczty e-mail. Potwierdź wybór i kliknij przycisk OK.

Pojawi się panel wysyłania zdjęć zawierający zdjęcia wybrane do wysłania pocztą e-mail.

4 Wybierz adresatów wiadomości e-mail, wykonując jedną z poniższych czynności:

- Wybierz nazwisko z listy Wybierz adresatów (wyświetlane nazwiska pochodzą z książki adresowej).
- W razie potrzeby dodaj adresata do książki adresowej, wybierając opcję Nowy kontakt w oknie dialogowym Książka adresowa. Kliknij przycisk OK. Adresat pojawi się zaznaczony na liście Wybierz adresatów.

5 W kreatorze papeterii i układów wybierz styl i tło papeterii. Następnie kliknij przycisk Następny krok i dostosuj układ.

6 Kliknij przycisk Dalej.

Program Photoshop Elements otworzy domyślną aplikację poczty e-mail.

Korzystam z programu poczty e-mail opartego na sieci WWW Jeśli korzystasz z usługi poczty e-mail, takiej jak Gmail™ lub Yahoo® Mail, możesz eksportować zdjęcia i dołączać je do wiadomości e-mail. Kliknij kartę Udostępnianie i wybierz opcję Załączniki e-mail. W kreatorze Załączniki e-mail zostaną przedstawione kolejne kroki wymagane w celu utworzenia wersji zdjęć, które będą odpowiednie dla poczty e-mail.

Korygowanie (edytowanie) zdjęć

Program Adobe Photoshop Elements oferuje kilka poziomów edycji — od prostych korekt wywoływanych jednym kliknięciem w module Elements Organizer aż po zaawansowaną korektę kolorów i kompozycję w module Photoshop Elements Editor.

Korygowanie zdjęć w module Elements Organizer

W module Elements Organizer można wykonywać różne proste dopasowania, na przykład: Autokorekta inteligentna, Autokolor, Autokontrast, Autousuwanie czerwonych oczu oraz Autowyostrzanie. Więcej informacji zawiera strona www.adobe.com/go/learn_org_fix_organizer_pl.

1 W module Elements Organizer wybierz zdjęcia do skorygowania.

2 Kliknij kartę Popraw i wybierz polecenie Edytuj zdjęcia. Wprowadź wymagane zmiany.

Jeśli uzyskane wyniki nie są zadowalające, kliknij przycisk Cofnij  lub klawisze Ctrl-Z.

Kadrowanie zdjęcia w module Elements Organizer

Kadrowanie umożliwia usuwanie zbędnych obrazów ze zdjęcia.

1 W module Elements Organizer wybierz zdjęcie, które chcesz wykadrować.

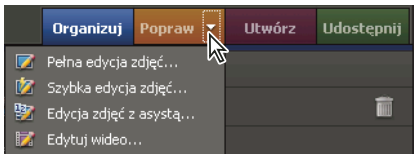
2 Kliknij na kartę Popraw, wybierz opcję Kadruj, a następnie postępuj wg instrukcji wyświetlonych w oknie dialogowym Kadruj.

Korygowanie zdjęć w module Photoshop Elements Editor

Moduł Photoshop Elements Editor udostępnia dodatkowe tryby edycji: Szybka korekta, Edycja z asystą oraz Pełna edycja. Tryb odpowiedni do określonego zadania poprawiania zdjęć jest uzależniony od poziomu edycji, umiejętności użytkownika w tym zakresie, a także od złożoności obrazu. Więcej informacji zawiera strona http://www.adobe.com/go/learn_pse8_photos_fix_pl.

1 W module Elements Organizer zaznacz zdjęcia, których chcesz użyć w Edytorze.

2 Kliknij trójkąt obok karty Popraw, a następnie wybierz jedną z następujących opcji: Pełna edycja zdjęć, Szybka edycja zdjęć lub Edycja zdjęć z asystą.



Pasek Organizator

W module Photoshop Elements Editor zdjęcia pojawią się w skrzynce projektu u dołu przestrzeni roboczej Edytor. W celu zmiany zdjęć przeznaczonych do korekty należy klikać je dwukrotnie w skrzynce projektu.

Czy muszę korzystać z modułu Elements Organizer w celu otwierania zdjęć w Edytorze? Nie. Zdjęcia można również otwierać z Edytora. Wybierz opcje Plik > Otwórz, a następnie przejdź do zdjęć, które chcesz otworzyć.

Co się stanie, gdy podczas korygowania w module Photoshop Elements Editor przejdę do modułu Elements Organizer? Jeśli po otwarciu plików w Edytorze przejdziesz do modułu Elements Organizer, pojawi się baner nad miniaturami otwartych plików. Plików nie można zmienić w module Elements Organizer, dopóki nie zostaną zamknięte w Edytorze.

Zobacz także

„Podstawy korekcji kolorów i korekty tonalnej” na stronie 107

„Edycja z asystą” na stronie 48

Zapisywanie zmian

Po zakończeniu edycji obrazu w module Photoshop Elements Editor należy zapisać obraz, aby nie utracić wyników pracy. Korekty wykonywane w module Elements Organizer są zapisywane automatycznie.

❖ W module Photoshop Elements Editor wybierz opcje Plik > Zapisz.

Zdjęcia zapisane w Edytorze są zapisywane jako wersja i grupowane wraz z innymi zapisanymi wersjami zdjęcia oryginalnego. Te zestawy wersji są ułożone w stos w module Elements Organizer, a wersja, która została zapisana jako ostatnia, znajduje się na górze stosu.

Nie chcę zapisywać wersji zdjęcia, co wtedy? Zapisywanie wersji zdjęcia jest zalecane, ponieważ umożliwia zachowanie pliku oryginalnego. Jeśli z jakiegokolwiek powodu nie chcesz zapisywać wersji zdjęcia, wybierz opcje Plik > Zapisz po zakończeniu edycji. W obszarze Opcje zapisu (okna dialogowego Zapisz jako) usuń zaznaczenie opcji Zapisz w zestawie wersji z oryginałem. Domyślnie moduł Photoshop Elements Editor zapisuje plik w formacie PSD i nie dołącza do nazwy pliku numeru wersji.

Wskazówki dotyczące rozwiązywania problemów

Poniżej przedstawiono niektóre zagadnienia, które należy uwzględnić w przypadku rozwiązywana problemów związanych z programem Photoshop Elements. Więcej wskazówek można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/forums_pl.

- Restart programu Photoshop Elements czy restart komputera.
- Zresetuj preferencje programu Photoshop Elements. Natychmiast po uruchomieniu programu Photoshop Elements przytrzymaj kombinację klawiszy Ctrl + Alt + Shift. Następnie wybierz zadanie z ekranu powitalnego.
- Wyłącz inne programy — łącznie z programami antywirusowymi, firewallem oraz aplikacjami do nagrywania dysków CD/DVD, które działają w tle.
- Upewnij się, że system operacyjny komputera jest aktualny. Zainstaluj najnowsze sterowniki dla karty graficznej i dźwiękowej, drukarki oraz innych urządzeń.
- Usuń najnowsze dodatki z komputera. Jaka była ostatnia zmiana wykonana w komputerze, która poprzedziła wystąpienie problemu? Czy zainstalowano nową drukarkę, nowy zestaw czcionek lub inne oprogramowanie?
- Jeśli wydaje się, że którakolwiek sekcja programu Photoshop Elements nie działa poprawnie, zapoznaj się z pomocą dla programu Photoshop Elements.
- Jeśli problem pojawia się podczas otwierania lub edycji zdjęcia, czy dotyczy on wszystkich zdjęć? Czy problem dotyczy zdjęć z różnych aparatów lub źródeł?

Rozdział 2: Przestrzeń robocza programu Photoshop Elements

Program Adobe® Photoshop® Elements 8 ma dwie przestrzenie robocze: moduł Elements Organizer oraz Elements Editor. Moduł Elements Organizer służy do znajdowania, organizowania i udostępniania zdjęć oraz plików multimedialnych. Edytor służy do tworzenia, edytowania i ulepszania obrazów. Stosując moduły wtyczek, można zwiększyć funkcjonalność programu, a za pomocą dysków magazynujących można rozszerzyć pamięć systemu.

Aby otworzyć zdjęcie w przestrzeni roboczej Edytora, wybierz zdjęcie w module Elements Organizer. Kliknij trójkąt obok karty Popraw, a następnie wybierz opcję: Pełna edycja, Szybka edycja lub Edycja z asystą. Podczas pracy w Edytorze kliknięcie przycisku Organizator powoduje otwarcie przestrzeni roboczej modułu Elements Organizer.

Jeśli jest otwarty zarówno moduł Elements Organizer, jak i Photoshop Elements Editor, można przełączać między nimi, klikając odpowiedni przycisk na pasku zadań systemu Windows®.

Informacje o przestrzeniach roboczych

Ekran powitalny

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

Kliknięcie przycisku Organizuj powoduje otwarcie modułu Elements Organizer; Organizator umożliwia importowanie, opatrywanie znacznikami oraz organizowanie zdjęć. Kliknięcie przycisku Edycja powoduje otwarcie Edytora umożliwiającego poprawianie obrazów i dodawanie efektów specjalnych.

Ekran powitalny można zamykać i otwierać ponownie, klikając przycisk Ekran powitalny. Nie ma potrzeby wracać do ekranu powitalnego, aby otworzyć inne przestrzenie robocze — można je otwierać z poziomu dowolnej przestrzeni roboczej.

Po kliknięciu ikony ustawień zostanie wyświetlone okno dialogowe programu Adobe Photoshop Elements 8.0 zawierające poniższe opcje. Określenie ustawień w tym miejscu definiuje zachowanie podczas uruchamiania programu Adobe Photoshop Elements. Zaznacz jedną z opcji i kliknij przycisk OK.

- Wyświetl ekran powitalny
- Zawsze uruchamiaj Organizator programu Elements za ekranem powitalnym
- Zawsze uruchamiaj Edytor programu Photoshop Elements za ekranem powitalnym

Wyłączanie śledzenia informacji

Na ekranie powitalnym domyślnie są rejestrowane i przekazywane do Adobe niektóre informacje dotyczące sposobu korzystania w celu ulepszenia działania ekranu. Dane dotyczące sposobu korzystania z ekranu powitalnego są anonimowe i nie stanowią odwołania do danych osobowych użytkownika, ani do informacji dotyczących konta Adobe. Informacje dotyczące sposobu korzystania z modułów Photoshop Elements Editor i Elements Organizer nie są śledzone. Aby wyłączyć śledzenie informacji na ekranie powitalnym:

1 W środowisku Windows XP, kliknij menu Start > Uruchom (w środowisku Windows Vista wybierz menu Start), wpisz regedit.exe, a następnie kliknij przycisk OK.

Zostanie otwarty Edytor rejestru systemu Windows. Za pomocą nawigatora po lewej stronie przejdź w drzewie do wpisu HKEY_CURRENT_USER\Software\Adobe\Elements Organizer\8.0\Organizer.

2 Kliknij prawym klawiszem myszy w dowolnym miejscu na prawym panelu i wybierz opcje Nowy > Wartość DWORD.

Zostanie utworzona nowa wartość DWORD o nazwie Nowa wartość #1.

3 Zmień nazwę z Nowa wartość #1 na DisableTracking.

4 Dwukrotnie kliknij DisableTracking.

Zostanie otwarte okno dialogowe Edytowanie wartości DWORD.

5 W polu Dane wartości wpisz 1, kliknij OK, a następnie zamknij Edytor rejestru.

Edytor

Filmy instruktażowe dotyczące trybów pełnej edycji i edycji z asystą są dostępne na stronach www.adobe.com/go/lrvid2319_pse_pl i www.adobe.com/go/lrvid2318_pse_pl.

Edytor oferuje trzy tryby tworzenia i edytowania obrazów: Pełna edycja, Szybka korekta oraz Edycja z asystą. Kliknij trójkąt obok pozycji Pełna edycja i wybierz jedną z następujących opcji:

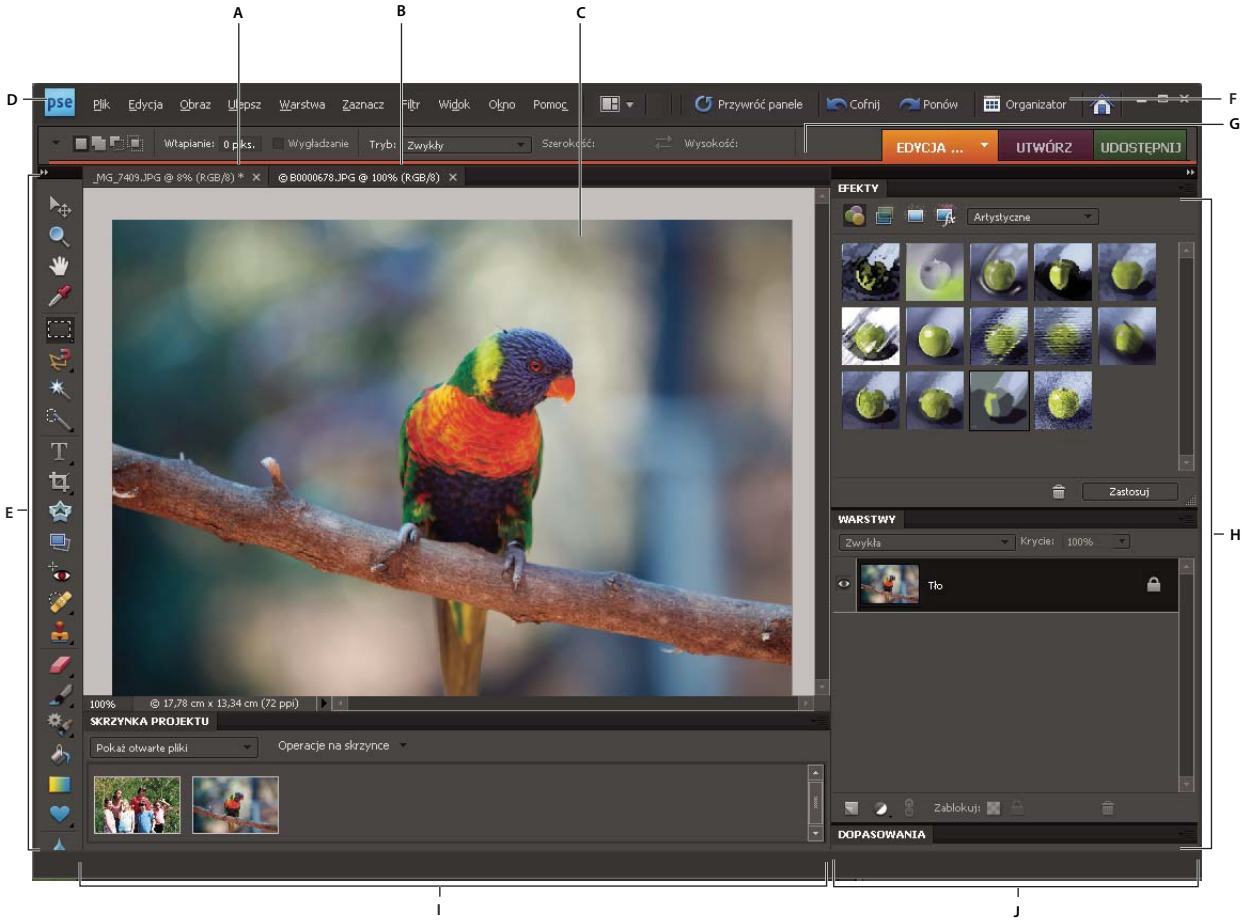
Pełna edycja Umożliwia edytowanie zdjęć w trybie pełnej edycji.

Szybka edycja Umożliwia edytowanie zdjęć w trybie szybkiej korekty.

Edycja z asystą Umożliwia edytowanie zdjęć w trybie edycji z asystą.

Przestrzeń robocza Pełna edycja udostępnia narzędzia służące do rozwiązywania problemów z kolorami, tworzenia efektów specjalnych i ulepszania zdjęć. Przestrzeń robocza Szybka korekta udostępnia proste narzędzia służące do poprawiania kolorów i oświetlenia oraz polecenia służące do szybkiego rozwiązywania często spotykanych problemów, na przykład efektu czerwonych oczu. Przestrzeń robocza Edycja z asystą udostępnia narzędzia do podstawowej edycji zdjęć, efekty obróbki fotograficznej oraz działania z asystą. Przestrzeń robocza Szybka korekta lub Edycja z asystą jest dobrym miejscem do rozpoczęcia pracy nad poprawianiem zdjęć dla użytkowników, którzy stawiają pierwsze kroki w obróbce obrazów cyfrowych.

Użytkownicy, którzy pracowali wcześniej z programami do edycji obrazów, mogą skorzystać z przestrzeni roboczej Pełna edycja, która oferuje elastyczne i wydajne środowisko korekty obrazów. Zawiera ona polecenia korekcji oświetlenia i koloru oraz narzędzia umożliwiające poprawianie defektów obrazów, zaznaczanie obszarów, dodawanie tekstu oraz malowanie na obrazach. Układ przestrzeni roboczej Pełna edycja 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.



Przestrzeń robocza Pełna edycja
***A.** Nieaktywna karta **B.** Aktywna karta **C.** Obszar aktywnego obrazu **D.** Pasek menu **E** Pole narzędzi **F.** Przycisk Organizator **G.** Pasek opcji **H.** Panele **I.** Skrzynka projektu **J.** Skrzynka panelu*

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.

Przybornik Zawiera narzędzia do edytowania obrazów.

Pasek opcji Oferuje opcje dla wybranego narzędzia.

Skrzynka projektu Wyświetla miniaturki otwartych obrazów i umożliwia łatwe zarządzanie nimi.

Panele Pomagają w edytowaniu i modyfikowaniu obrazów.

Skrzynka panelu Pomaga w organizowaniu paneli w obszarze roboczym.

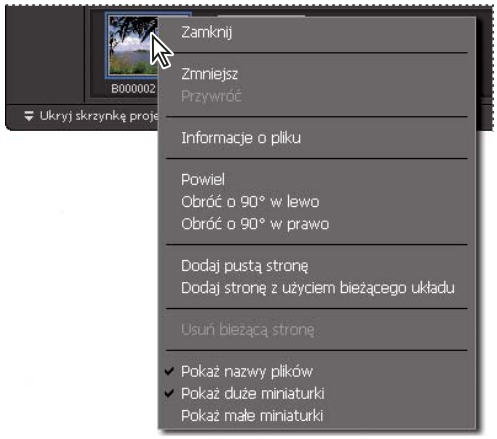
Pasek stanu Pasek stanu w Edytorze zawiera przyciski przeznaczone do wyświetlania lub ukrywania skrzynki projektu.

Zobacz także

„Korekcja kolorów w trybie szybkiej korekty” na stronie 107

Używanie menu kontekstowych

Zarówno w Edytorze, jak i w module Elements Organizer można korzystać z menu kontekstowych. W menu kontekstowym są wyświetlane polecenia, które mogą być użyteczne w danym momencie (gdy jest aktywne pewne narzędzie, pewna paleta lub pewien wybór). Często jest to inny sposób na uzyskanie dostępu do poleceń znajdujących się w głównych menu programu.



Aby otworzyć menu kontekstowe, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy. To menu pojawia się w skrzynce projektu w trybie pełnej edycji.

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

Zarówno w Edytorze, jak i w module Elements Organizer 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.

Zobacz także

„Skróty klawiaturowe w module Photoshop Elements Editor” na stronie 303

„Skróty dotyczące wybierania narzędzi” na stronie 303

Kończenie pracy programu Photoshop Elements

Aby zakończyć pracę programu Photoshop Elements, należy zamknąć zarówno moduł Editor, jak i moduł Elements Organizer — zamknięcie jednej z przestrzeni roboczych nie powoduje automatycznego zamknięcia drugiej.

1 W przestrzeni roboczej Edytor, Elements Organizer lub w obydwu przestrzeniach roboczych wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz kolejno Plik > Zakończ.
- Kliknij przycisk Zamknij (X) w prawym górnym rogu przestrzeni roboczej.

2 W przypadku zamykania Edytora zadecyduj, czy mają zostać zapisane otwarte pliki.

Zobacz także

„Zapisywanie zmian w różnych formatach plików” na stronie 42

Narzędzia

Informacje o przyborniku

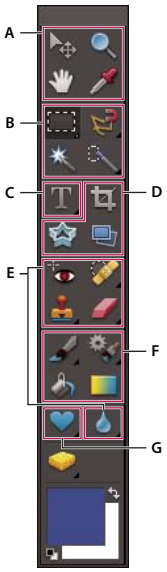
Edytor oferuje dostęp do wielu narzędzi. Za pomocą narzędzi w przyborniku można zaznaczać, edytować i wyświetlać zdjęcia. Niektóre narzędzia umożliwiają też malowanie, rysowanie i dodawanie tekstu. W trybach pełnej edycji i szybkiej korekty przybornik znajduje się z lewej strony przestrzeni roboczej. W trybie pełnej edycji można zmieniać położenie przybornika, przeciągając pasek uchwytu u góry jego okna.

Aby użyć narzędzia, należy je wybrać w przyborniku. Wybrane narzędzie zostaje podświetlone, a na pasku opcji znajdującym się poniżej paska skrótów u góry Edytora, pojawiają się opcjonalne ustawienia narzędzia. Pod niektórymi narzędziami w przyborniku znajdują się dodatkowe narzędzia. Są to tak zwane *narzędzia ukryte*. Mały trójkąt w prawym dolnym rogu narzędzia informuje, że w jego grupie znajdują się narzędzia ukryte. Wybranie narzędzia powoduje wyświetlenie na pasku opcji wszystkich jego narzędzi ukrytych.

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.*

Aby wyświetlić informacje o dowolnym narzędziu w przyborniku, należy najechać na nie kursorem. Nazwa narzędzia wyświetlana po ustawieniu nad nim kursora to *etykietka narzędzia*. Klikając łącze w niektórych etykietkach, można uzyskać dodatkowe informacje o narzędziu.

Opis przybornika



A Narzędzia nawigacji i mierzenia

- **Przenieś (V)**
- **Powiększeni (Z)**
- **Rączka (H)**
- **Kroplomierz (I)**

B Narzędzia zaznaczania

- **Zaznaczenie prostokątne (M)**
  - Zaznaczanie eliptyczne (M)
- **Lasso (L)**
  - Lasso magnetyczne (L)
  - Lasso wielokątne (L)
- **Różdżka (W)**
- **Szybkie zaznaczanie (A)**
  - Pędzel zaznaczania (A)

C Narzędzia tekstowe

- **Tekst poziomy (T)**
  - Tekst pionowy (T)
  - Maska tekstu poziomego (T)
  - Maska tekstu pionowego (T)

D Narzędzia kadrowania

- **Kadrowanie (C)**
- **Foremka (Q)**
- **Prostowanie (P)**
- **Rekompozycja (C+C)**

E Narzędzia retuszu

- **Usuwanie efektu czerwonych oczu (Y)**
- **Punktowy pędzel korygujący (J)**
  - Pędzel korygujący (J)
- **Stempel (S)**
  - Stempel ze wzorkiem (S)
- **Gumka (E)**
  - Gumka tła (E)
  - Magiczna gumka (E)
- **Rozmycie (R)**
  - Wyostrzanie (R)
  - Smużenie (R)
- **Gąbka (O)**
  - Rozjaśnienie (O)
  - Ściemnianie (O)

F Narzędzia do malowania i rysowania

- **Pędzel (B)**
  - Ołówek (N)
  - Pędzel impresjonistyczny (B)
  - Zastępowanie kolorów (B)
- **Pędzel inteligentny (F)**
  - Szczegółowy pędzel inteligentny (F)
- **Wiadro z farbą (K)**
- **Gradient (G)**

G Narzędzia kształtu

- **Prostokąt (U)**
  - Prostokąt zaokrąglony (U)
  - Elipsa (U)
  - Wielokąt (U)
  - Linia (U)
  - Kształt własny (U)
  - Zaznaczanie kształtów (U)

■ Wskazuje narzędzie domyślne * Skróty klawiszowe wyświetlane są w

Omówienie przybornika

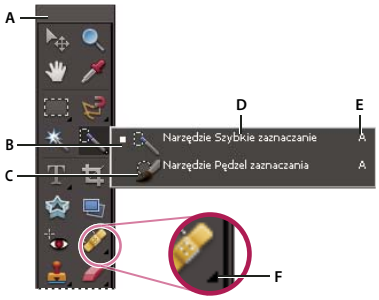
Wybieranie narzędzia

Film instruktażowy dotyczący narzędzi jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2320_pse_pl.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij narzędzie w przyborniku. Jeżeli w prawym dolnym rogu ikony narzędzia znajduje się mały trójkąt, przytrzymaj przycisk myszy, aby uzyskać dostęp do ukrytych narzędzi. Następnie kliknij narzędzie, które chcesz wybrać.

- Naciśnij skrót klawiaturowy narzędzia. Ten skrót jest wyświetlany w etykietce narzędzia. Na przykład aby wybrać narzędzie Przesunięcie, wystarczy nacisnąć klawisz V.



Używanie narzędzi
***A.** Przybornik **B.** Narzędzie aktywne **C.** Narzędzia ukryte **D.** Nazwa narzędzia **E.** Skrót narzędzia **F.** Trójkąt wskazujący ukryte narzędzie*

Zobacz także

„Skróty dotyczące wybierania narzędzi” na stronie 303

Ustawianie preferencji narzędzi

1 W Edytorze wybierz kolejno Edycja > Preferencje > Ogólne.

2 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. Kiedy to pole wyboru nie jest zaznaczone, możesz przełączać się między zestawami narzędzi ukrytych, naciskając tylko klawisz skrótu (bez przytrzymywania klawisza Shift).

Ustawianie wyglądu wskaźnika narzędzia

1 W Edytorze wybierz kolejno Edycja > Preferencje > Ekran i kursory.

2 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.

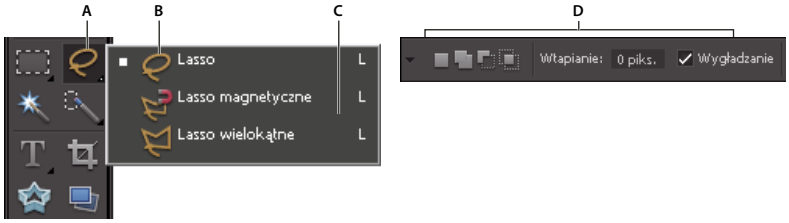
3 Wybierz ustawienie dla innych kursorów:

Standardowe Kursory mają kształt ikon narzędzi.

Precyzyjnie Kursory mają kształt krzyżyka.

Ustawianie opcji narzędzia

Pasek opcji znajduje się poniżej paska skrótów w górnej części okna Edytora. Pasek opcji ma charakter kontekstowy — jego zawartość zmienia się wraz ze zmianą narzędzia. Niektóre ustawienia na pasku opcji są wspólne dla kilku narzędzi, a inne są przypisane tylko do jednego narzędzia.



Pasek opcji narzędzia Lasso
***A.** Ikona narzędzia **B.** Narzędzie aktywne **C.** Narzędzia ukryte **D.** Opcje narzędzia*

1 Wybierz narzędzie.

2 Dostępne opcje pojawią się na pasku opcji. Więcej informacji na temat opcji poszczególnych narzędzi znajduje się w Pomocy programu Photoshop Elements.

***Uwaga:** Aby przywrócić ustawienia domyślne jednego lub wszystkich narzędzi, należy na pasku opcji kliknąć ikonę narzędzia, następnie trójkąt i z menu kontekstowego wybrać polecenie Resetuj narzędzie lub Resetuj wszystkie narzędzia.*

Zobacz także

„Skróty dotyczące wybierania narzędzi” na stronie 303

Ustawianie alertu o ukończeniu operacji

1 W Edytorze wybierz kolejno Edycja > Preferencje > Ogólne.

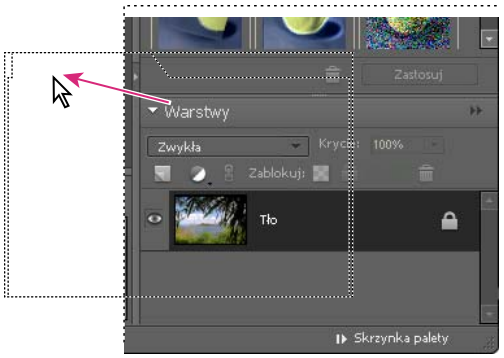
2 Zaznacz pole wyboru Dźwięk po zakończeniu, a następnie kliknij przycisk OK.

Panele i skrzynki

Informacje o panelach

Panele są dostępne zarówno w przestrzeni roboczej Edytor, jak i Elements Organizer, jednak w każdej z tych przestrzeni roboczych działają nieco inaczej. Panele pomagają kontrolować i modyfikować obrazy oraz zarządzać nimi. Niektóre panele mają własne menu zawierające dodatkowe polecenia i opcje. Panele można rozmieszczać w przestrzeni roboczej na wiele różnych sposobów. Można je przechowywać w skrzynce panelu, aby nie przeszkadzały w pracy, a jednocześnie były łatwo dostępne. Często używane panele mogą też być stale otwarte w przestrzeni roboczej. Panele można też grupować razem lub dokować jeden pod drugim.

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



Przeciąganie panelu.

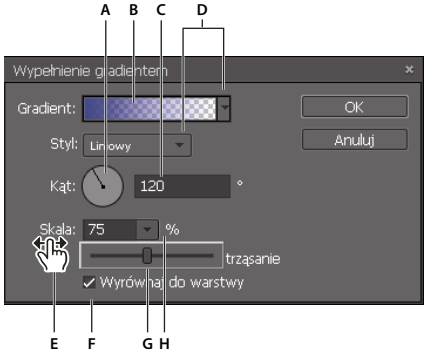
Menu paneli

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 zwiększane lub zmniejszane o 10%, należy nacisnąć klawisz Shift i użyć klawiszy Strzałka w górę lub Strzałka w dół.



Różne metody wprowadzania wartości
***A.** Pokrętło **B.** Kliknij, aby otworzyć okno **C.** Pole tekstowe **D.** Strzałka menu **E.** Miniaturowy suwak **F.** Pole wyboru **G.** Suwak **H.** Trójkąt wskazujący wysuwany suwak*

Praca z panelami w Edytorze

Skrzynka panelu w Edytorze umożliwia przechowywanie wielu paneli w jednym miejscu. Skrzynkę panelu można łatwo konfigurować, zamykać oraz otwierać, co zapewnia szybki dostęp do paneli. Domyślnie skrzynka panelu jest wyświetlana w prawej części przestrzeni roboczej. Panele po dopasowaniu pozostają niezmienione do czasu zresetowania ich lub wprowadzenia kolejnych zmian.



Skrzynka panelu
***A.** Zmiana narzędzi panelu **B.** Dopasowywanie wysokości panelu **C.** Menu panelu **D.** Przewijanie w celu wyświetlenia pozostałej części panelu*

1 Aby wyświetlić lub ukryć Skrzynkę panelu, wybierz opcje Okno > Skrzynka panelu.

2 Aby dopasować wysokość panelu, wybierz panel. U dołu panelu zostanie wyświetlony pasek uchwytu . Przeciągnij panel za pomocą paska uchwytu.

3 Aby używać paneli w skrzynce panelu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- 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 zwijać panele w Skrzynce panelu, klikaj dwukrotnie nazwę panelu.

4 Aby używać paneli poza skrzynką panelu, wykonaj jedną z następujących czynności:

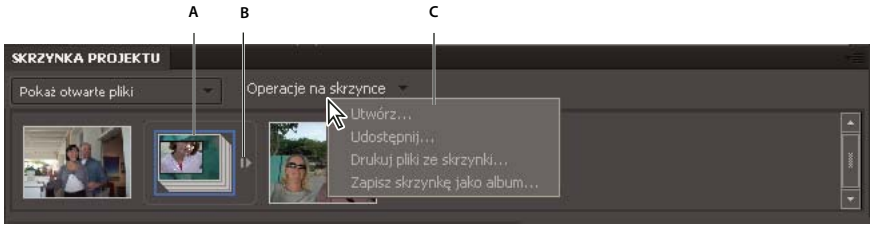
- Aby otworzyć panel, wybierz nazwę panelu w menu Okno.
- Aby zamknąć panel, wybierz nazwę panelu w menu Okno. Lub kliknij przycisk Zamknij na pasku tytułu panelu.
- Aby zmienić rozmiar panelu, przeciągnij jego dowolny róg.
- Aby pogrupować panele (jeden panel z wieloma kartami), przeciągnij panel do 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. U dołu panelu docelowego zostanie wyświetlona podwójna linia, gdy wskaźnik znajdzie się nad odpowiednim obszarem. Nie można dokować całych grup paneli.
- Aby przywrócić domyślne położenie paneli, kliknij polecenie Okno > Przywróć panele.

Uwaga: *Aby panele były zawsze otwierane w ich domyślnym położeniu w Edytorze, kliknij polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne, a następnie usuń zaznaczenie pola wyboru Zapisz położenia paneli. Zmiany dadzą efekt po ponownym uruchomieniu programu.*

Używanie skrzynki projektu w Edytorze

W skrzynce projektu u dołu przestrzeni roboczych Pełna edycja i Szybka korekta są wyświetlane miniaturki otwartych zdjęć. Skrzynka projektu jest przydatna do przełączania wielu zdjęć otwartych w przestrzeni roboczej. Skrzynka projektu 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. Ponieważ skrzynka projektu jest wyświetlana zarówno w przestrzeni roboczej Pełna edycja, jak i w przestrzeni roboczej Szybka korekta, można w łatwy sposób przenieść otwarte obrazy do przestrzeni Szybka korekta, aby je edytować. Projekty zawierające wiele stron są podświetlane za pomocą szarej ramki utworzonej wokół miniaturki strony. Aby wyświetlić lub ukryć poszczególne strony, należy kliknąć prawą krawędź ramki.



Skrzynka projektu
A. *Rozwinięta kreacja fotograficzna (zaznaczona)* ***B.*** *Kliknięcie pozwala rozwinąć kreację fotograficzną.* ***C.*** *Rozwijane menu skrzynki projektu*

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby otworzyć obraz, przeciągnij do skrzynki projektu plik z dowolnej lokalizacji w komputerze (łącznie z przeglądarką zdjęć) lub z dowolnego urządzenia magazynującego podłączonego do komputera.
- Aby przesunąć otwarty obraz na wierzch, kliknij dwukrotnie miniaturkę.
- Aby rozmieścić zdjęcia ponownie, przeciągnij miniaturki do skrzynki projektu. Kolejność zdjęć w skrzynce projektu nie ma wpływu na ich kolejność w module Organizer.
- Aby zamknąć obraz, kliknij miniaturkę prawym przyciskiem myszy w skrzynce projektu i kliknij polecenie Zamknij.
- Aby ukryć obraz, kliknij miniaturkę prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Minimalizuj w menu kontekstowym.

Uwaga: *Aby wyświetlić obraz po jego ukryciu, kliknij dwukrotnie jego miniaturkę w skrzynce projektu 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 w skrzynce projektu i kliknij polecenie Pokaż nazwy plików w menu kontekstowym.
- Aby otworzyć lub zamknąć skrzynkę projektu, kliknij polecenie Okno > Skrzynka projektu.
- Aby ręcznie wyświetlać lub ukrywać Skrzynkę projektu, klikaj pasek tytułu Skrzynki projektu.

Cofanie, ponownie wykonywanie i anulowanie

Cofanie, ponowne wykonywanie i anulowanie operacji

Wiele operacji przeprowadzanych w modułach Elements Organizer i Editor można cofnąć lub wykonać ponownie. Jest na przykład możliwe przywrócenie całego obrazu lub jego części do ostatniej zapisanej wersji. Na możliwość użycia tych opcji może mieć wpływ ilość dostępnej pamięci.

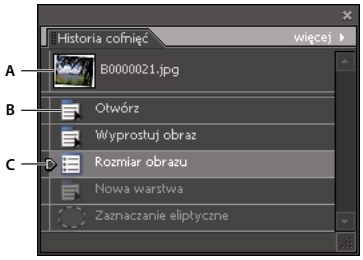
1. Aby cofnąć lub ponownie wykonać operację, kliknij odpowiednio polecenie Edycja > Cofnij lub Edycja > Wykonaj ponownie.
2. Aby anulować operację, przytrzymaj wciśnięty klawisz Esc do momentu zatrzymania wykonywanej operacji.

Używanie panelu Historia cofnięć (tylko w Edytorze)

Panel Historia cofnięć (Okno > Historia cofnięć) pozwala przejść do dowolnego stanu obrazu utworzonego podczas bieżącej sesji. Przy każdym zastosowaniu zmiany do pikseli obrazu nowy stan zostaje dodany do panelu Historia cofnięć. Aby zmiana została dodana do historii, nie trzeba jej zapisywać.

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 cofnięć. Podobnie do panelu nie są dodawane zmiany wprowadzone w całym programie, takie jak zmiany palet, ustawień kolorów i preferencji.



Panel Historia cofnięć
***A.** Stan początkowy **B.** Stan **C.** Wybrany stan i suwak stanu*

Podczas używania panelu Historia cofnięć należy pamiętać o następujących zasadach:

- Domyślnie panel Historia cofnięć zapisuje 50 ostatnich stanów. Wcześniejsze stany są automatycznie usuwane, aby zwolnić pamięć programu Photoshop Elements. Można zmienić liczbę stanów wyświetlanych na panelu Historia cofnięć. Zmiany tej dokonuje się w preferencjach wydajności (Edycja > Preferencje > Wydajność). Maksymalna liczb zapisywanych stanów to 1000.
- Stan początkowy zdjęcia jest wyświetlany u góry panelu Historia cofnięć. 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.
- Zaznaczenie stanu powoduje przyciemnienie stanów znajdujących się poniżej. 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 stanów późniejszych.

Przywracanie ostatnio zapisanej wersji

Podczas edycji zdjęcia w trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty można przywrócić ostatnio zapisaną wersję obrazu.

❖ Wybierz kolejno Edycja > Przywróć.

Uwaga: *Informacje dotyczące przywracania są dodawane jako stan historii do panelu Historia, co umożliwia cofnięcie operacji.*

Przywracanie wcześniejszego stanu obrazu

❖ W trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij nazwę stanu na panelu Historia cofnięć.
- Przeciągnij suwak po lewej stronie w górę lub w dół do innego stanu na panelu Historia cofnięć.
- Kliknij przycisk Cofnij lub Wykonaj ponownie na pasku skrótów.
- Wybierz polecenie Cofnij lub Wykonaj ponownie z menu panelu Historia cofnięć lub z menu Edycja.

Aby ustawić skrót klawiaturowy dla poleceń Krok do przodu i Krok do tyłu, wybierz kolejno Edycja > Preferencje > Ogólne, 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 cofnięć kliknij polecenie Usuń. Wszystkie późniejsze stany również zostaną usunięte.
- Aby usunąć listę stanów z panelu Historia cofnięć, nie zmieniając obrazu, kliknij polecenie Wyczyść historię cofnięć w menu panelu lub kliknij polecenie Edycja > Wyczyść > Historia cofnięć. Wyczyszczenie historii cofnięć 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 cofnięć nie można cofnąć.*

Czyszczenie pamięci używanej przez schowek i panel Historia cofnięć

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

❖ W trybie pełnej edycji wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Aby zwolnić pamięć używaną przez schowek, wybierz kolejno Edycja > Wyczyść > Zawartość schowka.
- Aby zwolnić pamięć używaną przez panel Historia cofnięć, kliknij polecenie Edycja > Wyczyść > Historia cofnięć lub kliknij polecenie Wyczyść historię cofnięć w menu panelu Historia cofnięć.
- Aby jednocześnie zwolnić pamięć używaną przez schowek i panel Historia cofnięć, wybierz kolejno Edycja > Wyczyść > Wszystko.

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

Przywracanie preferencji domyślnych

Ustawienia preferencji decydują o sposobie, w jaki program Photoshop Elements wyświetla obrazy, wskaźniki i elementy przezroczyste, zapisuje pliki, używa wtyczek 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.

❖ Natychmiast po rozpoczęciu uruchamiania programu Photoshop Elements naciśnij i przytrzymaj klawisze Alt+Control+Shift. Aby usunąć plik preferencji programu Adobe Photoshop Elements, kliknij przycisk Tak.

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

W pewnych sytuacjach są wyświetlane komunikaty zawierające ostrzeżenia lub monity. Wyświetlanie tych komunikatów można wyłączyć, zaznaczając w oknie komunikatu opcję Nie pokazuj ponownie, i wyświetlić je ponownie w późniejszym czasie.

1 W Edytorze wybierz kolejno Edycja > Preferencje > Ogólne.

2 Zaznacz pole wyboru Resetuj wszystkie ostrzeżenia, a następnie kliknij przycisk OK.

Dyski magazynujące i wtyczki.

Informacje o dyskach magazynujących

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.

Gdy podstawowy dysk magazynujący zostanie zapełniony, można go zmienić lub utworzyć drugi, trzeci, a nawet czwarty dysk magazynujący. Podstawowym dyskiem magazynującym powinien być najszybszy dysk twardy w systemie z dużą ilością dostępnego zdefragmentowanego miejsca.

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

- Dyski magazynujące powinny się znajdować na tym samym dysku fizycznym co program Photoshop Elements i wszystkie duże pliki poddawane edycji.
- Dyski magazynujące powinny się znajdować na tym samym dysku fizycznym co dysk używany dla pamięci wirtualnej systemu.
- Dyski magazynujące powinny się znajdować na dysku lokalnym. Oznacza to, że dostęp do nich nie powinien być uzyskiwany przez sieć.
- Dyski magazynujące nie powinny się znajdować na nośnikach wymiennych.
- Dla dedykowanych woluminów dysków magazynujących powinno się stosować tablice dysków RAID.
- Dyski magazynujące powinny być regularnie defragmentowane. W celu uniknięcie problemów z fragmentacją najlepiej użyć pustego dysku lub dysku z dużą ilością wolnego miejsca.

Zmienianie dysków magazynujących

Do utworzenia dysku magazynującego program Photoshop Elements wymaga ciągłej przestrzeni na dysku twardym. Z tego powodu należy często defragmentować dysk twardy. 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 W Edytorze kliknij polecenie Edycja > Preferencje > Wydajność.

2 Wybierz żądane dyski z menu Dyski magazynujące (możesz wyznaczyć do czterech dysków magazynujących) i kliknij przycisk OK.

3 Uruchom ponownie program Photoshop Elements, aby zmiany odniosły skutek.

Informacje o modułach wtyczek

Moduły wtyczek to oprogramowanie utworzone przez firmę *Adobe Systems* i innych twórców oprogramowania w celu dodania nowych funkcji do programu Photoshop Elements. W folderze Wtyczki programu Photoshop Elements znajdują się wtyczki służące do importowania, eksportowania i dodawania efektów specjalnych. 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. Aby używać tej wtyczki w programie Photoshop Elements, wystarczy następnie dodać skrót lub alias do folderu Wtyczki. Zainstalowane moduły wtyczek są widoczne jako opcje w menu Importuj lub Eksportuj, jako filtry w menu Filtry oraz jako 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. Po ponownym uruchomieniu programu plik (lub wszystkie pliki w wybranym folderze) jest ignorowany. Aby wyświetlić informacje o zainstalowanych wtyczkach, należy wybrać kolejno Pomoc > O rozszerzeniach Wtyczki, a następnie wybrać odpowiednią wtyczkę z podmenu.

Zobacz także

„Filtry w postaci wtyczek” na stronie 221

Instalowanie modułów wtyczek

❖ 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 głównym folderze programu Photoshop Elements.

Wybieranie dodatkowego folderu z wtyczkami

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

1 W Edytorze kliknij polecenie Edycja > Preferencje > Wtyczki.

2 W oknie dialogowym Preferencje wybierz opcję Dodatkowy folder wtyczek, wybierz żądany folder z listy, a następnie kliknij przycisk Wybierz.

3 Aby wyświetlić zawartość folderu, kliknij go dwukrotnie. Ścieżka dostępu folderu jest widoczna w oknie preferencji.

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

4 Uruchom ponownie program Photoshop Elements, aby wczytać wtyczki.

Rozdział 3: Praca w Edytorze

Praca w Edytorze pozwala dokonywać wyborów w pracy z plikami. Program pozwala ustawiać opcje dotyczące otwierania, zapisywania i eksportowania plików według ich typów, rozmiarów i rozdzielczości. Przetwarzanie i zapisywanie może także dotyczyć plików camera raw. Te narzędzia ułatwiają łączenie plików różnych typów i ich optymalizację w programie Adobe® Photoshop® Elements 8.

W Edytorze można utworzyć pusty plik, otworzyć ostatnio używany plik, określić typy plików otwierane za pomocą programu Photoshop Elements oraz wykonać wiele innych czynności.

Podczas pracy z Edytorem można skorzystać z dodatkowej funkcji o nazwie Edycja z asystą. Funkcja Edycji z asystą jest pomocna, jeśli nie ma pewności co do przepływu pracy lub sposobu wykonania zadania.

Otwieranie plików w Edytorze

Tworzenie nowego, pustego pliku

Niekiedy trzeba rozpocząć pracę od pustego pliku, na przykład w celu utworzenia grafiki internetowej, baneru, logo firmy czy papieru firmowego.

1 W Edytorze kliknij kolejno Plik > Nowy > Pusty plik.

2 Wprowadź opcje dla obrazu i kliknij przycisk OK.

Nazwa Oznacza nazwę nowego pliku obrazu.

Ustawienie predefiniowane Zawiera opcje umożliwiające ustawienie szerokości, wysokości i rozdzielczości obrazów, które mają być drukowane lub wyświetlane na ekranie. Wybierz opcję Schowek, aby użyć rozmiaru i rozdzielczości danych skopiowanych do schowka. Rozmiar i rozdzielczość nowego obrazu można określić na podstawie otwartego obrazu, wybierając jego nazwę u dołu menu Ustawienie predefiniowane.

Szerokość, Wysokość i Rozdzielczość Pozwala ustawić każdą z tych opcji. Wartości domyślne są oparte na ostatnio utworzonym obrazie, chyba że do schowka skopiowano dane.

Tryb kolorów Pozwala ustawić kolory RGB, skalę szarości lub bitmapę (tryb 1-bitowy).

Zawartość tła Umożliwia ustawienie koloru i obrazu warstwy tła. Domyślnie jest to kolor biały. Aby użyć bieżącego koloru tła (wyświetlanego w przyborniku), wybierz pozycję Kolor tła. Wybierz pozycję Przezroczyste, aby warstwa domyślna była przezroczysta i nie zawierała wartości kolorów. Nowy obraz będzie zawierał Warstwę 1 zamiast warstwy tła.

Klikając prawym przyciskiem myszy tło obrazu, można wybrać kolor tła (szary, czarny albo własny).

Otwieranie pliku

Moduł Editor umożliwia otwieranie i importowanie obrazów w różnych formatach plików. Domyślne formaty są wyświetlane w oknach dialogowych Otwórz i Otwórz jako, a także w podmenu Importuj.

Aby otworzyć plik z przeglądarki elementów multimedialnych w module Elements Organizer, zaznacz plik, kliknij trójkąt obok karty Popraw, a następnie wybierz opcję Pełna edycja zdjęć .

1 W Edytorze wybierz kolejno Plik > Otwórz.

2 Odszukaj i zaznacz plik, który chcesz otworzyć. Jeśli plik nie jest wyświetlany, z menu Pliki typu wybierz pozycję Wszystkie formaty.

3 Kliknij przycisk Otwórz. W przypadku niektórych plików pojawi się okno dialogowe umożliwiające ustawienie opcji specyficznych dla danego formatu.

Niekiedy program Photoshop Elements nie jest w stanie określić prawidłowego formatu pliku. Transfer między systemami Mac OS® i Windows może na przykład spowodować nieprawidłowe oznaczenie formatu.W takich przypadkach należy określić prawidłowy format, w którym plik ma zostać otwarty.

Zobacz także

„Zapisywanie zmian w różnych formatach plików” na stronie 42

Otwieranie ostatnio używanego pliku

❖ W Edytorze wybierz kolejno Plik > Otwórz ostatnio edytowany plik, a następnie wybierz plik z podmenu.

Uwaga: *Aby określić liczbę plików dostępnych w podmenu Otwórz ostatnio edytowany plik, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Zapisywanie plików i wprowadź liczbę w polu tekstowym Pokazuj listę.*

Określanie formatu otwierania pliku

❖ Wybierz kolejno Plik > Otwórz jako, a następnie zaznacz plik, który ma zostać otwarty. Następnie wybierz odpowiedni format z menu Otwórz jako i kliknij przycisk Otwórz.

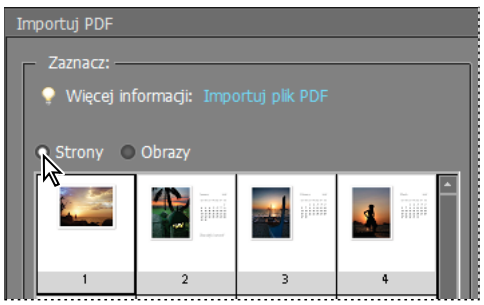
Ważne: *Jeżeli plik nie zostanie otwarty, może to oznaczać, że wybrany format nie jest zgodny z rzeczywistym formatem pliku albo plik jest uszkodzony.*

Otwieranie pliku PDF

Format PDF *(Portable Document Format)* jest wszechstronnym formatem umożliwiającym reprezentowanie danych wektorowych i bitmap, a także używanie funkcji wyszukiwania i nawigacji w dokumencie elektronicznym. PDF jest podstawowym formatem programu Adobe® Acrobat®.

Korzystając z okna dialogowego Importuj plik PDF, można wyświetlić podgląd stron i obrazów w pliku PDF zawierającym wiele stron, a następnie zdecydować o ich otwarciu w Edytorze. Z pliku PDF można importować pełne strony (w tym tekst i grafikę) lub tylko obrazy. W przypadku importowania samych obrazów ich wygląd, rozdzielczość, rozmiar i tryb kolorów pozostaną niezmienione. W przypadku importowania stron nastąpi zmiana rozdzielczości i trybu kolorów.

Każda strona jest wyświetlana jako miniaturka. Aby zwiększyć rozmiar, należy wybrać odpowiednią opcję z menu Rozmiar miniaturki.



Importowanie stron z pliku PDF.

1 W Edytorze wybierz kolejno Plik > Otwórz.

2 Zaznacz nazwę pliku i kliknij przycisk Otwórz. Wyświetlane typy plików można zmienić, wybierając opcję z menu Pliki typu.

3 Aby zaimportować z pliku PDF tylko obrazy, wybierz opcję Obraz z menu Wybierz w oknie dialogowym Importuj plik PDF. Zaznacz obrazy, które chcesz otworzyć. Aby zaznaczyć wiele obrazów, podczas ich klikania trzymaj naciśnięty klawisz Ctrl.

4 Aby zaimportować strony z pliku PDF, wybierz opcję Strona z menu Wybierz, a następnie wykonaj dowolną z następujących czynności:

- Jeśli plik zawiera wiele stron, zaznacz strony, które chcesz otworzyć, a następnie kliknij przycisk OK. Aby zaznaczyć wiele stron, podczas ich klikania trzymaj naciśnięty klawisz Ctrl.
- W obszarze Opcje strony zaakceptuj istniejącą lub wpisz nową nazwę pliku w polu Nazwa.
- Wybierz opcję z menu Tryb (opcja RGB pozwala zachować kolory zdjęć; opcja Skala szarości powoduje ich automatyczne przekonwertowanie na czarno-białe). Jeśli w pliku jest osadzony profil *ICC* (International Color Consortium), można wybrać go z menu.
- W polu Rozdzielczość zaakceptuj wartość domyślną (300 ppi) lub wpisz nową wartość. Wyższa rozdzielczość spowoduje zwiększenie rozmiaru pliku.
- Aby zminimalizować występowanie postrzępionych krawędzi przy rasteryzacji obrazu (przetwarzaniu na bitmapę), zaznacz pole wyboru Wygładzony.

5 Aby ukryć komunikaty o błędach występujące w procesie importowania, zaznacz pole wyboru Ukryj ostrzeżenia.

6 Kliknij przycisk OK, aby otworzyć plik.

Otwieranie pliku EPS

Pliki EPS *(Encapsulated PostScript®)* mogą reprezentować dane wektorowe i bitmapy. Są one obsługiwane przez prawie wszystkie programy graficzne, do tworzenia ilustracji i projektowania publikacji. Do aplikacji firmy Adobe tworzących kompozycje PostScript należy między innymi program *Adobe Illustrator®*. Gdy w Edytorze jest otwierany plik EPS zawierający kompozycję wektorową, następuje *rasteryzacja* — matematyczna konwersja na piksele, czyli na bity obrazu rastrowego. Moduł Elements Organizer nie obsługuje plików EPS.

1 W Edytorze wybierz kolejno Plik > Otwórz.

2 Zaznacz plik, który chcesz otworzyć, i kliknij przycisk Otwórz.

3 Podaj wymagane wymiary, rozdzielczość i tryb. Aby zachować istniejący stosunek wysokości do szerokości, zaznacz pole wyboru Zachowaj proporcje.

4 Aby zminimalizować występowanie postrzępionych krawędzi, zaznacz pole wyboru Wygładzony, a następnie kliknij przycisk OK.

Wygładzanie umożliwia uzyskiwanie obiektów o gładkich krawędziach przez mieszanie krawędzi obiektów z tłem.

Kompozycję PostScript można umieścić w programie Photoshop Elements za pomocą poleceń Umieść oraz Wklej.

Umieszczanie pliku PDF, pliku programu Adobe Illustrator lub pliku EPS w nowej warstwie

Pliki PDF, pliki programu Adobe® Illustrator® oraz pliki EPS można umieścić na nowej warstwie obrazu. Kompozycja umieszczona w obrazie zostanie poddana rasteryzacji (przekonwertowana na bitmapę), dlatego nie będzie można edytować danych tekstowych ani wektorowych kompozycji. Kompozycja zostanie poddana rasteryzacji przy użyciu rozdzielczości pliku, w którym zostanie umieszczona.

1 W Edytorze otwórz obraz, w którym chcesz umieścić kompozycję.

2 Kliknij polecenie Plik > Umieść, zaznacz plik, który ma zostać umieszczony, po czym kliknij przycisk Umieść.

3 W przypadku umieszczania pliku PDF zawierającego wiele stron zaznacz w oknie dialogowym stronę, którą chcesz umieścić, a następnie kliknij przycisk OK.

Umieszczona kompozycja zostanie wyświetlona w obwiedni w środku obrazu programu Photoshop Elements. Zostaną zachowane oryginalne proporcje kompozycji, ale jeśli będą one przekraczały rozmiar obrazu programu Photoshop Elements, kompozycja zostanie do niego dopasowana przy rasteryzacji.

4 (Opcjonalnie) Zmień położenie umieszczonej kompozycji, ustawiając wskaźnik w środku obwiedni i przeciągając.

5 (Opcjonalnie) Zmień skalę umieszczonej kompozycji, wykonując co najmniej jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij jeden z uchwytów na rogach lub brzegach obwiedni. Aby ograniczyć proporcje, podczas przeciągania uchwytu narożnego przytrzymaj naciśnięty klawisz Shift.
- Na pasku opcji wprowadź wartości Sz i W, aby określić szerokość i wysokość kompozycji. Domyślnie te opcje reprezentują skalę jako procenty, można jednak wprowadzić inną jednostkę miary — cale, cm (centymetry) lub piksele. Aby zachować proporcje kompozycji, należy kliknąć pole Zachowaj proporcje. Ta opcja jest aktywna, gdy ikona ma białe tło.

6 (Opcjonalnie) Obróć umieszczoną kompozycję, wykonując co najmniej jedną z następujących czynności:

- Umieść kursor poza obwiednią umieszczonej kompozycji (wskaźnik przyjmie postać zakrzywionej strzałki) i przeciągnij.
- Na pasku opcji wprowadź wartość opcji Obrót (w stopniach).

7 (Opcjonalnie) Pochyl umieszczoną kompozycję, przytrzymując naciśnięty klawisz Ctrl i przeciągając boczny uchwyt obwiedni.

8 Ustaw opcję Wygładzony na pasku opcji. Aby w wyniku rasteryzacji nastąpiło wymieszanie pikseli krawędziowych, zaznacz pole wyboru Wygładzanie. Aby uzyskać efekt wyraźnych przejść między pikselami krawędzi, wyczyść pole wyboru Wygładzanie.

9 Aby zatwierdzić umieszczoną kompozycję w nowej warstwie, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Zatwierdź .
- Naciśnij klawisz Enter.

Aby anulować umieszczenie, kliknij przycisk Anuluj lub naciśnij klawisz Esc.

Przetwarzanie wielu plików

Za pomocą polecenia Przetwarzaj wiele plików można zastosować ustawienie do folderu zawierającego pliki. Stosując aparat cyfrowy lub skaner z podajnikiem dokumentów, można także zaimportować i przetworzyć wiele obrazów. (Możliwe, że w skanerze, lub aparacie fotograficznym trzeba będzie użyć specjalnej wtyczki *pozyskiwania obrazów*, która obsługuje te operacje).

Podczas przetwarzania plików można wszystkie pliki pozostawić otwarte, zamknąć oryginalny plik i zapisać w nim zmiany lub zapisać zmodyfikowane wersje plików w nowej lokalizacji (pozostawiając oryginały bez zmian). W przypadku zapisywania przetworzonych plików w nowym miejscu może być konieczne utworzenie dla nich nowego folderu przed rozpoczęciem przetwarzania.

Uwaga: *Polecenie Przetwarzaj wiele plików nie działa w przypadku plików wielostronicowych.*

1 Wybierz kolejno Plik > Przetwarzaj wiele plików.

2 Wybierz pliki, które chcesz przetwarzać, z menu podręcznego Przetwórz pliki z:

Folder Będą przetwarzane pliki z określonego folderu. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby zlokalizować i wybrać folder.

Importuj Będą przetwarzane obrazy z aparatu cyfrowego lub skanera.

Otwarte pliki Będą przetwarzane wszystkie otwarte pliki.

3 Aby przetwarzać pliki w podkatalogach określonego folderu, zaznacz pole wyboru Uwzględniaj podfoldery.

4 W polu Cel kliknij przycisk Przeglądaj i wybierz folder, w którym mają zostać zapisane przetworzone pliki.

5 Jeśli jako miejsce docelowe została wybrana opcja Folder, określ sposób nazywania i wybierz opcje zgodności dla przetwarzanych plików:

- Dla opcji Zmień nazwy plików wybierz elementy z menu podręcznych lub wpisz w polach tekst, który zostanie dołączony do domyślnych nazw wszystkich plików. Za pomocą tych pól można zmienić kolejność i formatowanie składników nazwy pliku. Należy dołączyć co najmniej jedno pole unikatowe dla każdego pliku (na przykład nazwę, numer seryjny lub literę), aby zapobiec wzajemnemu zastępowaniu plików. Początkowy numer seryjny jest to numer wyświetlany wstępnie we wszystkich polach numerów seryjnych. W przypadku wybrania z menu opcji Litery pola tego typu zawsze zaczynają się od litery A dla pierwszego pliku.
- W celu zapewnienie zgodności nazw plików z systemami operacyjnymi Windows, Mac OS i UNIX® zaznacz pola wyboru odpowiednich systemów.

6 Aby zmienić rozmiar wszystkich przetwarzanych plików na jeden wspólny, w obszarze Rozmiar obrazu zaznacz pole wyboru Zmień rozmiar obrazów. Następnie wpisz szerokość i wysokość zdjęć oraz wybierz opcję z menu Rozdzielczość. Aby zachować proporcje szerokości i wysokości, zaznacz pole wyboru Zachowaj proporcje.

7 Aby zastosować automatyczne dopasowanie obrazów, wybierz opcję w panelu Szybka korekta.

8 Aby dołączyć do obrazów etykiety, wybierz pozycję z menu Etykiety, a następnie dostosuj tekst, położenie tekstu, czcionkę, rozmiar, krycie i kolor. Aby zmienić kolor tekstu, kliknij próbkę koloru i wybierz nowy kolor w próbniku kolorów.

9 Aby zarejestrować wszystkie błędy w pliku bez zatrzymywania procesu, zaznacz pole wyboru Rejestruj błędy, który wystąpiły w wyniku przetwarzania plików. Jeśli błędy będą rejestrowane w pliku, to po zakończeniu przetwarzania zostanie wyświetlony odpowiedni komunikat. Aby obejrzeć plik z błędami, otwórz go w edytorze tekstu (po uruchomieniu polecenia Sekwencja wsadowa).

10 Kliknij przycisk OK, aby przetworzyć i zapisać pliki.

Zamykanie pliku

1 W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz kolejno Plik > Zamknij.
- Wybierz kolejno Plik > Zamknij wszystkie.

2 Określ, czy chcesz zapisać plik:

- Kliknij przycisk Tak, aby zapisać plik.

- Kliknij przycisk Nie, aby zamknąć plik bez zapisywania.

Informacje o pliku

O informacjach pliku (metadanych)

Do zdjęcia zrobionego za pomocą aparatu cyfrowego są dołączane informacje, takie jak data i godzina zrobienia zdjęcia, czas otwarcia migawki i przesłona, model aparatu itd. Importowane pliki klipów wideo i audio zawierają ważne informacje o plikach multimedialnych. Wszystkie te informacje są określane jako *metadane* i można je wyświetlać oraz rozszerzać w panelu Właściwości w module Elements Organizer oraz w oknie dialogowym Informacje o pliku w module Editor.

Aby uprościć identyfikowanie obrazów podczas zarządzania kolekcją i organizowania jej, można dodać informacje o pliku, takie jak tytuł, znaczniki słów kluczowych i opisy. Podczas edycji obrazów program Photoshop Elements automatycznie śledzi historię edycji pliku i dodaje te informacje do metadanych pliku.

Otwarte obrazy są automatycznie skanowane pod kątem obecności znaków wodnych *Digimarc*. W przypadku wykrycia znaku wodnego na pasku tytułu programu Photoshop Elements 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.

Wyświetlanie i dodawanie informacji o pliku w Edytorze

W oknie dialogowym Informacje o pliku w Edytorze są wyświetlane dane aparatu, podpis oraz informacje o prawach autorskich, które zostały dodane do pliku. Za pomocą tego okna dialogowego można zmodyfikować lub dodać informacje do plików zapisanych w programie Photoshop Elements. Dodawane informacje są osadzane przy użyciu formatu XMP (Extensible Metadata Platform). Format XMP jest wspólną platformą XML określającą standardy dotyczące tworzenia, przetwarzania i wymiany metadanych dokumentów w przepływach pracy publikowania w aplikacjach firmy Adobe, a także u partnerów w przepływach pracy. W przypadku metadanych często wprowadzanych dla różnych plików można utworzyć szablony metadanych przyspieszające dodawanie informacji do plików.

Informacji w kategoriach metadanych Słowa kluczowe, Dane aparatu 1 i Dane aparatu 2 nie można edytować.

Ważne: *Znaczniki dodane do pliku w przeglądarce elementów multimedialnych są wyświetlane w oknie dialogowym Informacje o pliku jako słowa kluczowe. Niektóre formaty plików, takie jak PDF i BMP, nie obsługują znaczników jako słów kluczowych.*

1. Otwórz obraz i kliknij polecenie Plik > Informacje o pliku. Możesz też kliknąć prawym przyciskiem myszy miniaturkę w skrzynce zdjęć i wybrać polecenie Informacje o pliku.
2. Kliknij pozycję Opis z lewej strony okna dialogowego, aby wyświetlić określone informacje. W kategorii Opis można dodać i zmodyfikować tytuł dokumentu, autora, podpis, autora podpisu i informacje o prawach autorskich. Wpisz informacje w odpowiednich polach tekstowych i kliknij przycisk OK, aby osadzić informacje. Wybierz stan praw autorskich z menu Stan praw autorskich.

Używanie panelu Informacje w module Editor

W przestrzeni roboczej Pełna edycja w panelu Informacje są wyświetlane informacje dotyczące pliku obrazu oraz efektów używania narzędzi. Aby podczas przeciągania obrazu widoczne były informacje, należy się upewnić, że panel Informacje jest widoczny w obszarze roboczym.

1 Wyświetl panel Informacje, klikając jego trójkąt, o ile znajduje się w skrzynce panelu. Jeśli panel Informacje nie jest widoczny w skrzynce panelu lub obszarze roboczym, kliknij polecenie Okno > Informacje, aby wyświetlić ten panel.

2 Wybierz narzędzie.

3 Przesuń kursor na obraz lub przeciągnij nim na obrazie, aby użyć tego narzędzia. W zależności od wybranego narzędzia mogą być wyświetlane następujące informacje:

Wartości liczbowe koloru pod wskaźnikiem.

Współrzędne *x* i *y* wskaźnika.

Szerokość (Sz) i wysokość (W) ramki zaznaczenia lub kształtu podczas przeciągania albo szerokość i wysokość aktywnego zaznaczenia.

Współrzędne *x* i *y* punktu początkowego (w którym kliknięto obraz).

Zmiany położenia na osi *x* ΔX i *y* ΔY — odzwierciedlane, gdy użytkownik przesuwa zaznaczenie, warstwę lub kształt.

Kąt (A) linii lub gradientu, zmiana kąta wynikająca z przesuwania zaznaczenia, warstwy lub kształtu albo kąt obrotu w trakcie przekształcenia. Zmiana odległości (O) odzwierciedlająca przesuwanie zaznaczenia, warstwy lub kształtu.

Procent zmiany szerokości (Sz) i wysokości (W) w wyniku skalowania zaznaczenia, warstwy lub kształtu.

Kąt pochylenia poziomego (H) lub pionowego (V) podczas pochylania zaznaczenia, warstwy lub kształtu.

Zobacz także

„Informacje o kolorze” na stronie 179

„Informacje o trybach obrazu” na stronie 181

Ustawianie trybów kolorów i jednostek miary w panelu Informacje

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

• Aby zmienić tryb wyświetlania wartości kolorów, kliknij ikonę kroplomierza w panelu Informacje, a następnie wybierz tryb kolorów z menu podręcznego. Możesz też kliknąć polecenie Opcje panelu w menu Więcej w panelu Informacje, a następnie wybrać tryb kolorów w obszarze Pierwszy odczyt koloru i/lub Drugi odczyt koloru:

Skala szarości Wyświetla pod wskaźnikiem wartości dla skali szarości.

Kolor RGB Wyświetla pod wskaźnikiem wartości RGB (czerwony, zielony, niebieski).

Kolor palety internetowej Wyświetla pod wskaźnikiem kod szesnastkowy wartości RGB.

Kolor HSB Wyświetla wartości HSB (barwa, nasycenie, jasność) znajdujące się pod wskaźnikiem.

• Aby zmienić wyświetlaną jednostkę miary, kliknij krzyżyk w panelu Informacje, a następnie wybierz jednostkę miary z menu podręcznego. Możesz też kliknąć polecenie Opcje panelu w menu Więcej w panelu Informacje. Wybierz jednostkę miary z menu Jednostki miary, a następnie kliknij przycisk OK

Wyświetlanie informacji o pliku na panelu Informacje lub na pasku stanu

W module Editor można zmienić informacje wyświetlane w panelu Informacje lub na pasku stanu. W skrajnej lewej sekcji paska stanu, znajdującej się u dołu okna dokumentu, jest wyświetlane bieżące powiększenie. W kolejnej sekcji są wyświetlane informacje o bieżącym pliku.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W panelu Informacje kliknij polecenie Opcje panelu w menu Więcej.
- Kliknij czarny trójkąt na pasku stanu.

2 Wybierz opcję widoku:

Rozmiar dokumentów Pozwala wyświetlić informacje o ilości danych w obrazie. Liczba z lewej strony oznacza rozmiar wydruku obrazu — przybliżony rozmiar zapisanego, spłaszczonego pliku w formacie PSD. Liczba z prawej strony wskazuje przybliżony rozmiar pliku wraz z warstwami.

Profil dokumentu Pozwala wyświetlić nazwę profilu koloru obrazu.

Rozmiary dokumentu Pozwala wyświetlić rozmiar obrazu w obecnie wybranych jednostkach.

Wielkość magazynów Pozwala wyświetlić użycie i alokację pamięci RAM i dysków magazynujących. Liczba z lewej strony oznacza ilość używanej pamięci RAM i miejsce na dyskach magazynujących alokowane dla programu Photoshop Elements. Liczba z prawej strony oznacza ilość pamięci RAM, której program Photoshop Elements może użyć do przechowywania obrazów lub na potrzeby dysku magazynującego.

Wydajność Pozwala wyświetlić procent czasu wykorzystanego na wykonywanie operacji, a nie na czytanie z dysku magazynującego lub zapisywanie na nim. Jeśli wartość jest mniejsza niż 100%, program Photoshop Elements używa dysku magazynującego, dlatego działa wolniej.

Czasochłonność Wskazuje, ile czasu zajęło ukończenie ostatniej operacji.

Narzędzie bieżące Wskazuje nazwę aktywnego narzędzia.

Zobacz także

„Informacje o kolorze” na stronie 179

„Informacje o dyskach magazynujących” na stronie 25

„Informacje o miarkach, siatkach i liniach pomocniczych” na stronie 39

Zapisywanie i usuwanie szablonów metadanych w Edytorze

W przypadku metadanych, które są wprowadzane wielokrotnie, można zapisać ich wpisy w szablonach metadanych. Za pomocą szablonów można wprowadzać informacje bez konieczności ponownego wpisywania metadanych w oknie dialogowym Informacje o pliku. W przeglądarce elementów multimedialnych można wyszukiwać pliki i zdjęcia według metadanych.

❖ W Edytorze otwórz okno dialogowe Informacje o pliku i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zapisać metadane jako szablon, kliknij trójkąt w prawym górnym rogu okna dialogowego Informacje o pliku, a następnie kliknij polecenie Zapisz szablon metadanych. Wpisz nazwę szablonu i kliknij przycisk Zapisz.
- Aby usunąć szablon metadanych, kliknij trójkąt w prawym górnym rogu okna dialogowego Informacje o pliku, a następnie kliknij polecenie Usuń szablon metadanych. Zaznacz nazwę szablonu, który chcesz usunąć, i kliknij przycisk Usuń.

Uwaga: *Aby otworzyć lokalizację plików szablonów metadanych, kliknij ikonę trójkąta w prawym górnym rogu okna dialogowego Informacje o pliku, a następnie kliknij polecenie Pokaż szablony.*

Używanie zapisanego szablonu metadanych w Edytorze

❖ W Edytorze kliknij polecenie Plik > Informacje o pliku, kliknij trójkąt w górnej części okna dialogowego Informacje o pliku i zaznacz nazwę szablonu w górnej sekcji menu. Metadane z szablonu zastąpią bieżące metadane.

Uwaga: *Szablon należy zapisać przed zaimportowaniem metadanych z szablonu.*

Wyświetlanie obrazów w Edytorze

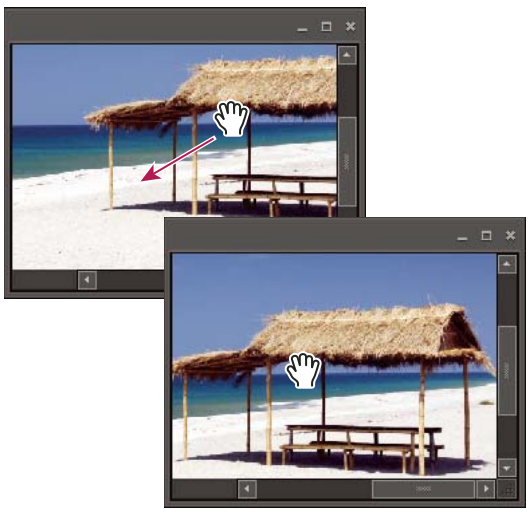
Wyświetlanie obrazów w trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty

W trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty narzędzie Rączka, narzędzia Powiększanie, polecenia Powiększanie i panel Nawigator umożliwiają wyświetlane różnych obszarów obrazu w różnych powiększeniach. Obraz jest wyświetlany w oknie dokumentu. Aby wyświetlić kilka widoków obrazu (na przykład różne powiększenia) jednocześnie, można otworzyć dodatkowe okna.

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.



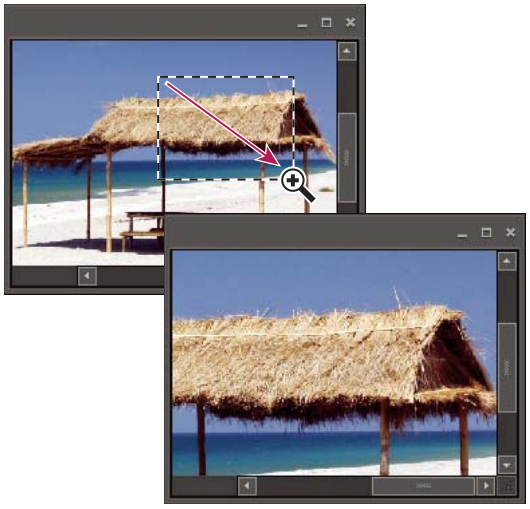
Przeciąganie narzędziem Rączka pozwala wyświetlić inny obszar obrazu..

Powiększanie lub pomniejszanie

❖ W trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Powiększanie i kliknij na pasku opcji 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 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.*



Przeciąganie narzędziem Powiększanie w celu powiększenia widoku obrazu..

- Kliknij przycisk Powiększ lub Zmniejsz w panelu Nawigator.
- Kliknij polecenie Widok > Powiększ lub Widok > Zmniejsz.
- Wprowadź żądany poziom powiększenia w polu testowym Powiększenie na pasku stanu lub na panelu Nawigator.

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

Wyświetlanie obrazu w powiększeniu 100%

❖ W trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie narzędzie Powiększanie w przyborniku.
- Wybierz narzędzie Powiększanie lub Rączka, a następnie na pasku opcji kliknij przycisk 1:1.
- Kliknij 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

❖ W trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty wykonaj jedną z następujących czynności:

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

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

Zmienianie rozmiaru okna podczas powiększania lub zmniejszania

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

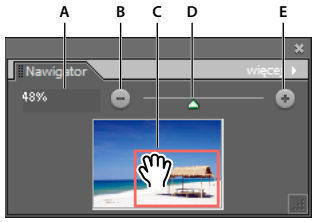
Gdy pole wyboru Zmień rozmiar okna, aby dopasować nie jest zaznaczone, rozmiar okna pozostaje stały niezależnie od powiększenia obrazu. Jest to przydatne w przypadku pracy z zastosowaniem mniejszych monitorów lub pracy z obrazami podzielonymi na fragmenty.

Uwaga: *Aby automatycznie zmieniać rozmiar okna przy używaniu skrótów klawiszowych do powiększania lub pomniejszania widoku obrazu, w Edytorze wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne, a następnie zaznacz pole wyboru Powiększenie zmienia rozmiar okien i kliknij przycisk OK.*

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. Następnie należy kliknąć przycisk OK.*



Panel Nawigator
A. *Pole tekstowe Powiększenie* ***B.*** *Pomniejszanie* ***C.*** *Aby przesunąć widok, przeciągnij pole widoku.* ***D.*** *Suwak powiększenia* ***E.*** *Powiększanie*

Zobacz także

„Dopasowywanie obrazu do wymiarów ekranu” na stronie 37

Otwieranie wielu okien tego samego obrazu

W trybie pełnej edycji 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. Liczba okien na obraz może być ograniczona przez ilość dostępnej pamięci.

❖ Wybierz kolejno 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 pełnej edycji wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyświetlić okna ułożone w kaskadowy stos od lewego górnego do prawego dolnego rogu ekranu, wybierz kolejno Okno > Obrazy > Kaskada.

- Aby wyświetlić okna obok siebie, wybierz opcje Okno > Obrazy > Sąsiadująco. Zamknięcie któregoś z okien wywoła automatyczne zmiany rozmiaru pozostałych okien (tak by wypełniły cały dostępny obszar).
- Aby wyświetlić wszystkie obrazy z tym samym powiększeniem co aktywny obraz, wybierz kolejno 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.

Zamykanie okien

❖ W trybie pełnej edycji 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.

Linie pomocnicze, siatki i miarki

Informacje o miarkach, siatkach i liniach pomocniczych

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

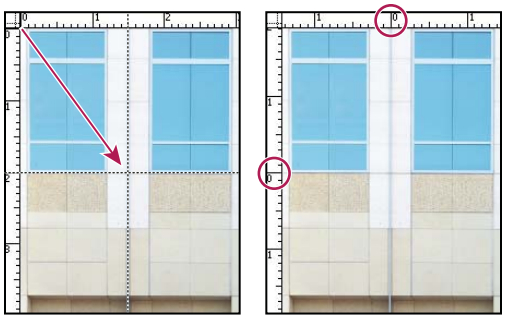
Użyj menu Widok, aby wyświetlić lub ukryć miarki (tylko w trybie Pełna edycja), siatkę lub linię pomocniczą. Menu Widok umożliwia również włączanie i wyłączanie przyciągania elementów do siatki lub linii pomocniczej.

Zmienianie punktu początkowego i ustawień miarek

❖ W trybie pełnej edycji 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 kolejno Edycja > Preferencje > Jednostki i miarki. W polu Miarki wybierz jednostkę miary. W obszarze Rozmiar kolumny wprowadź wartości szerokości i odstępu w odpowiednich polach. Kliknij przycisk OK.

W niektórych programach do projektowania publikacji ustawienie szerokości kolumny pozwala określić sposób wyświetlania obrazu w kolumnach. To ustawienie jest również używane przez polecenia Rozmiar obrazu i Rozmiar obszaru roboczego.

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

Zobacz także

„Używanie panelu Informacje w module Editor” na stronie 34

„Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego” na stronie 143

„Zmienianie wymiarów i rozdzielczości odbitki bez ponownego próbkowania” na stronie 147

Zmiana ustawień siatki

1. W trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty wybierz kolejno Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze i Siatka.
2. Wybierz predefiniowaną wartość koloru w polu Kolor lub kliknij próbkę koloru w celu wybrania własnego koloru.
3. Wybierz styl linii siatki w polu Styl. Wybierz opcję Linie, aby uzyskać linie ciągłe, lub Linie przerywane albo Kropki, aby uzyskać linie przerywane.
4. W polu Linie siatki co wprowadź wartość liczbową, a następnie wybierz jednostkę miary, aby zdefiniować odstępy między głównymi liniami siatki.
5. W polu Dodatkowe linie siatki wprowadź wartość określającą, ile drugorzędnych linii siatki ma być wyświetlanych, a następnie kliknij przycisk OK.

Zmiana ustawień linii pomocniczej

1. W trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty wybierz kolejno Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze i Siatka.
2. Wybierz predefiniowaną wartość koloru w polu Kolor lub kliknij próbkę koloru w celu wybrania własnego koloru.
3. Wybierz styl linii siatki w polu Styl. Wybierz opcję Linie, aby uzyskać linie ciągłe, lub Linie przerywane albo Kropki, aby uzyskać linie przerywane.

Zapisywanie i eksportowanie obrazów

Informacje o zapisywaniu obrazów i formatach plików



Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2321_pse_pl.

Po dokonaniu edycji obrazu w module Editor 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.

Zobacz także

„Używanie okna dialogowego Zapisz dla Internetu” na stronie 281

„Przetwarzanie wielu plików” na stronie 31

Formaty zapisywania plików

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 głębię 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.

JPEG 2000 Pozwala uzyskać obraz o lepszej kompresji, jakości obrazu i kolorów oraz obsłudze metadanych niż format JPEG. Format JPEG 2000 obsługuje także przezroczystość w obrazach z warstwami i zachowuje zapisane zaznaczenia. Program Photoshop Elements zapisuje obrazy w rozszerzonym formacie JPEG 2000 (JPF), który jest obszerniejszą wersją standardowego formatu JPEG 2000 (JP2). Aby pliki były zgodne z formatem JP2, należy zaznaczyć odpowiednią opcję w oknie dialogowym JPEG 2000.

PCX Format bitmapy obsługiwany na wielu platformach.

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.*

Format Photoshop EPS (Encapsulated PostScript) Za pomocą tego formatu można udostępniać pliki programu Photoshop dla wielu programów do tworzenia ilustracji i projektowania publikacji. Aby uzyskać najlepsze wyniki, dokumenty z obrazami EPS należy drukować na drukarkach postscriptowych.

PICT Format używany do transferowania obrazów między aplikacjami graficznymi i aplikacjami do projektowania publikacji w systemie Mac OS. Format PICT szczególnie wydajnie kompresuje obrazy z dużymi obszarami jednolitego koloru.

W przypadku zapisywania obrazu RGB w formacie PICT można wybrać 16- lub 32-bitową rozdzielczość punktową. W przypadku obrazów w skali szarości można wybrać liczbę bitów na piksel wynoszącą 2, 4 lub 8.

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.

Format Photoshop Raw Format stosowany do transferowania obrazów między aplikacjami a platformami komputerowymi, gdy inne formaty nie działają.

Format Scitex CT Format stosowany podczas przygotowywania do druku.

TGA (Targa) Format zaprojektowany dla systemów używających karty wideo *Truevision*. Zapisując obraz RGB w tym formacie, można wybrać głębię pikseli równą 16, 24 lub 32 bity na piksel, a także kompresję RLE.

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.

W programie Photoshop Elements można również otwierać pliki w wielu innych, starszych formatach: PS 2.0, Pixel Paint, Alias Pix, IFF, Portable Bit Map, SGI RGB, Soft Image, Wavefront RLA i ElectricImage.

Zobacz także

„Formaty plików zoptymalizowane dla Internetu” na stronie 282

Zapisywanie zmian w różnych formatach plików

Można ustawić opcje zapisywania plików obrazów, na przykład format, a także określić, czy zapisany plik ma zostać dołączony do bazy katalogowej w przeglądarce zdjęć oraz czy należy zachować warstwy w obrazie. Zależnie od wybranego formatu mogą być dostępne dodatkowe opcje.

Zobacz także

„Ustawianie preferencji zapisywania plików” na stronie 47

„Informacje o obrazach internetowych przezroczystych i z otoczką” na stronie 289

„Informacje o formacie JPEG” na stronie 283

„Formaty plików zoptymalizowane dla Internetu” na stronie 282

„Informacje o formacie GIF” na stronie 284

„Konwertowanie obrazu na kolor indeksowany” na stronie 183

„Informacje o formacie PNG-8” na stronie 284

„Informacje o formacie PNG-24” na stronie 285

Zmienianie opcji zapisywania plików

1 W module Editor wybierz kolejno 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.

Uwzględnij w module Elements Organizer Powoduje dołączenie zapisanego pliku do bazy katalogowej, tak aby był wyświetlany w przeglądarce zdjęć. Niektóre formaty plików obsługiwane w Edytorze nie są obsługiwane w module Elements Organizer. W przypadku zapisywania plików w tych formatach (na przykład w formacie EPS) ta opcja jest niedostępna.

Zapisz w zestawie wersji z oryginałem Powoduje zapisanie pliku i dodanie go do zestawu wersji w przeglądarce zdjęć w celu zachowania organizacji różnych wersji obrazów (zobacz Informacje o zestawach wersji). 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 W Edytorze wybierz kolejno 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 Edytorze wybierz kolejno 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 położenie 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 Aby sprawdzić szacowany czas pobierania obrazu, wybierz szybkość modemu z menu podręcznego Rozmiar. Podgląd rozmiaru jest dostępny tylko wtedy, gdy jest włączona opcja Podgląd.

Uwaga: *Jeśli aplikacja Java nie może odczytać pliku JPEG, spróbuj zapisać go bez podglądu miniaturki.*

7 Kliknij przycisk OK.

Zapisywanie pliku w formacie JPEG 2000

1 W Edytorze kliknij polecenie Plik > Zapisz jako i z listy formatów wybierz opcję JPEG 2000.

Uwaga: *W formacie JPEG nie można zapisywać obrazów w trybach kolorów indeksowanych i bitmapy.*

2 Podaj nazwę i położenie pliku, wybierz odpowiednie opcje, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

3 W oknie dialogowym JPEG 2000 określ opcje pliku:

Rozmiar pliku Pozwala ustawić docelowy rozmiar zapisywanego pliku. Ta opcja nie jest dostępna w przypadku wybrania opcji Bezstratna lub Szybki tryb.

Bezstratna Obraz będzie kompresowany bez utraty danych (a więc bez pogorszenia jakości). Ta opcja powoduje utworzenie dużego pliku.

Szybki tryb Powoduje szybsze zapisywanie pliku, ograniczając optymalizację. Zastosowanie tej opcji może zwiększyć rozmiar pliku.

Jakość Pozwala określić kompresję pliku i jakość obrazu (gdy nie jest zaznaczone pole wyboru Bezstratna). Wyższe wartości skutkują obrazami o wyższej jakości, ale i większymi rozmiarami plików.

Dołącz metadane Pozwala dołączyć informacje o prawach autorskich z okna dialogowego Informacje o pliku i zapisać nazwy zapisanych zaznaczeń.

Dołącz przezroczystość Umożliwia zachowania obsługi przezroczystości w oryginalnym obrazie. Jeśli opcja Dołącz przezroczystość jest wyszarzona, obraz nie obsługuje przezroczystości.

Zgodny z JP2 Powoduje utworzenie pliku, który można otworzyć w przeglądarkach obsługujących standard JPEG 2000 (JP2), ale nie rozszerzony format JPEG 2000 (JPX).

4 W polu Kolejność optymalizacji określ początkowy wygląd pliku w przeglądarce internetowej:

Miniaturka rosnąca Przedstawia sekwencję mały obrazów miniaturek, które stopniowo się zwiększają, aż do pełnego obrazu.

Progresywny Obraz jest stopniowo pobierany do przeglądarki internetowej w coraz bardziej szczegółowych wersjach. Pliki progresywnych obrazów JPEG mają nieco większy rozmiar, wymagają przy wyświetlaniu większej ilości pamięci RAM i nie są obsługiwane w niektórych aplikacjach i przeglądarkach internetowych. Opcja Progresywny nie jest dostępna w trybie szybkim.

Kolor Obraz jest pobierany do przeglądarki internetowej najpierw w skali szarości, a następnie w kolorze.

5 Aby sprawdzić szacowany czas pobierania obrazu, wybierz szybkość modemu z menu Wskaźnik pobierania i kliknij przycisk Podgląd.

6 Kliknij przycisk OK.

Zapisywanie pliku w formacie Photoshop EPS

1 W Edytorze wybierz kolejno Plik > Zapisz jako i z listy formatów wybierz opcję Photoshop EPS.

2 Określ nazwę i położenie pliku, wybierz opcje zapisywania pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

3 W oknie dialogowym Opcje EPS ustaw następujące opcje:

- W polu Podgląd wybierz pozycję TIFF (8 bitów/piksel) w celu uzyskania lepszej jakości obrazu lub TIFF (1 bit/piksel) w celu uzyskania mniejszego rozmiaru pliku.
- W celu kodowania wybierz metodę kodowania spośród następujących:
  - ASCII
  - ASCII85
  - JPEG(Niska jakość)
  - JPEG(Średnia jakość)
  - JPEG(Wysoka jakość)
  - JPEG(Maksymalna jakość)

4 Aby wyświetlić białe obszary pliku jako przezroczyste, zaznacz pole wyboru Biały przezroczysty. Ta opcja jest dostępna tylko dla obrazów w trybie bitmapy.

5 Aby do wydrukowanego obrazu w niskiej rozdzielczości zastosować wygładzanie, zaznacz pole wyboru Interpolacja obrazu.

6 Kliknij przycisk OK.

Zapisywanie pliku w formacie Photoshop PDF

1 W Edytorze wybierz kolejno Plik > Zapisz jako i z listy formatów wybierz opcję Photoshop PDF.

2 Określ nazwę i położenie pliku, wybierz opcje zapisywania pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

3 W oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF wybierz metodę kompresji. (Zobacz „Opis kompresji plików” na stronie 47).

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 kolejno Edycja > Preferencje > Zapisywanie plików i z menu Przy pierwszym zapisie wybierz opcję Nadpisz bieżący plik.

Zapisywanie pliku w formacie PNG

1 W Edytorze wybierz kolejno 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 Edytorze wybierz kolejno Plik > Zapisz jako i z listy formatów wybierz opcję TIFF.

2 Określ nazwę i położenie 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 piramidkę 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

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 Edytorze wybierz kolejno 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 Edytorze (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 Edytorze (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 trzyznakowych rozszerzeń plików wskazujących format pliku. Opcja Duże 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.

Preferowany format Adobe Camera Raw dla plików raw Po wybraniu tej opcji wszystkie obsługiwane pliki raw są otwierane wyłącznie w formacie Adobe Camera Raw. Tę opcję należy wybrać, jeśli do folderu wtyczek dodano inne wtyczki.

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

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.

Zobacz także

„Zapisywanie zmian w różnych formatach plików” na stronie 42

Edycja z asystą

Tryb edycji z asystą skupia się bardziej na strukturze poszczególnych zadań, ułatwia ich wykonywanie i oferuje więcej wyjaśnień w trakcie procesu. Karta trybu edycji z asystą znajduje się na karcie Edycja w Skrzynce paneli modułu Editor.

Funkcja edycji z asystą umożliwia przeprowadzenia następujących zadań:

Podstawowa edycja zdjęć Kadrowanie, rekompozycja, obracanie i/lub prostowanie oraz wyostrzanie zdjęć.

Oświetlenie i ekspozycja Rozjaśnianie i przyciemnianie, regulacja jasności i kontrastu oraz dostosowywanie poziomów.

Korekcja kolorów Ulepszanie kolorów, usuwanie dominanty barwnej oraz korekcja odcienia karnacji.

Działania z asystą Retuszowanie rys, wad lub znaczników odrywania, wytyczne dotyczące edycji zdjęć oraz poprawianie zniekształceń trapezowych.

Narzędzie Photomerge Narzędzie umożliwia inteligentne scalanie wielu obrazów zdjęć grupowych lub twarzy, a także korzystanie z narzędzia oczyszczania sceny w celu usuwania niepożądanych elementów ze zdjęć.

Uwaga: *Dostępność opcji Edycja z asystą może różnić się w poszczególnych wersjach programu Photoshop Elements.*

Operacje zautomatyzowane Opcja umożliwia wykonanie serii operacji na zdjęciu. Program Photoshop Elements jest dostępny z zestawem operacji. Istnieje również możliwość wykonywania operacji udostępnionych w programie Adobe Photoshop CS3. Należy pamiętać o tym, że operacje niestandardowe mogą obejmować wyłącznie zadania obsługiwane przez program Photoshop Elements i nie działają na wszystkie typy plików lub warstw.

Efekty fotograficzne Opcja umożliwia stosowanie efektów w celu tworzenia szkiców, tworzenia zdjęć w starym stylu oraz uzyskiwania głębokich i nasyconych kolorów, jak w przypadku obrazów wykonywanych na filmach do przeźroczy.

Używanie opcji trybu Edycja z asystą

1 W module Editor kliknij przycisk Edycja z asystą na karcie Edycja.

2 Wybierz edycję z asystą z listy.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Postępuj według kroków wyświetlanych na ekranie i kliknij przycisk Gotowe.
- Aby wybrać inną opcję edycji z asystą lub powrócić do Edytora, kliknij przycisk Anuluj.

Uwaga: *Po uruchomieniu edycji z asystą można kliknąć przycisk „Tylko po" na dole panelu Edycja z asystą, aby obejrzeć widok zdjęcia Przed i po; po zakończeniu trybu edycji z asystą ten widok pozostaje. Aby zresetować widok z powrotem do Tylko po (domyślny), kliknij przycisk trybu okna ponownie, aż do przywrócenia widoku Tylko po, lub po prostu kliknij przycisk trybu Pełnej edycji lub Szybkiej edycji, co spowoduje przywrócenie widoku pojedynczego.*

Kadrowanie zdjęcia z asystą

Za pomocą opcji Kadrowanie zdjęcia z asystą można skadrować obraz.

Można wyświetlić tylko rezultat końcowy albo oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Uwaga: *Do kadrowania obrazu można również użyć narzędzia Foremka. Więcej informacji na temat narzędzia Foremka znajduje się w rozdziale „Używanie narzędzia Foremka" na stronie 142.*

Więcej informacji na temat kadrowania znajduje się w rozdziale „Kadrowanie" na stronie 140.

Rekompozycja zdjęcia z asystą

Więcej informacji na temat funkcji używanych w edycji z asystą Rekompozycja zdjęcia zawiera sekcja „Rekompozycja" na stronie 171.

Obracanie i/lub prostowanie z asystą

Za pomocą opcji Obracanie i/lub prostowanie z asystą można obracać obraz z przyrostem 90-stopniowym albo narysować linie na obrazie, aby wyrównać go ponownie.

Można wyświetlić tylko rezultat końcowy albo oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji na temat obracania obrazu znajduje się w rozdziale „Obracanie lub odbijanie elementu" na stronie 166.

Więcej informacji na temat prostowania obrazu znajduje się w rozdziale „Prostowanie obrazu" na stronie 144.

Wyostrzanie zdjęcia z asystą

Za pomocą opcji Wyostrzanie zdjęcia z asystą można wyostrzyć obraz.

Można wyświetlić tylko rezultat końcowy albo oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji na temat wyostrzania obrazów znajduje się w rozdziałach „Omówienie wyostrzania" na stronie 163 oraz „Wyostrzanie obrazu" na stronie 163.

Rozjaśnianie lub przyciemnianie z asystą

Za pomocą opcji Rozjaśnianie lub przyciemnianie z asystą można rozjaśnić albo przyciemnić obraz.

Można wyświetlić tylko rezultat końcowy albo oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji na temat rozjaśniania i przyciemniania obrazu znajduje się w sekcji „Dopasowywanie cieni i oświetlenia" na stronie 117.

Edycja jasności i kontrastu z asystą

Za pomocą opcji Edycja jasności i kontrastu z asystą można dopasować jasność i kontrast obrazu.

Można wyświetlić tylko rezultat końcowy albo oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji na temat dopasowywania jasności i kontrastu obrazu znajduje się w rozdziale „Dopasowywanie cieni i oświetlenia" na stronie 117.

Dostosowanie poziomów z asystą

Aby uzyskać informacje na temat korzystania z poziomów, patrz „Informacje o dopasowaniach poziomów" na stronie 119.

Ulepszanie kolorów z asystą

Za pomocą opcji Ulepszanie kolorów z asystą można ulepszyć barwę, nasycenie i jasność obrazu.

Można wyświetlić tylko rezultat końcowy albo oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji na temat ulepszania kolorów znajduje się w rozdziale „Dopasowywanie nasycenia i barwy koloru" na stronie 128.

Usuwanie dominanty barwnej z asystą

Za pomocą opcji Usuwanie dominanty barwnej z asystą można poprawić dominantę barwną na obrazie.

Można wyświetlić tylko rezultat końcowy albo oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji na temat poprawiania dominant barwnych znajduje się w rozdziale „Poprawianie dominant barwnych" na stronie 124.

Poprawianie koloru karnacji z asystą

Za pomocą opcji Poprawianie koloru karnacji z asystą można poprawić kolory karnacji (opaleniznę, rumieniec oraz światło zastane) na obrazie.

Można wyświetlić tylko rezultat końcowy albo oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji na temat poprawiania kolorów karnacji znajduje się w rozdziale „Dopasowywanie koloru karnacji" na stronie 130.

Retuszowanie zdjęcia z asystą

Za pomocą opcji Retuszowanie zdjęcia z asystą można poprawić (duże lub małe) wady na obrazie (używając narzędzi Pędzel korygujący lub Punktowy pędzel korygujący).

Można wyświetlić tylko rezultat końcowy albo oba obrazy przed edycją i po edycji, pionowo lub poziomo.

Więcej informacji na temat retuszowania zdjęć znajduje się w rozdziale „Poprawianie dużych niedoskonałości" na stronie 151 oraz „Usuwanie plamek i małych niedoskonałości" na stronie 150.

Edycja z asystą "Przewodnik po edycji zdjęcia"

Używając Edycji z asystą "Przewodnik po edycji zdjęcia", można postępować według zalecanej sekwencji stosowania najczęstszych kroków w edycji zdjęć. Ta sekwencja opisuje, sposób i kolejność przeprowadzania różnych edycji zalecane przez firmę Adobe. Umożliwi to uzyskanie najlepszych rezultatów we wszystkich podstawowych zadaniach związanych z poprawianiem zdjęć.

Edycja z asystą — korygowanie zniekształceń trapezowych

Więcej informacji na temat funkcji dostępny w obszarze Edycja z asystą zawierają sekcje „Korekta zniekształceń aparatu" na stronie 154 oraz „Swobodne przekształcanie elementu" na stronie 170.

Narzędzie Photomerge — twarze z asystą

Więcej informacji na temat polecenia Photomerge — zdjęcie grupowe znajduje się w rozdziale „Używanie narzędzia Photomerge — zdjęcie grupowe" na stronie 156.

Narzędzie Photomerge — twarze z asystą

Więcej informacji na temat polecenia Photomerge — twarze znajduje się w rozdziale „Używanie polecenia Photomerge — twarze" na stronie 157.

Edycja z asystą — Photomerge — oczyszczanie sceny

Więcej informacji na temat korzystania z narzędzia Photomerge — oczyszczanie sceny zawiera część „Korzystanie z opcji Photomerge — oczyszczanie sceny" na stronie 159.

Edycja z asystą — Photomerge — ekspozycja

Więcej informacji o funkcji Photomerge — ekspozycja zawiera sekcja „Photomerge — ekspozycja" na stronie 160.

Edycja z asystą — Operacje zautomatyzowane

Operacja jest serią zadań, jakie wykonuje program Photoshop Elements po kliknięciu jednego przycisku. Program Photoshop Elements udostępnia zbiór operacji. W programie można również odtwarzać operacje utworzone w programie Photoshop, pod warunkiem że korzystają z funkcji obsługiwanych przez program Photoshop Elements. Należy pamiętać o tym, że operacje zautomatyzowane mogą nie działać na wszystkich typach plików i warstw.

1. W module Editor, po wybraniu karty edycji z asystą, upewnij się, że obszar Operacje zautomatyzowane jest rozszerzony, a następnie kliknij przycisk Odtwarzacz operacji.
2. Postępuj zgodnie z instrukcjami i wybierz operację z menu.
3. Kliknij przycisk Odtwórz operację.

Instalowanie operacji utworzonych w programie Photoshop

Odtwarzacz operacji, w obszarze edycji z asystą Operacje zautomatyzowane, może odtwarzać operacje utworzone w programie Photoshop. Należy pamiętać o tym, że można odtwarzać tylko te operacje, które korzystają z funkcji obsługiwanych w programie Photoshop Elements.

❖ Skopiuj plik ATN do jednej z następujących lokalizacji:

Windows XP C:\Documents and Settings\All Users\Dane aplikacji\Adobe\Photoshop Elements\8.0\Locale\pl_PL\Workflow Panels\actions

Vista C:\ProgramData\Adobe\Photoshop Elements\8.0\Locale\pl_PL\Workflow Panels\actions

Po kolejnym uruchomieniu programu Photoshop Elements operacja pojawi się w menu edycji z asystą Operacje zautomatyzowane.

Edycja z asystą — Rysunek wektorowy

Więcej informacji na temat funkcji dostępny w obszarze Edycja z asystą zawierają sekcje: „Precyzyjne konwertowanie na czerń i biel” na stronie 133, „Informacje o dopasowaniach poziomów” na stronie 119, „Dodaj szum” na stronie 210 oraz „Dopasowywanie nasycenia i barwy” na stronie 128.

Edycja z asystą — Staromodna fotografia

Więcej informacji na temat funkcji dostępnych w obszarze Edycja z asystą zawierają sekcje: „Używanie panelu efektów” na stronie 190, „Określanie krycia w warstwie” na stronie 66 oraz „Informacje o dopasowaniach poziomów” na stronie 119.

Edycja z asystą — Efekt filmu do przeźroczy z nasyceniem

Więcej informacji na temat korygowania nasycenia zawiera część „Dopasowywanie nasycenia i barwy” na stronie 128.

Rozdział 4: Używanie warstw

Warstwy są użyteczne, ponieważ pozwalają na dodawanie składników do obrazu i pracowanie nad nimi po kolei — bez konieczności ciągłego zmieniania oryginalnego obrazu. W przypadku każdej warstwy można dopasować kolor i jasność, zastosować efekty specjalne, zmienić położenie jej zawartości, określić wartości krycia i mieszania itd. Można również zmienić kolejność stosu warstw, połączyć je w celu ich równoczesnego przetwarzania oraz utworzyć za ich pomocą animacje internetowe.

Tworzenie warstw

Opis działania warstw

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 8. 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.

Zwykłe 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 zwinięcia 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, należy je najpierw przekonwertować na zwykłe warstwy obrazu.

Zobacz także

„Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68

„Informacje o maskach przycinających warstw” na stronie 72

„Blokowanie i odblokowywanie warstwy” na stronie 58

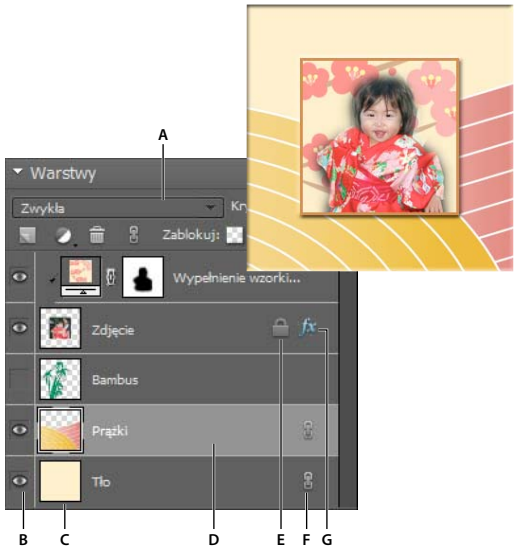
„Informacje o opcjach krycia i mieszania w warstwach” na stronie 66

Informacje o panelu Warstwy

Panel Warstwy w module Editor (polecenie Okno > Warstwy) zawiera listę wszystkich warstw w obrazie, od położonej najwyżej do warstwy Tło na samym spodzie. Panel można wyciągnąć ze skrzynki panelu, chwytając za jego tytuł, tak aby pozostał widoczny na czas wykonywania działań z nim związanych.

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 Warstwy
***A.** Menu trybu mieszania **B.** Pokaż/ukryj warstwę **C.** Miniaturka warstwy **D.** Podświetlona warstwa jest warstwą aktywną **E.** Warstwa zablokowana **F.** Warstwa jest połączona z inną warstwą **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. Warstwy ukryte nie są drukowane.

 Warstwa jest połączona z aktywną warstwą.

 Do warstwie jest zastosowany styl. Kliknij, aby edytować styl warstwy w oknie dialogowym Ustawienia stylu.

 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.

Przyciski w dolnej części panelu służą do wykonywania następujących czynności:

 Tworzenie nowej warstwy.

 Tworzenie nowej warstwy wypełnienia lub dopasowania.

 Usuwanie warstwy.

 Warstwa jest połączona z inną warstwą.

 Blokowanie pikseli przezroczystych.

 Blokowanie wszystkich warstw.

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.

Zobacz także

„Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68

„Informacje o opcjach krycia i mieszania w warstwach” na stronie 66

„Upraszczanie warstwy” na stronie 59

Dodawanie warstw

Nowo dodane warstwy są widoczne powyżej zaznaczonej warstwy w panelu Warstwy. 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.

Zobacz także

„Informacje o tekście” na stronie 254

„Informacje o kształtach” na stronie 262

„Usuwanie warstwy” na stronie 59

Tworzenie i nazywanie nowej pustej warstwy

❖ W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby utworzyć nową warstwę o domyślnej nazwie i ustawieniach, kliknij przycisk Nowa warstwa znajdujący się w dolnej części 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.

Zobacz także

„Kopiowanie warstwy między obrazami” na stronie 61

„Usuwanie warstwy” na stronie 59

„Powielanie warstwy w obrazie” na stronie 60

„Określanie trybu mieszania dla warstwy” na stronie 67

„Określanie krycia w warstwie” na stronie 66

Tworzenie nowej warstwy na podstawie fragmentu innej warstwy

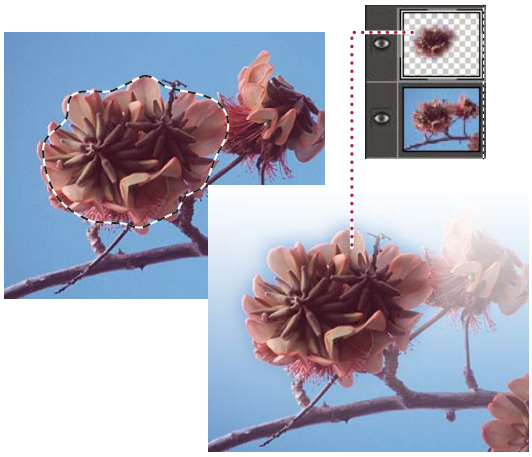
Fragment obrazu można przenieść z jednej z warstw do nowo tworzonej warstwy, przy czym nie wpływa to na wygląd oryginału.

1 W Edytorze wybierz istniejącą warstwę i zaznacz na niej obszar.

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

Zobacz także

„Powielanie warstwy w obrazie” na stronie 60

„Informacje o zaznaczeniach” na stronie 86

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 W Edytorze 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 menu Więcej na 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.

Zmienianie 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 W module Editor zaznacz warstwę na panelu Warstwy.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Tło z warstwy.

Wszystkie przezroczyste obszary w pierwotnej warstwie zostają wypełnione kolorem tła.

Edytowanie warstw

Zaznaczanie warstwy

Każda zmiana wykonana w obrazie zostaje wprowadzona wyłącznie w aktywnej warstwie. Jeśli podczas przetwarzania obrazu nie widać pożądanych rezultatów, należy się upewnić, że zaznaczona jest odpowiednia warstwa.

❖ W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- W panelu Warstwy wybierz miniaturkę lub nazwę warstwy.
- Aby zaznaczyć więcej niż jedną warstwę, przytrzymaj naciśnięty klawisz Ctrl i kliknij każdą z warstw.
- Wybierz narzędzie Przesuwanie , kliknij prawym przyciskiem myszy obraz i wybierz warstwę z menu kontekstowego. Menu kontekstowe zawiera listę wszystkich warstw zawierających piksele znajdujące się pod bieżącą lokalizacją kursora, a także wszystkie warstwy dopasowania.

Aby zaznaczyć warstwy interaktywnie podczas używania narzędzia Przesuwanie, wybierz pozycję Automatycznie zaznacz warstwę na pasku opcji. Aby zobaczyć, która warstwa zostanie podświetlona, wybierz opcję Pokaż podświetlenie przy najeździe. Po wybraniu tej opcji narzędzie Przesuwanie wyświetli menu kontekstowe kolejności warstw. Przeciągnij, aby zaznaczyć wiele warstw jednocześnie.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Zaznaczanie wszystkich obszarów nieprzejrzystych w warstwie” na stronie 67

„Kopiowanie zaznaczeń za pomocą narzędzia Przesuwanie” na stronie 103

Pokazywanie lub ukrywanie warstwy

Ikona oka widoczna w panelu Warstwy w skrajnej lewej kolumnie obok warstwy oznacza, że dana warstwa jest widoczna.

1 W module Editor wybierz kolejno Okno > Warstwy, jeśli panel Warstwy nie jest jeszcze otwarty.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby ukryć warstwę, kliknij odpowiednią ikonę oka. Kliknij ponownie kolumnę oka, aby pokazać warstwę.
- Przeciągnij wskaźnik wzdłuż kolumny oka, aby pokazać lub ukryć więcej warstw.
- Aby wyświetlić tylko jedną warstwę, naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt i kliknij ikonę oka danej warstwy. Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt i kliknij kolumnę oka, aby pokazać wszystkie warstwy.

Zobacz także

„Informacje o panelu Warstwy” na stronie 54

Zmienianie rozmiaru lub ukrywanie miniaturek warstw

1 W module Editor wybierz Opcje panelu z menu Więcej w panelu Warstwy.

2 Wybierz nowy rozmiar lub wybierz pozycję Brak, aby ukryć miniaturki. Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Informacje o panelu Warstwy” na stronie 54

Blokowanie i odblokowywanie warstwy

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 usunąć. Zablokowane warstwy (z wyjątkiem warstwy tła) można przenosić do innych miejsc w kolejności stosu w panelu Warstwy.

❖ W module Editor zaznacz warstwę w panelu Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę Zablokuj wszystkie znajdującą się w dolnej części panelu Warstwy, aby zablokować wszystkie właściwości warstwy. Kliknij tę ikonę ponownie w celu odblokowania.
- Kliknij ikonę Zablokuj przezroczystość znajdującą się w dolnej części panelu Warstwy, aby zablokować obszary przezroczyste warstwy, tak aby nie można było na nich malować. 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.*

Zobacz także

„Informacje o panelu Warstwy” na stronie 54

Zmienianie nazwy warstwy

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.*

❖ W Edytorze 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.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Informacje o panelu Warstwy” na stronie 54

„Konwertowanie warstwy tła na zwykłą warstwę” na stronie 57

Upraszczanie warstwy

Upraszczanie 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 W module Editor 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.
- Jeśli wybrano warstwę tekstową, kształtu lub wypełnienia albo grupę warstw programu Photoshop, wybierz polecenie Uprość warstwę z menu Warstwa lub menu Więcej w panelu Warstwy.

Zobacz także

„Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68

„Opis działania warstw” na stronie 53

Usuwanie warstwy

Utrzymanie optymalnego rozmiaru pliku obrazu wymaga usuwania z niego niepotrzebnych warstw.

1 W module Editor wybierz warstwę w panelu Warstwy.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij warstwę do ikony Usuń warstwę znajdującej się w dolnej części panelu Warstwy.

- Kliknij ikonę Usuń warstwę znajdującą się w dolnej części panelu Warstwy, a następnie kliknij przycisk Tak w oknie dialogowym potwierdzenia usunięcia. Aby pominąć wyświetlanie tego okna dialogowego, naciśnij klawisz Alt podczas klikania ikony Usuń.
- Z menu Warstwa lub z menu Więcej w panelu Warstwy wybierz polecenie Usuń warstwę, a następnie kliknij przycisk Tak.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Tworzenie i nazywanie nowej pustej warstwy” na stronie 56

Próbkowanie koloru ze wszystkich widocznych warstw

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 W Edytorze wybierz narzędzie Magiczna różdżka, narzędzie Wiadro z farbą, narzędzie Smużenie, narzędzie Rozmycie, narzędzie Wyostrzanie lub narzędzie Stempel.

2 Na pasku opcji wybierz opcję Wszystkie warstwy.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Informacje o narzędziach do malowania” na stronie 223

Kopiowanie i rozmieszczanie warstw

Powielanie warstwy w obrazie

Dowolną warstwę obrazu, w tym warstwę tła, można powielać.

❖ W module Editor zaznacz jedną lub więcej warstw w panelu Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności, aby powielić warstwy:

- 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 dolnej części panelu Warstwy.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy nazwę lub miniaturkę warstwy, a następnie wybierz polecenie Powiel warstwę.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

Powielanie jednej lub większej liczby warstw w innym obrazie

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 W Edytorze 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 i kliknij każdą z nazw 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.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Informacje o rozmiarze i rozdzielczości obrazu” na stronie 145

Kopiowanie warstwy między obrazami

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 W Edytorze otwórz oba obrazy, których chcesz użyć.

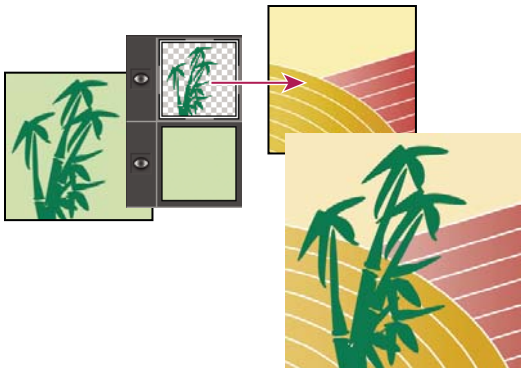
2 W panelu Warstwy obrazu źródłowego zaznacz warstwę, którą chcesz skopiować.

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 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

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Informacje o rozmiarze i rozdzielczości obrazu” na stronie 145

Przenoszenie zawartości w warstwie

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 W module Editor zaznacz warstwę na panelu Warstwy. Aby przenieść wiele warstw jednocześnie, połącz je w panelu Warstwy, zaznaczając je i klikając ikonę Połącz warstwy .

2 Wybierz narzędzie Przesuwanie .

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 przesuwać warstwę lub warstwy o 1 piksel, lub naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift i naciskaj klawisze strzałek, aby przesuwać warstwy o 10 pikseli.
- Przytrzymaj naciśnięty klawisz Shift podczas przeciągania, aby przesuwać warstwę lub warstwy pionowo, poziomo lub po skosie pod kątem 45°.

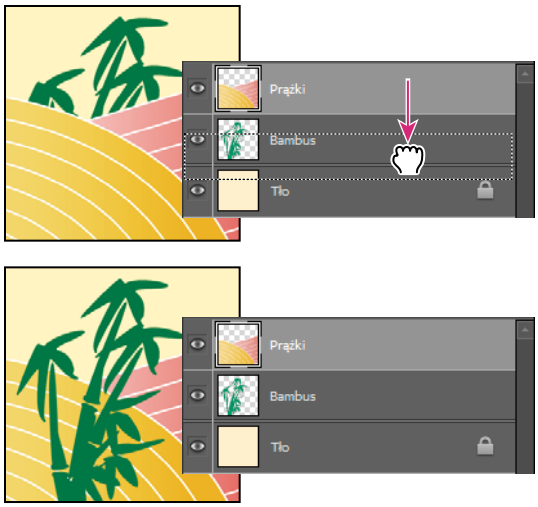
Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

Zmienianie kolejności stosu warstw

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.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Konwertowanie warstwy tła na zwykłą warstwę” na stronie 57

Łączenie i rozłączanie warstw

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 W module Editor, w panelu Warstwy zaznacz warstwy, które chcesz połączyć. Aby zaznaczyć więcej niż jedną warstwę, przytrzymaj naciśnięty klawisz Ctrl i kliknij każdą z warstw.

2 Kliknij ikonę Połącz warstwę znajdującą się w dolnej części panelu Warstwy. Ikona połączenia pojawi się w miejscu warstw połączonych.

3 Aby rozłączyć warstwy, zaznacz w panelu Warstwy połączoną warstwę i kliknij ikonę Połącz warstwy znajdującą się w dolnej części panelu Warstwy.

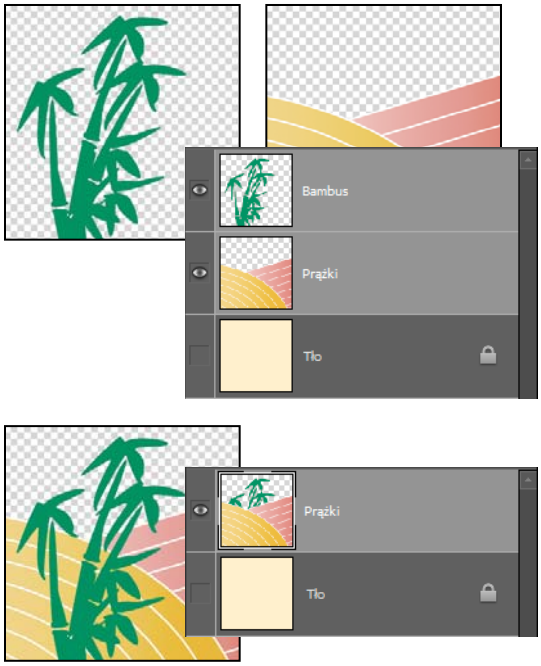
Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Informacje o maskach przycinających warstw” na stronie 72

Scalanie warstw

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 scalić zawartość wszystkich widocznych warstw do wybranej warstwy, nie usuwając przy tym innych widocznych warstw (w tym przypadku nie następuje zmniejszenie rozmiaru pliku).

Po zakończenia pracy nad obrazem można go spłaszczyć. Spłaszczanie powoduje scalenie wszystkich widocznych warstw, odrzucenie wszystkich ukrytych warstw i wypełnienie obszarów przezroczystych kolorem białym.

1 W module Editor przejdź do panelu Warstwy i upewnij się, że ikona oka widnieje obok wszystkich warstw, które zamierzasz scalić.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby scalić zaznaczone warstwy, zaznacz więcej niż jedną warstwę, przytrzymując naciśnięty klawisz Ctrl podczas klikania poszczególnych warstw. Następnie w menu Więcej na panelu Warstwy kliknij polecenie Scal warstwy.
- Aby scalić warstwę z warstwą pod nią, zaznacz górną z pary warstw i wybierz polecenie Scal w dół z menu Warstwa lub z menu Więcej w panelu Warstwy.

Uwaga: *Jeśli dolna warstwa w parze jest warstwą kształtu, tekstową lub wypełnienia, konieczne jest uproszczenie warstwy. Jeśli dolna warstwa w parze jest połączona z inną warstwą lub jest warstwą dopasowania, nie można użyć funkcji Scal w dół.*

- Aby scalić wszystkie widoczne warstwy, ukryj warstwy, których nie chcesz scalać, i wybierz polecenie Scal widoczne z menu Warstwa lub z menu Więcej w panelu Warstwy.

- Aby scalić wszystkie widoczne warstwy połączone, zaznacz jedną z warstw połączonych i wybierz polecenie Scal połączone z menu Warstwa lub z menu Więcej w panelu Warstwy.

Uwaga: *Jeśli warstwa położona najniżej wśród warstw scalanych jest warstwą tekstową, kształtu, wypełnienia kolorem kryjącym, wypełnienia gradientem lub wypełnienia wzorkiem, należy najpierw uprościć warstwę.*

Zobacz także

„Scalanie warstw dopasowania” na stronie 70

„Upraszczanie warstwy” na stronie 59

Scalanie warstw w nową warstwę

Tej procedury należy użyć, aby pozostawić scalane warstwy w stanie nienaruszonym. W rezultacie powstanie nowa scalona warstwa oraz wszystkie warstwy pierwotne.

1. W Edytorze kliknij ikonę oka obok warstw, które nie chcesz scalić, i upewnij się, że jest ona widoczna w przypadku warstw, 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 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.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Scalanie warstw dopasowania” na stronie 70

Spłaszczanie obrazu

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.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

Tryby krycia i mieszania

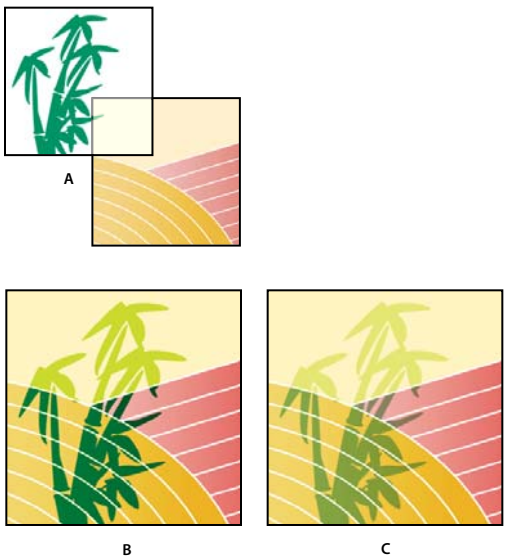
Informacje o opcjach krycia i mieszania w warstwach

Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2306_pse_pl.

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 nieprzejrzysta. 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*

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

„Informacje o narzędziach do malowania” na stronie 223

Określanie krycia w warstwie

1. W module Editor wybierz 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.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

Określanie trybu mieszania dla warstwy

1 W module Editor wybierz warstwę w panelu Warstwy.

2 Wybierz opcję z menu Tryb mieszania.

Natychmiast po wybraniu trybu mieszania można nacisnąć klawisz strzałki w górę lub w dół na klawiaturze lub spróbować użyć innych opcji trybu mieszania dostępnych w menu.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

Zaznaczanie wszystkich obszarów nieprzejrzystych w warstwie

Wszystkie nieprzezroczyste obszary w warstwie można szybko zaznaczyć. Ta procedura jest użyteczna, kiedy chce się wykluczyć z zaznaczenia przezroczyste obszary.

1 Na panelu Warstwy kliknij miniaturkę warstwy przytrzymując klawisz Ctrl.

2 Aby dodać piksele do istniejącego zaznaczenia, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+Shift i kliknij miniaturkę warstwy na panelu Warstwy.

3 Aby usunąć piksele z istniejącego zaznaczenia, naciśnij klawisze Ctrl+Alt i kliknij miniaturkę warstwy na panelu Warstwy.

4 Aby wczytać zaznaczenie części wspólnej pikseli i istniejącego zaznaczenia, naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+Alt+Shift i kliknij miniaturkę warstwy na panelu Warstwy.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Informacje o zaznaczeniach” na stronie 86

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 Edytorze wybierz kolejno Edycja > 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.

Zobacz także

„Informacje o panelu Warstwy” na stronie 54

„Używanie próbnika kolorów firmy Adobe” na stronie 231

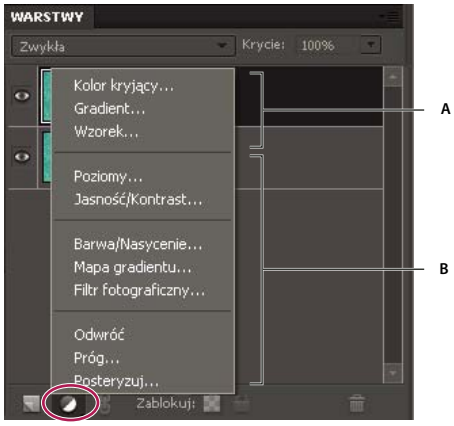
Warstwy dopasowania i wypełnienia

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 (uprościć).

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*

Zobacz także

„Edytowanie masek warstwy” na stronie 71

„Informacje o opcjach krycia i mieszania w warstwach” na stronie 66

„Stosowanie narzędzi Pędzel inteligentny” na stronie 118

„Upraszczanie warstwy” na stronie 59

Tworzenie warstw dopasowania

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 u dołu 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. Okno dialogowe funkcji Odwróć nie zawiera opcji.

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 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.

Zobacz także

„Stosowanie narzędzi Pędzel inteligentny” na stronie 118

„Informacje o histogramach” na stronie 114

Tworzenie warstw wypełnienia

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 Nowe wypełnienie lub warstwa dopasowania znajdujący się w górnej części 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 wyświetlonym 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

1 W Edytorze 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

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 (uprościć), 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.

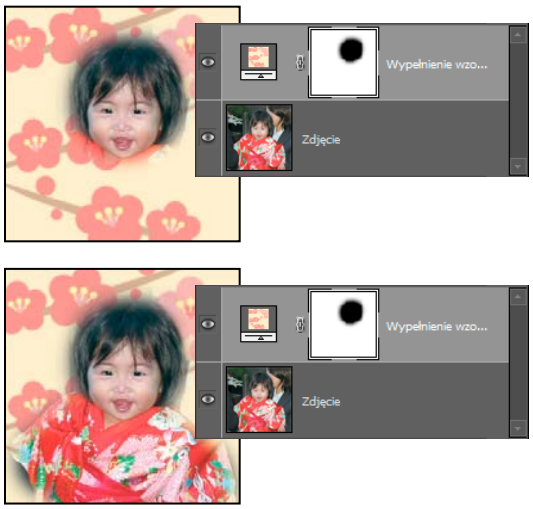
Zobacz także

„Scalanie warstw” na stronie 64

„Upraszczanie warstwy” na stronie 59

Edytowanie masek warstwy

Maska warstwy sprawia, że część warstwy lub nawet cała warstwa jest niewidoczna. Maska służy 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 i kliknij miniaturkę Maska warstwy (skrajna prawa miniaturka). Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt i kliknij miniaturkę ponownie, aby ponownie wyświetlić pozostałe warstwy.
- Aby wyświetlić maskę w czerwonym kolorze maskującym, przytrzymaj naciśnięte klawisze Alt+Shift i kliknij miniaturkę Maska warstwy (skrajna prawa miniaturka). Przytrzymaj naciśnięte klawisze Alt+Shift i kliknij miniaturkę ponownie, aby wyłączyć wyświetlanie czerwonego elementu.
- 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.

Zobacz także

„Informacje o zaznaczeniach” na stronie 86

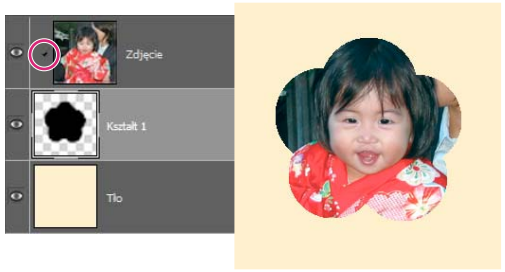
Maski warstw

Informacje o maskach przycinających warstw

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.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Łączenie i rozłączanie warstw” na stronie 63

Tworzenie maski przycinającej

1 W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt, 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).

Zobacz także

„Łączenie i rozłączanie warstw” na stronie 63

Usuwanie warstwy z maski przycinającej

Rozgrupowanie warstwy bazowej z warstwą położoną nad nią spowoduje rozgrupowanie wszystkich warstw w masce przycinającej.

❖ W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt, umieść kursor nad linią oddzielającą dwie zgrupowane warstwy w 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

1 W panelu Warstwy wybierz dowolną warstwę inną niż warstwa bazowa w masce przycinającej.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Zwolnij maskę przycinającą.

Style warstw

Informacje o stylach warstw

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.

Rozmiar poświaty zewnętrznej Określa rozmiar poświaty zewnętrznej wydobywającej się z zewnętrznych krawędzi zawartości warstwy. Za pomocą suwaka można również ustawić krycie.

Rozmiar poświaty wewnętrznej 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.

Zobacz także

„Używanie panelu efektów” na stronie 190

Praca ze stylami warstw

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.

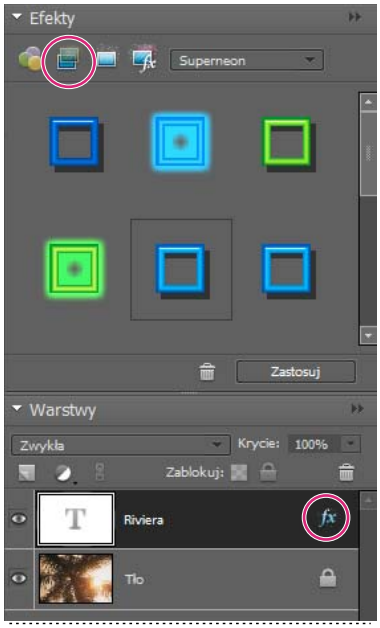
Stosowanie stylu warstwy

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, 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 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie ikonę stylu na panelu Warstwy.
- 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.

Rozdział 5: Pliki camera raw

Pliki camera raw można przetwarzać za pomocą wstępnie ustawionych profili aparatu obsługiwanych przez program Adobe® Photoshop® Elements 8. Możliwe jest także ustawianie wartości wspólnych dla wszystkich formatów plików obrazu (takich jak kontrast, zakres tonalny oraz ostrość). Po przetworzeniu pliku obrazu w formacie raw można go otworzyć, edytować, a następnie zapisać w dowolnym formacie obsługiwanym przez program Photoshop Elements. Przetwarzając pliki raw (będące cyfrowymi negatywami) a następnie pracując z nimi w programie Photoshop Elements, można eksperymentować z obrazami, zachowując oryginalne, nieprzetworzone pliki.

Przetwarzanie plików obrazów w formacie camera raw

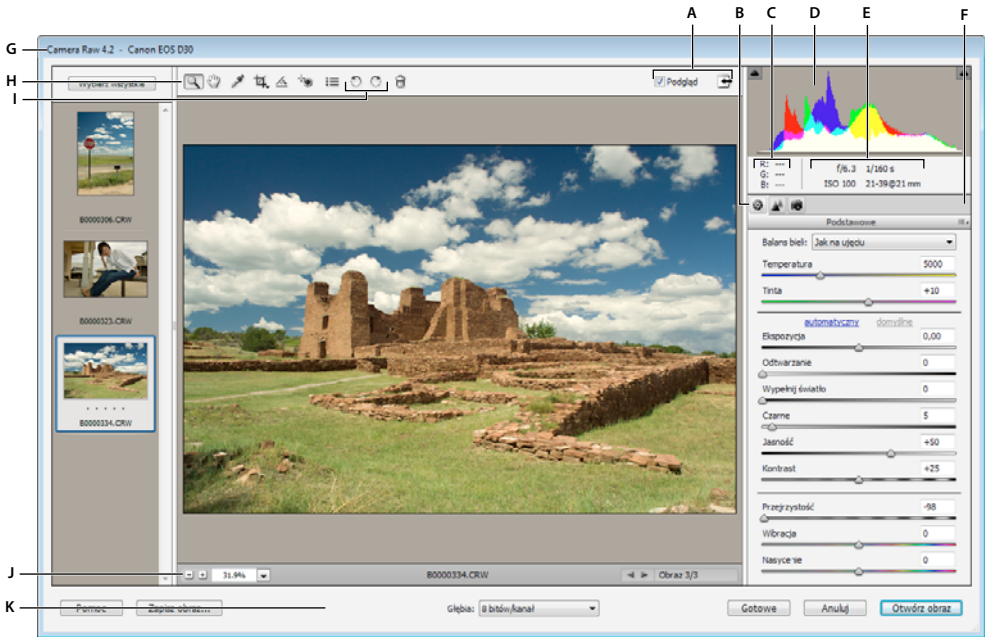
Informacje o plikach obrazów w formacie camera raw

Plik w formacie camera raw zawiera nieprzetworzone dane obrazu pochodzące z czujnika obrazu w aparacie. Można dostrzec pewną analogię między plikami camera raw a tradycyjnymi negatywami zdjęć. Wiele cyfrowych aparatów fotograficznych może zapisywać pliki w formacie raw. 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.

Plik można przetwarzać ponownie, aż do uzyskania odpowiednich wyników. Program Photoshop Elements nie zapisuje zmian w oryginalnym pliku raw. Są zapisywane ostatnie ustawienia określone przed zaimportowaniem pliku z aparatu do komputera.

Po przetworzeniu pliku obrazu w formacie raw przy użyciu funkcji okna dialogowego Camera Raw plik jest otwierany w programie Photoshop Elements, gdzie można go edytować tak samo jak każde zdjęcie, na przykład usunąć efekt czerwonych oczu lub dopasować kolory. Następnie można zapisać plik w dowolnym formacie obsługiwanym przez program Photoshop Elements. Zalecane jest użycie formatu PSD.

Aby korzystać z plików raw, należy ustawić w aparacie zapisywanie plików w formacie raw tego aparatu. Pliki pobrane z aparatu mogą mieć rozszerzenia NEF, CRW itp. W programie Photoshop Elements można otwierać pliki raw tylko z obsługiwanych aparatów. Listę obsługiwanych aparatów można uzyskać, odwiedzając stronę internetową firmy Adobe.



Camera Raw, okno dialogowe
***A.** Opcje wyświetlania **B.** Klikając karty Podstawy i Szczegóły, można uzyskać dostęp do odpowiednich elementów sterujących. **C.** Wartości RGB **D.** Histogram **E.** Ustawienia obrazu **F.** Menu Więcej **G.** Informacje o aparacie i cześć informacji EXIF **H.** Narzędzia **I.** Przyciski obrotu **J.** Poziomy powiększenia **K.** Opcje głębi bitowej*

Otwieranie i przetwarzanie plików camera raw

1 W Edytorze wybierz kolejno 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 będzie automatycznie aktualizowany.

3 (Opcjonalnie) Dopasuj widok obrazu, używając elementów sterujących, takich jak narzędzie Powiększanie, i opcji, takich jak Cienie i Podświetlenia, które odkrywają obcięcie w obszarze podglądu. (Zobacz „Elementy sterujące w oknie Camera Raw” na stronie 80).

***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. Tych samych opcji można na przykład użyć, aby szybko przetworzyć obrazy o podobnych warunkach oświetlenia. (Zobacz „Konfigurowanie własnych ustawień aparatu” na stronie 81).

6 (Opcjonalnie) Ustaw opcje dopasowujące balans bieli. (Zobacz „Elementy sterujące balansem bieli obrazu camera raw” na stronie 82).

W oknie dialogowym Camera Raw można monitorować wartości RGB pikseli dopasowywanego obrazu. Umieść narzędzie Powiększanie, Rączka, Balans bieli lub Kadrowanie nad obrazem podglądu, aby wyświetlić wartości RGB bezpośrednio pod wskaźnikiem.

7 Za pomocą suwaków Ekspozycja, Jasność, Kontrast i Nasycenie można dopasować wartości tonalne. (Zobacz „Dopasowania tonalne i dopasowania obrazu w plikach camera raw” na stronie 83).

Aby cofnąć dopasowania wprowadzone ręcznie i wprowadzić je automatycznie, zaznacz opcję Automatyczny. Aby przywrócić wszystkim opcjom ich ustawienia początkowe, naciśnij klawisz Alt 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. Możesz poddać obraz edycji i zapisać go w formacie obsługiwanym przez program Photoshop Elements. Oryginalny plik camera raw pozostaje niezmieniony.
- Aby zapisać zmiany w pliku DNG, kliknij przycisk Zapisz obraz. (Zobacz „Zapisywanie zmian plików camera raw” na stronie 80).
- Aby anulować dopasowania i zamknąć okno dialogowe, kliknij przycisk Anuluj.

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.*

Dopasowywanie ostrości w plikach camera raw

Suwak Ostrość umożliwia dopasowywanie ostrości obrazu w celu odpowiedniego wyznaczenia krawędzi. Ustawienie Ostrość jest odmianą filtru Maska wyostrzająca w programie Adobe Photoshop, który wyszukuje piksele różniące się od otoczenia na podstawie określonego progu i zwiększa ich kontrast o określoną wartość. Podczas otwierania pliku camera raw wtyczka Camera Raw oblicza wartość tego progu na podstawie modelu aparatu, czułości i kompensacji ekspozycji. Można wybrać, czy wyostrzanie ma być stosowane do wszystkich obrazów, czy tylko do podglądów.

1 Ustaw powiększenie obrazu podglądu na co najmniej 100%.

2 Kliknij kartę Szczegół.

3 Przesuń suwak Ostrość w prawo, aby zwiększyć ostrość, lub w lewo, aby ją zmniejszyć. Wartość zero powoduje wyłączenie funkcji wyostrzania. Zazwyczaj ustawienie suwaka Ostrość na niższą wartość daje czystsze obrazy.

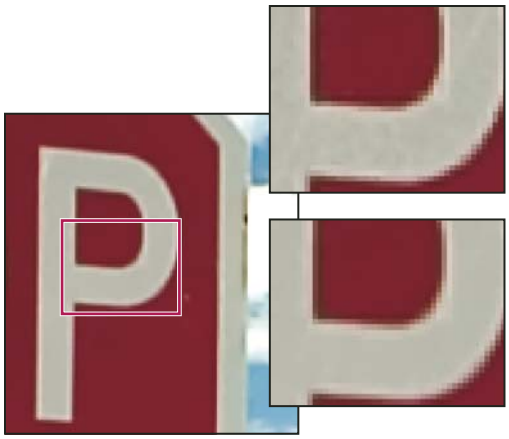
Suwaka Ostrość w oknie Camera Raw należy używać, jeśli nie jest planowana obszerna edycja obrazu w programie Photoshop Elements. Jeśli taka edycja jest planowana, należy wyłączyć funkcję wyostrzania w oknie Camera Raw. Dopiero po ukończeniu wszystkich czynności edycji i zmiany rozmiaru w programie Photoshop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

Redukowanie szumu w plikach camera raw

Karta Szczegół 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 na ogół 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.

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. Trzeba pamiętać, że zapisanie pliku nie powoduje otwarcia go w programie Photoshop Elements. (Aby otworzyć plik camera raw, użyj polecenia Otwórz, tak 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.
4. Kliknij przycisk Zapisz.

Otwieranie obrazu camera raw w Edytorze

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

1. W oknie dialogowym Camera Raw zastosuj zmiany do jednego lub większej liczby obrazów w formacie camera raw.
2. Kliknij przycisk Otwórz obraz. Okno dialogowe Camera Raw zostanie zamknięte, a zdjęcie zostanie otwarte w Edytorze.

Ustawienia i elementy sterujące

Elementy sterujące w oknie Camera Raw

Narzędzie Powiększanie 🔍 Kliknięcie obrazu podglądu powoduje ustawienie powiększenia podglądu na następną predefiniowaną wartość. Kliknięcie z naciśniętym klawiszem Alt powoduje pomniejszenie. 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 kliknięty 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).

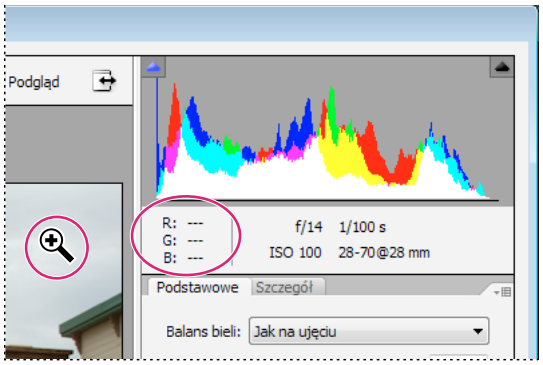
1. W Edytorze otwórz plik camera raw i dopasuj obraz.
2. Aby zapisać bieżące ustawienia jako ustawienia domyślne aparatu, za pomocą którego utworzono obraz, kliknij trójkąt obok menu Ustawienia i kliknij opcję Zapisz nowe ustawienia domyślne plików camera raw.
3. Aby użyć ustawień domyślnych aparatu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

Kolory a pliki camera raw

Używanie histogramu i wartości RGB w oknie Camera Raw

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

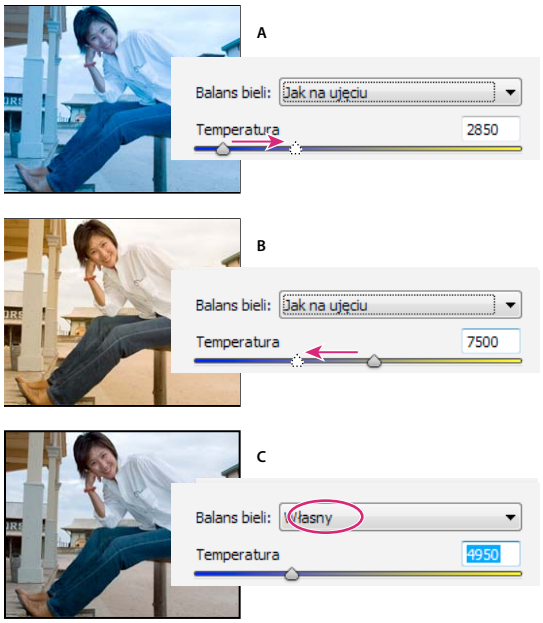
Cyfrowy aparat fotograficzny rejestruje balans bieli w momencie ekspozycji jako metadane, które można zobaczyć po otwarciu pliku w oknie dialogowym Camera Raw. To ustawienie zwykle zapewnia poprawną temperaturę barwową. Można je zmienić, jeśli balans bieli nie jest zbyt dobry.

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.



Poprawianie balansu bieli
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.

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 odbłysk.



Klikanie neutralnie białego obszaru za pomocą narzędzia Balans bieli i powstała w wyniku tego poprawka

Dopasowania tonalne i dopasowania obrazu w plikach camera raw

Ekspozycja Umożliwia dopasowanie jasności lub ciemności obrazu. Przesunięcie suwaka w lewo powoduje przyciemnienie obrazu, a przesunięcie go w lewo — 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.

Przytrzymanie klawisza Alt podczas przesuwania suwaka Ekspozycja umożliwia podgląd obcięcia podświetleń. (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 odbłyski) są całkowicie obcięte, a następnie nieznacznie odwrócić dopasowanie. Czerń oznacza nieobcięte obszary, a kolor oznacza obszary obcięte tylko w jednym czy dwóch kanałach.



Przytrzymaj klawisz Alt podczas przesuwania suwaka Ekspozycja, aby pokazać obcięte podświetlenia.

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.

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*.

Czarne 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. Jednak zamiast obcinać obraz w podświetleniach (obszarach całkowicie białych, bez szczegółów) lub cieniach (obszarach całkowicie czarnych, bez szczegółów), ustawienie Jasność kompresuje podświetlenia i rozszerza cienie w miarę przesuwania suwaka w prawo. Zazwyczaj suwaka Jasność używa się w celu dopasowania ogólnej jasności obrazu po ustawieniu punktów obcięcia bieli i czerni za pomocą suwaków Ekspozycja i Cienie.

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.

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).

Wyostrzenie Wyostrzanie uwydatnia krawędzie obiektów na obrazie. Dodatkowe elementy sterujące są dostępne w panelu Szczegóły. Aby wpływ tych elementów sterujących był widoczny, poziom powiększenia musi wynosić 100% lub więcej.

- Ilość — umożliwia dopasowanie ostrości krawędzi. Zwiększenie wartości Ilość pozwala wzmocnić działanie funkcji wyostrzania. Wartość zero powoduje wyłączenie funkcji wyostrzania. 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 wyostrzanie. Zdjęcia 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 wyostrzanie informacji o wysokich częstotliwościach na obrazie oraz stopień uwzględniania krawędzi w tym procesie. Niższe ustawienia powodują przede wszystkim wyostrzenie krawędzi w celu usunięcia rozmycia. Wyższe wartości ułatwiają wyostrzanie tekstur na obrazie.
- Maskowanie — steruje maską krawędzi. Ustawienie wartości zero powoduje jednakowo silne wyostrzenie wszystkich elementów obrazu. Ustawienie wartości 100 powoduje ograniczenie wyostrzania 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.
- Kolory — pozwala dopasować szum chrominancji.

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.

Rozdział 6: Zaznaczanie fragmentów obrazu

Zaznaczenie określa edytowany obszar zdjęcia (kiedy na przykład trzeba rozjaśnić tylko fragment zdjęcia, nie zmieniając reszty). Do tworzenia zaznaczeń służą narzędzia i polecenia zaznaczania. Zaznaczenie jest otoczone przez krawędź zaznaczenia, którą można ukryć. Dopóki zaznaczenie nie zostanie usunięte, można zmieniać, kopiować lub usuwać piksele wyłącznie wewnątrz krawędzi zaznaczenia.

Tworzenie zaznaczeń

Informacje o zaznaczeniach

Filmy instruktażowe dotyczące tej opcji są dostępne na stronach www.adobe.com/go/lrvid2322_pse_pl i www.adobe.com/go/lrvid2323_pse_pl.

Program Adobe® Photoshop® Elements 8 oferuje kilka narzędzi zaznaczania przeznaczonych do tworzenia różnych rodzajów zaznaczeń. Na przykład za pomocą narzędzia Zaznaczanie eliptyczne można zaznaczać obszary koliste lub eliptyczne, natomiast narzędzie Różdżka pozwala jednym kliknięciem zaznaczać obszary o podobnych kolorach. Do tworzenia bardziej złożonych zaznaczeń służą narzędzia z rodzaju Lasso. Za pomocą opcji wtapiania i wygładzania można zmiękczyć krawędzie zaznaczenia.

***Uwaga:** Zaznaczenia są ograniczone do aktywnej warstwy, dlatego aby edytować wszystkie warstwy jednocześnie, trzeba najpierw spłaszczyć obraz.*



Zaznaczenie utworzone za pomocą narzędzia Zaznaczanie eliptyczne z dopasowanym kolorem

Zobacz także

„Spłaszczanie obrazu” na stronie 65

„Określanie krawędzi wtapiania dla narzędzia do zaznaczania” na stronie 101

„Wygładzanie krawędzi zaznaczenia przy użyciu funkcji wygładzania” na stronie 100

Informacje o narzędziach zaznaczania

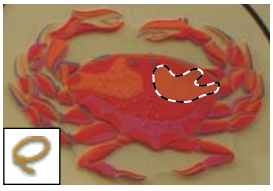
Narzędzia do zaznaczania znajdują się na panelu Narzędzia, który domyślnie znajduje się po lewej stronie ekranu.



Narzędzie Zaznaczanie prostokątne *Rysuje kwadratowe lub prostokątne krawędzie zaznaczenia.*



Narzędzie Zaznaczanie eliptyczne *Rysuje okrągłe lub eliptyczne krawędzie zaznaczenia.*



Narzędzie Lasso *Umożliwia ręczne rysowanie krawędzi zaznaczenia. To narzędzie świetnie nadaje się do tworzenia bardzo precyzyjnych zaznaczeń.*



Narzędzie Lasso wielokątne *Służy do tworzenia segmentów zaznaczenia o prostych krawędziach.*



Narzędzie Lasso magnetyczne *Rysuje krawędzie zaznaczenia, które są automatycznie przyciągane do krawędzi obiektów, nad którymi przeciągany jest wskaźnik myszy.*



Narzędzie Różdżka *Umożliwia zaznaczenie jednym kliknięciem wielu pikseli w podobnym kolorze.*



Narzędzie Szybkie zaznaczanie *Szybko i automatycznie tworzy zaznaczenie oparte na kolorze i teksturze w czasie klikania obszaru lub przeciągania nad nim.*



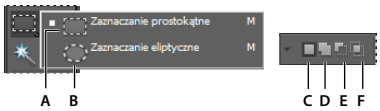
Narzędzie Pędzel zaznaczający *Automatycznie zaznacza malowany obszar lub usuwa jego zaznaczenie, w zależności od tego, czy użytkownik pracuje w trybie zaznaczania, czy w trybie maski.*



Narzędzie Pędzel inteligentny *Stosuje dopasowania kolorów i tonów oraz efekty do zaznaczenia. Narzędzie automatycznie tworzy warstwę dopasowania do edycji nieniszczącej.*

Używanie narzędzi Zaznaczanie prostokątne i eliptyczne

Narzędzie Zaznaczanie prostokątne tworzy kwadratową lub prostokątną krawędź zaznaczenia, natomiast narzędzie Zaznaczanie eliptyczne tworzy okrągłą lub eliptyczną krawędź zaznaczenia.



Opcje narzędzi Zaznaczanie prostokątne i eliptyczne
***A.** Narzędzie Zaznaczanie prostokątne **B.** Narzędzie Zaznaczanie eliptyczne **C.** Nowe zaznaczenie **D.** Dodaj do zaznaczenia **E.** Odejmij od zaznaczenia **F.** Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem*

1 Z przybornika Edytora wybierz narzędzie Zaznaczanie prostokątne albo narzędzie Zaznaczanie eliptyczne .

2 (Opcjonalnie) Ustaw opcje narzędzia zaznaczania na pasku opcji powyżej obrazu:

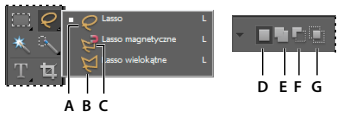
- Określ, czy utworzyć nowe zaznaczenie, dodać do zaznaczenia, odjąć od zaznaczenia, czy zaznaczyć część wspólną z innymi zaznaczeniami.
- Aby zmiękczyć krawędź zaznaczenia, w celu wpasowania go w resztę zdjęcia, wprowadź wartość opcji Wtapianie.
- Aby wygładzić krawędzie zaznaczenia, zaznacz pole wyboru Wygładzanie (tylko przy narzędziu Zaznaczanie eliptyczne).
- Z menu podręcznego Tryb wybierz opcję Normalny, aby wizualnie ustawić rozmiar i proporcje krawędzi zaznaczenia; opcję Stałe prop., aby ustawić proporcje szerokości i wysokości krawędzi; albo opcję Określony rozmiar, aby określić dokładną wysokość i szerokość zaznaczenia.

3 Przeciągnij nad obszarem, który chcesz zaznaczyć. Aby ograniczyć ramkę do kształtu kwadratu lub koła, podczas przeciągania przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift.

Aby zmienić położenie ramki zaznaczenia, podczas przeciągania przytrzymaj wciśnięty klawisz spacji. Kiedy ramka znajdzie się we właściwym miejscu, zwolnij klawisz spacji.

Używanie narzędzia Lasso

Narzędzie Lasso umożliwia ręczne rysowanie zaznaczenia. Za pomocą tego narzędzia można tworzyć bardzo precyzyjne zaznaczenia.



Opcje narzędzia Lasso
***A.** Narzędzie Lasso **B.** Narzędzie Lasso wielokątne **C.** Narzędzie Lasso magnetyczne **D.** Nowe zaznaczenie **E.** Dodaj do zaznaczenia **F.** Odejmij od zaznaczenia **G.** Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem*

1 Wybierz narzędzie Lasso z przybornika Edytora.

2 (Opcjonalnie) Ustaw opcje narzędzia Lasso na pasku opcji znajdującym się powyżej obrazu:

- Określ, czy utworzyć nowe zaznaczenie, dodać do istniejącego zaznaczenia, odjąć od zaznaczenia, czy zaznaczyć część wspólną z innymi zaznaczeniami.
- Aby zmiękczyć krawędź zaznaczenia, w celu wpasowania go w resztę zdjęcia, wprowadź wartość opcji Wtapianie.
- Aby wygładzić krawędzie zaznaczenia, zaznacz pole wyboru Wygładzanie.

3 Przeciągnij, aby narysować zaznaczenie odręcznie:

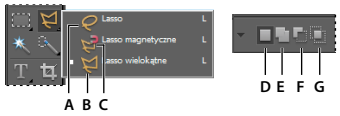
- Aby dodać zaznaczenie do istniejącego zaznaczenia, zwolnij przycisk myszy, naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij, kiedy kursor przyjmie kształt .
- Aby odjąć od zaznaczenia, zwolnij przycisk myszy, naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie przeciągnij, kiedy kursor przyjmie kształt .

- Aby dodać segmenty o prostych krawędziach, naciśnij klawisz Alt (przytrzymując przycisk myszy), a następnie zwolnij przycisk myszy i kiedy wskaźnik przyjmie kształt , kliknij w miejscu, w którym ma się znaleźć koniec segmentu.

4 Aby zamknąć krawędź zaznaczenia, zwolnij przycisk myszy. Prosty segment zaznaczenia pojawi się od miejsca zwolnienia przycisku myszy do punktu początkowego zaznaczenia.

Używanie narzędzia Lasso wielokątne

Narzędzie Lasso wielokątne służy do tworzenia segmentów zaznaczenia o prostych krawędziach. Do utworzenia zaznaczenia można użyć dowolnej ilości segmentów.



Opcje narzędzia Lasso wielokątne
***A.** Narzędzie Lasso **B.** Narzędzie Lasso wielokątne **C.** Narzędzie Lasso magnetyczne **D.** Nowe zaznaczenie **E.** Dodaj do zaznaczenia **F.** Odejmij od zaznaczenia **G.** Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem*

1 Wybierz narzędzie Lasso wielokątne z przybornika Edytora.

2 (Opcjonalnie) Ustaw opcje narzędzia Lasso wielokątne na pasku opcji powyżej obrazu:

- Określ, czy utworzyć nowe zaznaczenie, dodać do istniejącego zaznaczenia, odjąć od zaznaczenia, czy zaznaczyć część wspólną z innymi zaznaczeniami.
- Aby zmiękczyć krawędź zaznaczenia, w celu wpasowania go w resztę zdjęcia, wprowadź wartość opcji Wtapianie.
- Aby wygładzić krawędzie zaznaczenia, zaznacz pole wyboru Wygładzanie.

3 Kliknij miejsce, w którym ma się znaleźć początek pierwszego segmentu, a następnie kliknij miejsce, w którym ma się znajdować koniec tego segmentu i jednocześnie początek następnego. Klikaj dalej, tworząc kolejne segmenty.

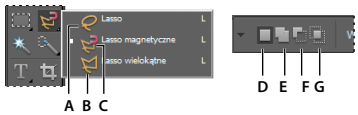
W razie pomyłki można wyczyścić segmenty, naciskając klawisz Delete. Naciskając klawisz Alt, można przełączać się między rysowaniem segmentów prostych albo odręcznych.

4 Zamknij krawędź zaznaczenia, wykonując jedną z następujących czynności:

- Umieść wskaźnik nad punktem początkowym i kliknij. Kiedy wskaźnik znajduje się nad punktem początkowym, obok wskaźnika widoczne jest zamknięte kółko.
- Jeżeli wskaźnik nie znajduje się nad punktem początkowym, należy kliknąć dwukrotnie lub kliknąć z wciśniętym klawiszem Ctrl. Między wskaźnikiem a punktem początkowym zaznaczenia pojawi się prosty segment.

Używanie narzędzia Lasso magnetyczne

Krawędzie zaznaczenia rysowane przez przeciąganie narzędziem narzędzia Lasso magnetyczne są automatycznie przyciągane do krawędzi obiektów na zdjęciu. Dzięki temu można łatwo tworzyć precyzyjne zaznaczenia. Narzędzie Lasso magnetyczne pozwala szybko zaznaczać obiekty o złożonych krawędziach na kontrastującym tle.



Opcje narzędzia Lasso magnetyczne
***A.** Narzędzie Lasso **B.** Narzędzie Lasso wielokątne **C.** Narzędzie Lasso magnetyczne **D.** Nowe zaznaczenie **E.** Dodaj do zaznaczenia **F.** Odejmij od zaznaczenia **G.** Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem*

1 Wybierz narzędzie Lasso magnetyczne z przybornika Edytora.

Aby przełączyć się między narzędziem Lasso magnetyczne i innymi narzędziami Lasso, po wybraniu narzędzia Lasso magnetyczne wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby włączyć narzędzie Lasso, przeciągnij, przytrzymując klawisz Alt.
- Aby włączyć narzędzie Lasso wielokątne, kliknij, przytrzymując klawisz Alt.

2 (Opcjonalnie) Ustaw opcje narzędzia Lasso magnetyczne na pasku opcji powyżej obrazu:

- Określ, czy utworzyć nowe zaznaczenie, dodać do istniejącego zaznaczenia, odjąć od zaznaczenia, czy zaznaczyć część wspólną z innymi zaznaczeniami.
- Aby zmiękczyć krawędź zaznaczenia, w celu wpasowania go w resztę zdjęcia, wprowadź wartość opcji Wtapianie.
- Aby wygładzić krawędzie zaznaczenia, zaznacz pole wyboru Wygładzanie.
- Aby określić obszar wykrywania krawędzi, w polu Szerokość wprowadź wartość od 1 do 256 pikseli. Narzędzie wyszukuje tylko krawędzie w odległości od wskaźnika nie większej niż określona.

Aby zmienić wskaźnik narzędzia Lasso magnetyczne, tak aby było widać obszar wykrywania krawędzi (wartość Szerokość), naciśnij klawisz Caps Lock.

- Aby określić czułość wykrywania krawędzi narzędzia Lasso magnetyczne, w polu Kontrast krawędzi wprowadź wartość od 1% do 100%. Większa wartość powoduje wykrywanie tylko krawędzi wyraźnie kontrastujących z otoczeniem; niższa wartość powoduje wykrywanie krawędzi o niższym kontraście.
- Aby określić częstość, z jaką narzędzie Lasso magnetyczne umieszcza punkty mocowania, w polu Częstotliwość wprowadź wartość między 0 a 100. Im większa jest podana wartość, tym szybciej jest zakotwiczana krawędź zaznaczenia w wybranym miejscu.

3 Dodaj segmenty zaznaczenia, wykonując jedną z następujących czynności:

- Klikaj punkty wzdłuż krawędzi.
- Przeciągaj wzdłuż krawędzi z wciśniętym przyciskiem myszy.

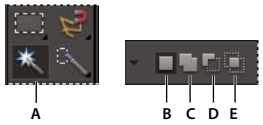
Obramowanie zaznaczenia będzie przyciągana do krawędzi na zdjęciu. Jeżeli ramka nie jest przyciągana do żądanej krawędzi, należy kliknąć, aby ręcznie dodać punkt, a następnie kontynuować obrysowywanie krawędzi i dodawać punkty w razie potrzeby. W razie pomyłki można wyczyścić punkty wzdłuż krawędzi, naciskając klawisz Delete.

4 Zamknij krawędź zaznaczenia, wykonując jedną z następujących czynności:

- Aby zamknąć krawędź ręcznie, przeciągnij narzędziem do punktu początkowego i kliknij. Kiedy wskaźnik znajduje się nad punktem początkowym, obok wskaźnika widoczne jest zamknięte kółko.
- Aby zamknąć krawędź za pomocą odręcznego magnetycznego segmentu, kliknij dwukrotnie lub wciśnij klawisz Enter.
- Aby zamknąć krawędź za pomocą prostego segmentu, kliknij dwukrotnie przytrzymując klawisz Alt.

Używanie narzędzia Różdżka

Narzędzie Różdżka za pomocą jednego kliknięcia zaznacza piksele o podobnym zakresie kolorów. Używając narzędzia Różdżka, należy określić zakres koloru lub tolerancję. Narzędzia Różdżka należy używać na obszarach o podobnych kolorach, takich jak niebieskie niebo.



Opcje narzędzia Różdżka
***A.** Różdżka, narzędzie **B.** Nowe zaznaczenie **C.** Dodaj do zaznaczenia **D.** Odejmij od zaznaczenia **E.** Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem*

1 W Edytorze wybierz narzędzie Różdżka .

2 (Opcjonalnie) Ustaw opcje narzędzia Różdżka na pasku opcji powyżej obrazu:

- W polu Tolerancja wprowadź wartość pomiędzy 0 a 255. Wprowadzenie mniejszej wartości powoduje zaznaczanie kolorów bardzo podobnych do koloru kliknięty piksela, natomiast wprowadzenie większej wartości rozszerza zakres kolorów.
- Aby wygładzić krawędź zaznaczenia, zaznacz pole wyboru Wygładzanie.
- Aby zaznaczyć tylko sąsiadujące obszary o tym samym kolorze, zaznacz pole wyboru Ciągłe. Kiedy to pole wyboru jest wyczyszczone, są zaznaczane pasujące piksele z całego obrazu.
- Aby zaznaczać piksele z wszystkich widocznych warstw, zaznacz pole wyboru Próbkuj wszystkie warstwy. Kiedy to pole wyboru nie jest zaznaczone, narzędzie Różdżki zaznacza tylko kolory na aktywnej warstwie.

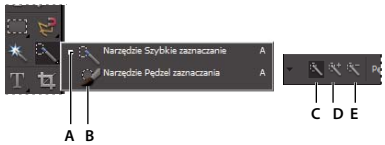
3 Kliknij kolor na zdjęciu, który chcesz zaznaczyć.

4 Aby dodać do zaznaczenia, kliknij niezaznaczony obszar, przytrzymując wciśnięty klawisz Shift. Aby usunąć obszar z zaznaczenia, kliknij go, przytrzymując wciśnięty klawisz Alt.

Używanie narzędzia Szybkie zaznaczanie

Narzędzie szybkie zaznaczenie tworzy zaznaczenie oparte na podobieństwie kolorów i tekstur w czasie klikania obszaru, który chce się zaznaczyć albo przeciągania nad nim. Tworzone zaznaczenie nie musi być precyzyjne, ponieważ narzędzie Szybkiego zaznaczania automatycznie i intuicyjnie tworzy obramowanie.

***Uwaga:** Narzędzie Pędzel inteligentny umożliwia zaznaczanie, podobnie jak narzędzie Szybkie zaznaczanie, oraz jednoczesne stosowanie dopasowania koloru i tonalności. Zobacz „Stosowanie narzędzi Pędzel inteligentny” na stronie 118.*



Opcje narzędzia pędzla Szybkie zaznaczanie i Pędzel zaznaczania
***A.** Narzędzie Szybkie zaznaczanie **B.** Narzędzie Pędzel zaznaczania **C.** Nowe zaznaczenie **D.** Dodaj do zaznaczenia **E.** Odejmij od zaznaczenia*

1 W Edytorze wybierz narzędzie Pędzel szybkiego zaznaczania .

2 Wybierz jedną z następujących opcji na pasku opcji:

Nowe zaznaczenie Pozwala utworzyć nowe zaznaczenie. Ta opcja jest domyślnie wybrana.

Dodaj do zaznaczenia Pozwala dodać piksele do istniejącego zaznaczenia.

Odejmij od zaznaczenia Pozwala odjąć piksele od istniejącego zaznaczenia. Ta opcja jest dostępna tylko po utworzeniu zaznaczenia.

3 Wybierz pędzel z próbnika pędzla na pasku opcji. Do zaznaczania większych obszarów można użyć większego pędzla. Aby tworzyć bardziej precyzyjne zaznaczenia, należy wybrać mniejszy rozmiar pędzla.

4 Kliknij obszar zawierający zakres kolorów obiektu, który chcesz zaznaczyć albo przeciągnij nad nim, a następnie zwolnij przycisk myszy.

Pojawi się krawędź zaznaczenia.

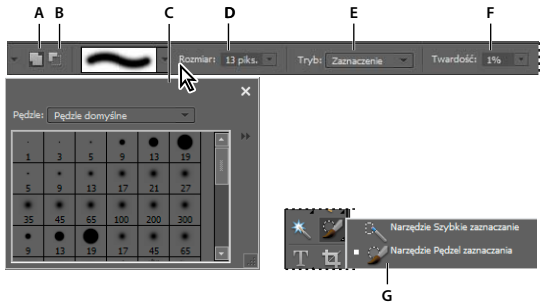
5 Aby poprawić zaznaczenie, wykonaj dowolną z następujących czynności:

- Aby dodać piksele do zaznaczenia, kliknij przycisk Dodaj do zaznaczenia na pasku opcji i kliknij obszar, który chcesz dodać lub przeciągnij nad nim.
- Aby usunąć obszar z zaznaczenia, kliknij przycisk Odejmij od zaznaczenia na pasku opcji i kliknij obszar, który chcesz odjąć lub przeciągnij nad nim.
- Aby utworzyć nowe zaznaczenie, kliknij przycisk Nowe zaznaczenie na pasku opcji i kliknij lub rysuj, aby określić obszar nowego zaznaczenia.

Używanie narzędzia Pędzel zaznaczania

Narzędzie Pędzel zaznaczania pozwala tworzyć zaznaczenia na dwa sposoby: można w trybie zaznaczania zamalować obszar przeznaczony do zaznaczenia albo zamalować obszary, które nie mają zostać zaznaczone, za pomocą półprzezroczystej nakładki w trybie maski.

Za pomocą narzędzia zaznaczania, narzędzia Szybkie zaznaczanie lub innego narzędzia do zaznaczania można najpierw utworzyć zaznaczenie zgrubne, a następnie precyzyjnie dopasować zaznaczenie za pomocą narzędzia Pędzel zaznaczania. Za pomocą narzędzia Pędzel zaznaczania można dodawać piksele do zaznaczenia w trybie zaznaczenia albo odejmować piksele od zaznaczenia w trybie maski.



Opcje narzędzia Pędzel zaznaczania
***A.** Dodaj do zaznaczenia **B.** Odejmij od zaznaczenia **C.** Wysuwany panel Pędzel **D.** Rozmiar pędzla **E.** Tryb **F.** Twardość **G.** Narzędzie Pędzel zaznaczania*

1 W Edytorze wybierz narzędzie Pędzel zaznaczania z przybornika. Możliwe, że będzie trzeba kliknąć narzędzie Szybkie zaznaczanie w przyborniku, a następnie wybrać narzędzie Pędzel zaznaczania z wyświetlonej listy narzędzi ukrytych.

2 Opcja Dodaj do zaznaczenia jest domyślnie wybrana. Aby odjąć piksele od zaznaczenia, kliknij przycisk Odejmij od zaznaczenia na pasku opcji.

3 (Opcjonalnie) Ustaw opcje narzędzia Pędzel zaznaczania na pasku opcji powyżej obrazu:

- Wybierz pędzel z wysuwanego panelu predefiniowanych ustawień pędzla.

- Określ rozmiar pędzla.
- Z menu Tryb wybierz opcję Zaznaczenie (aby dodać piksele do zaznaczenia) lub opcję Maska (aby odjąć piksele od zaznaczenia).
- Ustaw twardość końcówki pędzla na wartość między 1% a 100%.

Przy używaniu pędzla o miękkich krawędziach z narzędziem Pędzel zaznaczania zmiana ustawienia trybu na tryb maski pozwala zobaczyć miękkie krawędzie zaznaczenia.

- W trybie maski określ ustawienie Krycie nakładki wybierając wartość między 1% a 100%.
- Aby ustawić kolor maski w trybie maski, kliknij próbkę koloru nakładki i wybierz kolor w próbniku kolorów. Jest to pomocne w przypadku, kiedy kolor maski (kolor nakładki) jest zbyt podobny do kolorów na zdjęciu.

4 Zaznaczaj obszary i usuwaj ich zaznaczenie, rysując po zdjęciu.

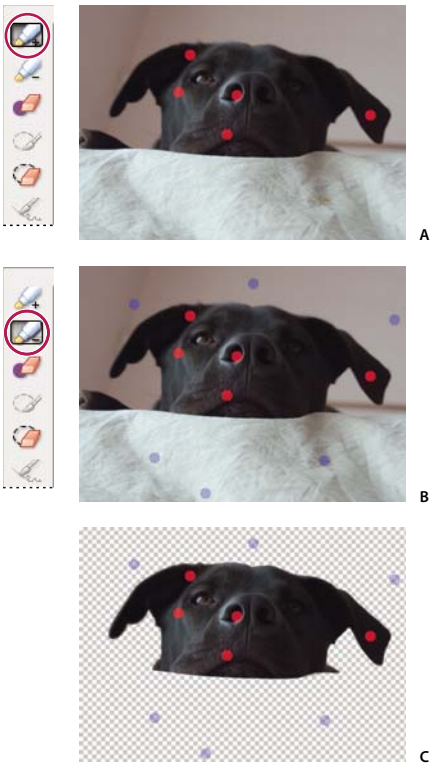


Dodawanie obszaru do zaznaczenia w trybie zaznaczenia (po lewej) oraz usuwania obszaru z zaznaczenia w trybie maski (po prawej).

Używanie modułu wyodrębniającego

Moduł wyodrębniający pozwala tworzyć dokładne zaznaczenia oparte na wyglądzie pierwszego planu i tła określonych obszarów. Obszary są wybierane przez umieszczanie na nich kolorowych znaczników. Po oznaczeniu obszarów i zamknięciu okna dialogowego w Edytorze pojawia się tylko pierwszy plan zdjęcia.

Moduł wyodrębniający pozwala łatwo zaznaczać osoby lub obiekty w celu nałożenia ich na inne tło. Można na przykład wyciąć siebie na rowerze ze zdjęcia przed domem i nałożyć na zdjęcie kolarzy w wyścigu Tour de France. Wyodrębniony obraz można zapisać jako plik i używać go wielokrotnie.



Używanie modułu wyodrębniającego
***A.** Obszar do wyodrębnienia oznaczony czerwonymi kropkami **B.** Tło oznaczone niebieskimi kropkami **C.** Wyodrębniony obraz*

1 W Edytorze otwórz zdjęcie zawierające obiekt, który chcesz wyodrębnić.

2 Aby ograniczyć obszar do wyświetlenia w module wyodrębniającym, utwórz wstępne zaznaczenie za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne lub Zaznaczanie eliptyczne.

3 Kliknij polecenie Obraz > Moduł wyodrębniający.

Pojawi się okno dialogowe Moduł wyodrębniający z domyślnie zaznaczonym narzędziem Pędzel pierwszego planu .

4 Kliknij wiele razy lub narysuj linie, aby oznaczyć obszar, który chcesz wyodrębnić.

5 Kliknij narzędzie Pędzel tła i kliknij wiele razy lub narysuj linie, aby zaznaczyć obszar, którego nie chcesz wyodrębniać.

Zaznaczając obiekty o różnych kolorach i teksturach, należy przeciągnąć narzędziem przez wszystkie kolory i tekstury, aby zaznaczenie było dokładniejsze.

6 Dla ułatwienia używaj narzędzia Powiększanie i narzędzia Rączka , aby powiększać zdjęcie i poruszać się po nim. Używając narzędzia Powiększanie, kliknij z wciśniętym klawiszem Alt, aby zmniejszyć.

7 Aby ustawić inny rozmiar lub kolor pędzla, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz nowy rozmiar z menu Rozmiar pędzla.
- Kliknij próbkę koloru pierwszego planu lub koloru tła, wybierz nowy kolor z próbnika kolorów i kliknij przycisk OK.

8 Kliknij przycisk Podgląd, aby zobaczyć aktualne zaznaczenie.

9 Aby określić ustawienia podglądu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić obszar wyświetlany w podglądzie, z menu Wyświetl wybierz opcję Obszar zaznaczenia lub opcję Zdjęcie oryginalne. Między tymi dwoma widokami można się również przełączać, naciskając klawisz X na klawiaturze.
- Aby wybrać inne tło, wybierz opcję z menu Tło.

10 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby precyzyjnie dopasować zaznaczenie, a następnie obejrzyj podgląd:

- Aby dodać lub odjąć zaznaczenie, narysuj więcej kropek lub linii używając narzędzia Pędzel pierwszego planu albo Pędzel tła.

Uwaga: *W przypadku zmiany koloru pierwszoplanowego lub koloru tła powiązane z nim narzędzie pędzla staje się aktywne.*

- Aby wymazać kropki pierwszego planu lub tła, wybierz narzędzie Gumka punktowa i kliknij znaczniki, które chcesz usunąć, lub przeciągnij po nich.
- Aby dodać obszary do zaznaczenia, wybierz narzędzie Dodaj do zaznaczenia i kliknij lub przeciągnij obszar, który chcesz dodać.
- Aby usunąć obszary z zaznaczenia, wybierz narzędzie Usuń z zaznaczenia i przeciągnij po obszarach, które chcesz usunąć.
- Aby wygładzić krawędzie zaznaczenia pierwszego planu, wybierz narzędzie Pędzel wygładzający i przeciągnij po obszarach, które chcesz wygładzić.
- Aby zmiękczyć krawędzie zaznaczenia, wprowadź większą wartość w polu Wtapianie.
- Aby wypełnić luki w głównym zaznaczeniu, kliknij przycisk Wypełnij dziury.
- Aby oddzielić i odjąć obszar od głównego zaznaczenia, wybierz narzędzie Usuń z zaznaczenia i przeciągnij na linii pomiędzy głównym zaznaczeniem a obszarem, który chcesz usunąć. Następnie kliknij Wypełnij dziury.
- Aby usunąć kolory otoczki pozostałe między pierwszym planem a tłem, kliknij przycisk Usuń otoczkę. Aby zwiększyć lub zmniejszyć ilość usuwanej otoczki, wybierz żądaną wartość z menu Szerokość usuwania otoczki.

11 Kliknij przycisk OK, aby wyodrębnić zaznaczone obszary. Aby zacząć od początku, kliknij przycisk Resetuj w celu usunięcia wszystkich znaczników.

Usuwanie zaznaczonego obszaru

W przypadku usuwania zaznaczenia fragmentu warstwy tła albo zwykłej warstwy, która ma włączoną opcję Zablokuj przezroczystość, zaznaczenie jest zastępowane kolorem tła lub wzorkiem szachownicy.

❖ W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć zaznaczenie, kliknij polecenie Edycja > Usuń. W przypadku omyłkowego usunięcia zaznaczenia można je odzyskać, klikając polecenie Edycja > Cofnij.
- Naciśnij klawisz Backspace lub Delete, aby usunąć zaznaczenie.
- Kliknij polecenie Edycja > Wytnij, aby wyciąć zaznaczenie do schowka. Można je potem wkleić w dowolne miejsce.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

„Blokowanie i odblokowywanie warstwy” na stronie 58

Zaznaczanie i usuwanie zaznaczenia obszarów za pomocą poleceń

1 W oknie Edytora wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zaznaczyć wszystkie piksele warstwy, zaznacz warstwę na panelu Warstwy i kliknij polecenie Zaznacz > Wszystko.
- Aby usunąć zaznaczenie, kliknij polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie. To najbezpieczniejszy sposób usuwania zaznaczenia.
- Aby zaznaczyć ponownie ostatnie zaznaczenie, kliknij polecenie Zaznacz > Ponownie zaznacz.

2 Aby wyświetlić lub ukryć krawędzie zaznaczenia, kliknij polecenie Widok > Zaznaczenie.

Uwaga: *Aby usunąć zaznaczenie, można także kliknąć obszar zdjęcia poza zaznaczeniem. W ten sposób można jednak przez przypadek utworzyć nowe zaznaczenie, jeżeli używa się narzędzia opartego na klikaniu, takiego jak narzędzie Różdżka.*

Modyfikowanie zaznaczenia

Przesuwanie krawędzi zaznaczenia

Przesuwanie krawędzi zaznaczenia powoduje tylko przesunięcie krawędzi, bez zmiany zdjęcia.

1 Używając dowolnego narzędzia zaznaczania w Edytorze, kliknij przycisk Nowe zaznaczenie na pasku opcji i umieść wskaźnik wewnątrz istniejącej krawędzi zaznaczenia. Zmiana wskaźnika oznacza, że można przesunąć zaznaczenie .

Uwaga: *Opcja Nowe zaznaczenie pojawia się na pasku opcji po wybraniu dowolnego narzędzia zaznaczania, z wyjątkiem narzędzia Pędzel zaznaczania. Jeśli jest to konieczne, przełącz się tymczasowo do innego narzędzia zaznaczania w celu wybrania tej opcji.*

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij krawędzie, aby zaznaczyć inny obszar zdjęcia. Można przeciągnąć krawędź zaznaczenia poza obszar obrazu roboczego. Sprawi to jednak, że będzie trudno przenieść ją z powrotem. Obramowanie zaznaczenia można przeciągnąć do okna innego obrazu.
- Aby przesuwać zaznaczenie stopniowo, co 1 piksel, użyj klawiszy strzałek.
- Aby przesunąć zaznaczenie stopniowo co 10 pikseli, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shhift i użyj klawiszy strzałek.
- Aby ograniczyć kierunek przesuwania zaznaczenia do wielokrotności 45°, przeciągaj z wciśniętym klawiszem Shift.

Zobacz także

„Przesuwanie zaznaczenia” na stronie 102

Odwracanie zaznaczenia

Odwrócenie zaznaczenia zmienia niezaznaczony obszar w zaznaczony i odwrotnie.

❖ Jeśli na zdjęciu znajduje się już zaznaczenie, kliknij polecenie Zaznacz > Odwrotność.

Za pomocą tego polecenia można łatwo zaznaczyć obiekt znajdujący się na jednolitym tle. Wystarczy zaznaczyć jednolity kolor za pomocą narzędzia Różdżka, a następnie wybrać kolejno Zaznacz > Odwrotność.

Dodawanie i odejmowanie zaznaczenia

Aby precyzyjnie dopasować krawędzie zaznaczenia, można dodawać i odejmować zaznaczenia. Można na przykład utworzyć zaznaczenie w kształcie pączka, tworząc okrągłe zaznaczenie, a następnie odejmując okrągłe zaznaczenie wewnątrz.

❖ W Edytorze wybierz narzędzie zaznaczania i wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Przytrzymaj klawisz Shift (przy wskaźniku pojawi się znak plus), aby dodać zaznaczenie, albo przytrzymaj klawisz Alt, aby odjąć od zaznaczenia (przy wskaźniku pojawi się znak minus). Następnie zaznacz obszar do dodania lub odjęcia i utwórz kolejne zaznaczenie.
- Kliknij przycisk Dodaj do zaznaczenia lub przycisk Odejmij od zaznaczenia na pasku opcji i utwórz kolejne zaznaczenie. Przyciski Dodaj do zaznaczenia i Odejmij od zaznaczenia pojawiają się na pasku opcji po wybraniu dowolnego narzędzia zaznaczania.

Zaznaczanie części wspólnej z istniejącym zaznaczeniem

Obszar, który ma zostać zaznaczony, można ograniczyć. Na przykład na zdjęciu pokrytych śniegiem gór można zaznaczyć tylko białe chmury bez zaznaczania szczytów gór — zaznaczając najpierw całe niebo, a następnie używając narzędzia Różdżka z zaznaczonym polem wyboru Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem oraz wyczyszczonym polem wyboru Ciągłe.



Zaznaczanie nieba i szczytów gór za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne (u góry) Zaznaczenie chmur za pomocą narzędzia Różdżka z włączoną opcją Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem (w środku) Efekt końcowy po rozjaśnieniu chmur (na dole)

❖ W Edytorze wybierz narzędzie zaznaczania i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem na pasku opcji i zaznacz część wspólną z istniejącym zaznaczeniem.
- Przytrzymanie klawiszy Alt+Shift powoduje pojawienie się krzyżyka przy wskaźniku i pozwala zaznaczyć część wspólną z istniejącym zaznaczeniem.

Rozszerzanie lub zwężanie zaznaczenia o konkretną liczbę pikseli

Za pomocą poleceń menu Zaznacz można zwiększać lub zmniejszać rozmiar istniejącego zaznaczenia oraz usuwać zbłąkane piksele pozostałe na zewnątrz lub wewnątrz zaznaczenia opartego na kolorze.

1 W Edytorze utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia zaznaczania.

2 Kliknij polecenie Zaznacz > Zmień > Rozszerzanie lub zwężanie.

3 Aby użyć opcji Rozszerz o albo Zwęź o, wprowadź wartość od 1 do 100 pikseli i kliknij przycisk OK.

Krawędzie zaznaczenia zostaną przesunięte do wewnątrz lub na zewnątrz o określoną liczbę pikseli. Krawędzie zaznaczenia znajdujące się na krawędzi obrazu roboczego nie ulegną przesunięciu.

Obramowanie istniejącego zaznaczenia nową krawędzią zaznaczenia

Polecenie Obramowanie tworzy wygładzoną krawędź zaznaczenia o miękkich krawędziach. Gdy jest dodawana nowa krawędź zaznaczenia, są zaznaczane tylko piksele między krawędziami.



Tworzenie krawędzi zaznaczenia o szerokości 4 pikseli za pomocą polecenia Obramowanie (u góry). Kopiowanie zaznaczenia na nową warstwę i wypełnianie w celu utworzenia konturu obrazu (w środku) Wypełnianie zaznaczenia w oryginalnym obrazie w celu utworzenia konturu wokół obrazu (na dole)

1 W Edytorze utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia zaznaczania.

2 Kliknij polecenie Zaznacz > Zmień > Obramowanie.

3 W polu tekstowym Szerokość wprowadź wartość między 1 a 200 pikseli i kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Rozmywanie krawędzi zaznaczenia za pomocą wtapiania” na stronie 101

Zaznaczanie obszarów o podobnych kolorach

1 W Edytorze utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia zaznaczania i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij polecenie Zaznacz > Powiększ, aby dodać do zaznaczenia wszystkie sąsiednie obszary mieszczące się w zakresie tolerancji określonym na pasku opcji. Może być konieczne przełączenie się do narzędzia pozwalającego ustawić zakres tolerancji, takiego jak Różdżka. Duża wartość tolerancji powoduje dodanie szerszego zakresu kolorów.

- Kliknij polecenie Zaznacz > Podobne, aby dodać do zaznaczenia wszystkie piksele mieszczące się w zakresie tolerancji, a nie tylko te sąsiadujące.

2 Aby szybko powiększyć zaznaczenie, powtórz te czynności wielokrotnie.

Uwaga: *Poleceń Powiększ i Podobne nie można używać na zdjęciach w trybie bitmapowym.*

Usuwanie zbłąkanych pikseli z zaznaczenia opartego na kolorze

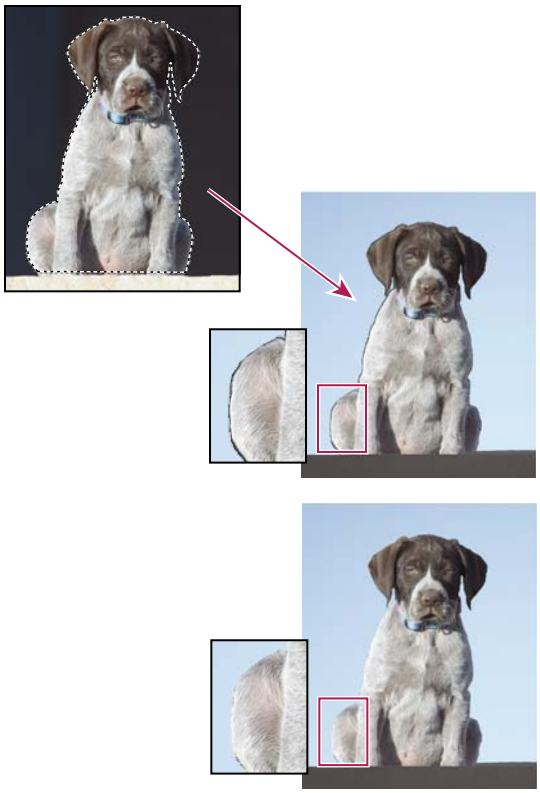
Polecenie Wygładź wyszukuje wokół zaznaczonych pikseli inne piksele pasujące do wybranego zakresu kolorów i zaznacza je.

1 W Edytorze utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia zaznaczania i kliknij polecenie Zaznacz > Modyfikuj > Wygładź.

2 W polu Promień próbki wprowadź wartość od 1 do 100 pikseli i kliknij przycisk OK.

Usuwanie otoczki zaznaczenia

Podczas przenoszenia lub wklejania zaznaczenia część pikseli otaczających krawędzie zaznaczenia zostaje do niego dołączona. Te dodatkowe piksele mogą tworzyć obwódkę lub aureolę wokół krawędzi zaznaczenia. Polecenie Usuń otoczkę w warstwie zamienia kolory pikseli obwódki na kolory pobliskich pikseli o czystych kolorach (bez koloru tła). Jeżeli na przykład zostanie zaznaczony żółty obiekt na niebieskim tle i zaznaczenie zostanie przesunięte, fragmenty niebieskiego tła zostaną przeniesione razem z obiektem. Polecenie Usuń otoczkę w warstwie zastępuje niebieskie piksele żółtymi.



Pies zaznaczony i skopiowany do nowego obrazka, na którym widać artefakty z ciemnego tła (u góry) Obraz po użyciu polecenia Usuń otoczkę w warstwie (na dole)

1. Skopiuj zaznaczenie i wklej do nowej lub istniejącej warstwy.
2. Kliknij polecenie Popraw > Dopasuj kolor > Usuń otoczkę z warstwy.
3. W oknie dialogowym Usuń otoczkę wprowadź liczbę pikseli dokoła obiektu, które chcesz zastąpić. Wartość 1 lub 2 jest zwykle odpowiednia.
4. Kliknij przycisk OK.

Wygładzanie krawędzi zaznaczenia za pomocą funkcji wygładzania i wtapiania

Wygładzanie krawędzi zaznaczenia przy użyciu funkcji wygładzania

Ostre krawędzie zaznaczenia można wygładzić za pomocą funkcji wygładzania lub wtapiania. Opcja Wygładzanie wygładza postrzępione krawędzie zaznaczenia, zmiękczając przejście kolorów krawędzi zaznaczenia w kolory tła. Ponieważ zmieniają się tylko piksele na krawędzi, nie dochodzi do utraty szczegółów. Wygładzanie jest użyteczne podczas tworzenia złożonych obrazów metodą wycinania, kopiowania i wklejania.

Opcja wygładzania jest dostępna przy narzędziach Lasso, Lasso wielokątne, Lasso magnetyczne, Zaznaczanie eliptyczne i Różdżka. Aby wygładzić, należy zaznaczyć pole wyboru Wygładzanie przed utworzeniem zaznaczenia; nie można dodać efektu wygładzenia do istniejącego zaznaczenia.

1. W Edytorze wybierz narzędzie Lasso, Lasso wielokątne, Lasso magnetyczne, Zaznaczenie eliptyczne lub Różdżka.

2 Przejdź na pasek opcji i zaznacz pole wyboru Wygładzanie.

3 Utwórz zaznaczenie w oknie obrazu.

Rozmywanie krawędzi zaznaczenia za pomocą wtapiania

❖ Ostre krawędzie zaznaczenia można wygładzić za pomocą funkcji wtapiania. Wtapianie wygładza krawędzie, tworząc przejście między zaznaczeniem a otaczającymi je pikselami. Ta operacja może spowodować pewną utratę szczegółów na krawędzi zaznaczenia.

Zaznaczenia z tą funkcją można tworzyć za pomocą narzędzi Zaznaczenie eliptyczne, Zaznaczenie prostokątne, Lasso, Lasso wielokątne i Lasso magnetyczne. Za pomocą menu Zaznacz można dodać wtapianie do istniejącego zaznaczenia. Efekt wtapiania jest widoczny podczas przenoszenia, wycinania, kopiowania i wypełniania zaznaczenia.



Oryginalny obraz (po lewej) oraz obraz po utworzeniu wtopionego zaznaczenia, zastosowaniu polecenia Odwrotność i wypełnieniu białym kolorem (po prawej)

Określanie krawędzi wtapiania dla narzędzia do zaznaczania

1 W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz dowolne narzędzie do zaznaczania lub narzędzie typu lasso i wprowadź wartość w polu Wtapianie na pasku opcji w celu określenia szerokości wtapiania. Wtapianie rozpoczyna się na krawędzi zaznaczenia.
- Zaznacz narzędzie Pędzel zaznaczenia i na pasku opcji panelu wysuwanego Pędzle wybierz pędzel o gładkich krawędziach.

2 Utwórz zaznaczenie w oknie obrazu.

Określanie krawędzi wtopienia dla istniejącego zaznaczania

1 W Edytorze utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia zaznaczania z przybornika.

2 Kliknij polecenie Zaznacz > Wtapianie

3 W polu tekstowym Promień wtapiania wprowadź wartość pomiędzy 0,2 a 250 i kliknij przycisk OK. Promień wtapiania określa szerokość wtopionej krawędzi.

Przesuwanie i kopiowanie zaznaczeń

Przesuwanie zaznaczenia

Za pomocą narzędzia Przesuń można wyciąć i przeciągnąć zaznaczone piksele w inne miejsce na zdjęciu. Narzędzie pozwala również przenosić i kopiować zaznaczenia między różnymi zdjęciami oraz między zdjęciami innych aplikacji.



Przesuwanie zaznaczenia z jednego zdjęcia do drugiego za pomocą narzędzia Przesuń

Aby włączyć narzędzie Przesuń, gdy jest wybrane inne narzędzie, należy przytrzymać klawisz Ctrl. Ten sposób nie działa w przypadku narzędzia Rączka.

1 W Edytorze utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia zaznaczania i wybierz narzędzie Przesuń z przybornika.

2 (Opcjonalnie) Zmień ustawienia narzędzia Przesuń na pasku opcji.

3 Umieść kursor wewnątrz krawędzi zaznaczenia i przeciągnij je w nowe miejsce. Jeśli zostało zaznaczonych wiele obszarów, wszystkie zaznaczone piksele zostaną przesunięte.

Opcje narzędzia Przesuń

Po wybraniu narzędzia Przesuń na pasku opcji można zmienić następujące ustawienia:

Automatycznie zaznacz warstwę Zaznacza wierzchnią warstwę, której piksele znajdują się pod wskaźnikiem narzędzia Przesuń, zamiast warstwy aktywnej.

Pokaż obwiednię Wyświetla obwiednię wokół zaznaczonego elementu. Punkty na bokach i narożnikach krawędzi zaznaczenia pozwalają zmieniać rozmiar zaznaczenia.

Pokaż podświetlenie przy najeździe Podświetla poszczególne warstwy, kiedy wskaźnik myszy znajduje się nad obrazem. Aby zaznaczyć i przesunąć warstwę, należy ją kliknąć, kiedy jest podświetlona. Warstwy, które są już zaznaczone, nie są podświetlane.

Menu Ułóż Przesuwa zaznaczoną warstwę przed, między lub pod inne warstwy. Zawiera opcje Przesuń na wierzch, Przesuń do przodu, Przesuń do tyłu oraz Przesuń na spód. Aby ułożyć warstwę, należy ją zaznaczyć, a następnie wybrać pozycję z menu Ułóż.

Menu Wyrównaj Wyrównuje zaznaczone warstwy. Do opcji należą: Górne krawędzie, Do środka w pionie, Dolne krawędzie, Lewe krawędzie, Do środka w poziomie i Prawe krawędzie. Można jednocześnie wyrównywać wiele warstw. Aby wyrównać warstwy, należy zaznaczyć warstwę, przytrzymać klawisz Shift i zaznaczyć kolejną, a następnie wybrać pozycję z menu Wyrównaj.

Menu Rozmieść Rozdziela zaznaczone warstwy. Do opcji należą: Górne krawędzie, Do środka w pionie, Dolne krawędzie, Lewe krawędzie, Do środka w poziomie i Prawe krawędzie. Można jednocześnie rozdzielić wiele warstw.

Aby rozdzielić warstwy, należy zaznaczyć warstwę, przytrzymać klawisz Shift, zaznaczyć kolejną, a następnie wybrać opcję z menu Rozmieść.

Kopiowanie zaznaczeń lub warstw

Za pomocą narzędzia Przesuń oraz poleceń menu Edycja (Kopiuj, Kopiuj warstwy połączone, Wytnij, Wklej i Wklej do zaznaczenia) można kopiować i wklejać zaznaczenia.

Należy pamiętać, że przy wklejaniu zaznaczenia lub warstwy do obrazu o innej rozdzielczości wklejane dane zachowują oryginalny rozmiar w pikselach. Taka operacja może spowodować, że wklejony element nie będzie dostosowany do proporcji nowego obrazu. Przed skopiowaniem i wklejeniem należy wybrać polecenie Obraz > Zmień rozmiar > Rozmiar obrazu, a następnie ujednolicić rozdzielczość obu obrazów.

Wycięte lub skopiowane zaznaczenia są przechowywane w schowku. W danej chwili w schowku jest przechowywane tylko jedno zaznaczenie.

Przy zamykaniu programu Photoshop Elements wszystkie dane znajdujące się w Schowku zostaną utracone, chyba że w Preferencjach ogólnych zostanie zaznaczone pole wyboru Eksport Schowka.

Kopiowanie zaznaczeń za pomocą narzędzia Przesuwanie

Kopiując zaznaczenie do innego obrazu, należy przeciągnąć zaznaczenie z aktywnego okna obrazu do innego. Obramowanie obrazu zostanie podświetlone, gdy będzie można upuścić zaznaczenie.

1. Zaznaczyć fragment obrazu, który ma zostać skopiowany.
2. Wybierz narzędzie Przesuń z przybornika Edytora.
3. Przytrzymaj klawisz Alt i przeciągnij zaznaczenie, które chcesz skopiować i przenieść.
4. Aby utworzyć kolejne kopie tego samego zaznaczenia, wykonaj jedną z następujących czynności.

- Przytrzymaj klawisz Alt, przeciągając zaznaczenie w nowe miejsce.
- Aby przesunąć kopię o 1 piksel, przytrzymaj klawisz Alt i naciśnij klawisz strzałki. Ta operacja przesuwa i kopiuje piksele, dając efekt rozmycia.
- Aby przesunąć kopię o 10 pikseli, naciśnij klawisze Alt+Shift i naciśnij klawisz strzałki. (Ta operacja przesuwa piksele — nie kopiuje ich).

Kopiowanie zaznaczenia za pomocą poleceń

1. W Edytorze zaznacz obszar do skopiowania za pomocą narzędzia zaznaczania.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Skopiuj zaznaczenie do schowka, wybierając polecenie Edycja > Kopiuj.
- Aby skopiować do Schowka wszystkie warstwy w zaznaczonym obszarze, kliknij polecenie Edycja > Kopiuj warstwy połączone.

Przy zamykaniu programu Photoshop Elements wszystkie dane znajdujące się w Schowku zostaną utracone, chyba że w Preferencjach ogólnych zostanie zaznaczone pole wyboru Eksport Schowka.

Wklejanie jednego zaznaczenia wewnątrz innego

Za pomocą polecenia Wklej do zaznaczenia można wkleić jedno zaznaczenie wewnątrz innego. To polecenie pozwala korzystać z elementów wewnątrz zaznaczonego obszaru i powoduje, że wklejony obraz nie wygląda płasko i nienaturalnie. Można na przykład użyć trybu mieszania Ostre światło przy kryciu 85%, aby zachować odbicie na okularach przeciwsłonecznych. Używając trybu mieszania w ten sposób, należy utworzyć nową warstwę i wkleić do niej zaznaczenie.



Kopiowanie zaznaczenia z jednego obrazu do innego
***A.** Zaznaczona część oryginalnego zdjęcia **B.** Zdjęcie do skopiowania i wklejenia do oryginału **C.** Obraz końcowy*

1. Aby w Edytorze skopiować część zdjęcia, którą chcesz wkleić, użyj polecenia Kopiuj. Można nawet kopiować fragmenty zdjęć z innych aplikacji.
2. Zaznacz fragment zdjęcia, do którego ma zostać wklejone skopiowane zdjęcie.

***Uwaga:** Skopiowane zdjęcie pojawi się tylko wewnątrz krawędzi zaznaczenia. Skopiowane zdjęcie można przesuwać wewnątrz krawędzi, ale przesunięte poza obramowanie stanie się niewidoczne.*

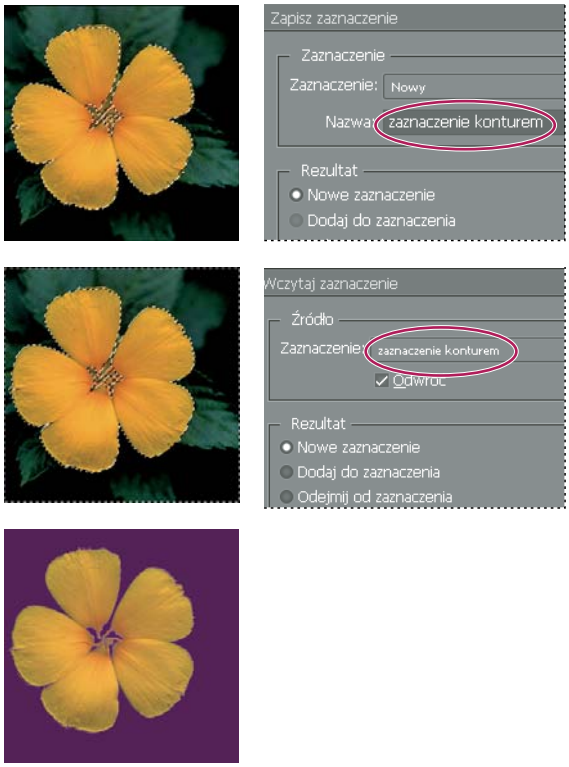
3. Kliknij polecenie Edycja > Wklej do zaznaczenia.
4. Za pomocą wskaźnika przeciągnij wklejony obraz na właściwe miejsce wewnątrz krawędzi zaznaczenia.
5. Kiedy wynik będzie odpowiedni, usuń zaznaczenie wklejonego obrazu, aby zatwierdzić zmiany.

Aby włączyć narzędzie Przesuń, gdy jest wybrane inne narzędzie, należy przytrzymać klawisz Ctrl. Ten sposób nie działa w przypadku narzędzia Rączka.

Zapisywanie zaznaczeń

Zapisywanie, wczytywanie i usuwanie zaznaczenia

Zapisanie zaznaczenia pozwala edytować zaznaczony obszar zdjęcia w przyszłości. Przed wczytaniem zapisanego zaznaczenia można pracować na innych obszarach zdjęcia.



Zapisywanie zaznaczenia (u góry), wczytywanie zaznaczenia (w środku) oraz używanie zaznaczenia do wypełnienia kryjącym kolorem (na dole)

1. Zaznacz fragment zdjęcia w Edytorze.
2. Kliknij polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.
3. W oknie dialogowym Zapisz zaznaczenie wybierz opcję Nowe z menu podręcznego Zaznaczenie.
4. Wprowadź nazwę zaznaczenia w polu tekstowym Nazwa i kliknij przycisk OK.
5. Aby wczytać zaznaczenie, kliknij polecenie Zaznacz > Wczytaj zaznaczenie, wybierz zapisane zaznaczenie z menu Zaznaczenie i kliknij przycisk OK.
6. Aby usunąć zaznaczenie, kliknij polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie, wybierz zapisane zaznaczenie z menu Zaznaczenie i kliknij przycisk OK.

Modyfikowanie zapisanego zaznaczenia

Zapisane zaznaczenia mogą być modyfikowane przez zastępowanie, dodawanie albo odejmowanie.

1. Zaznacz fragment zdjęcia w Edytorze.
2. Kliknij polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.
3. W oknie dialogowym Zapisz zaznaczenie z menu Zaznaczenie wybierz zaznaczenie, które chcesz zmodyfikować.
4. Zaznacz jedno z następujących pól wyboru i kliknij przycisk OK.

Zastąp zaznaczenie Zastępuje zapisane zaznaczenie aktualnym zaznaczeniem.

Dodaj do zaznaczenia Dodaje aktualne zaznaczenie do zapisanego zaznaczenia.

Odejmij od zaznaczenia Odejmuje aktualne zaznaczenie od zapisanego zaznaczenia.

Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem Zastępuje zapisane zaznaczenie częścią wspólną aktualnego zaznaczenia i zapisanego zaznaczenia.

Zapisane zaznaczenie można również modyfikować wczytując je i za pomocą narzędzia zaznaczania dodając (przytrzymując klawisz Shift) lub odejmując (przytrzymując klawisz Alt) zaznaczenie. Zobacz rozdział „Dodawanie i odejmowanie zaznaczenia" na stronie 97.

Modyfikowanie nowego zaznaczenia za pomocą zapisanego zaznaczenia

1 W Edytorze otwórz zdjęcie z zapisanym zaznaczeniem.

2 Utwórz w zdjęciu nowe zaznaczenie.

3 Kliknij polecenie Zaznacz > Wczytaj zaznaczenie.

4 Wybierz zapisane zaznaczenie z menu Zaznaczenie.

5 Zaznacz pole wyboru jednej z następujących operacji:

Dodaj do zaznaczenia Dodaje zapisane zaznaczenie do aktualnego zaznaczenia.

Odejmij od zaznaczenia Odejmuje zapisane zaznaczenie od aktualnego zaznaczenia.

Wyodrębnij część wspólną z zaznaczeniem Zastępuje aktualne zaznaczenie częścią wspólną aktualnego zaznaczenia i zapisanego zaznaczenia.

6 Aby odwrócić zaznaczony obszar, zaznacz pole wyboru Odwróć i kliknij przycisk OK.

Rozdział 7: Korekcja kolorów i korekta tonalna

Program Adobe® Photoshop® Elements 8 zawiera narzędzia, które umożliwiają dopasowywanie zakresu tonalnego, koloru oraz ostrości zdjęć. Ze zdjęć można też usuwać zanieczyszczenia lub inne defekty. Te zadania można wykonywać w różnych trybach, w zależności od doświadczenia i potrzeb.

Podstawy korekcji kolorów i korekty tonalnej

Omówienie korekcji kolorów

Program Photoshop Elements zawiera narzędzia i polecenia służące do poprawiania zakresu tonalnego, koloru i ostrości zdjęć oraz do usuwania zanieczyszczeń i innych defektów. Można pracować w jednej z trzech przestrzeni roboczych — w zależności od doświadczenia i potrzeb użytkownika.

Edycja z asystą Nowi użytkownicy programu Photoshop Elements, którzy krótko stosują obróbkę obrazów cyfrowych, mogą skorzystać z funkcji Edycja z asystą. Prowadzi ona użytkownika przez proces korekcji kolorów. Jest to również dobry sposób poszerzenia swojej wiedzy na temat tego przepływu pracy.

Szybka korekta Przestrzeń robocza Szybka korekta jest dobrym miejscem do rozpoczęcia pracy nad poprawianiem zdjęć przez użytkowników, którzy mają niewielką wiedzę o obróbce obrazów cyfrowych. Zawiera wiele podstawowych narzędzi służących do korekcji kolorów i oświetlenia.

Pełna edycja Użytkownicy, którzy pracowali wcześniej z obrazami, mogą skorzystać z przestrzeni roboczej Pełna edycja, która oferuje elastyczne i zaawansowane środowisko korekty obrazów. Ta przestrzeń robocza zawiera polecenia korekcji oświetlenia i koloru oraz narzędzia umożliwiające poprawianie defektów obrazów, zaznaczanie obszarów, dodawanie tekstu oraz malowanie na obrazach.

Niektóre z poleceń dopasowywania dostępnych w Edytorze 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 Pełna edycja narzędzia Pędzel inteligentny i Szczegółowy pędzel inteligentny automatycznie tworzą warstwę dopasowania przeznaczoną na stosowane korekty. Zobacz „Stosowanie narzędzi Pędzel inteligentny” na stronie 118.

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 wprowadzenie dodatkowych dopasowań w programie Photoshop Elements nie jest już konieczne. Aby otworzyć pliki camera raw w programie Photoshop Elements, należy uprzednio zapisać je w obsługiwanym formacie pliku.

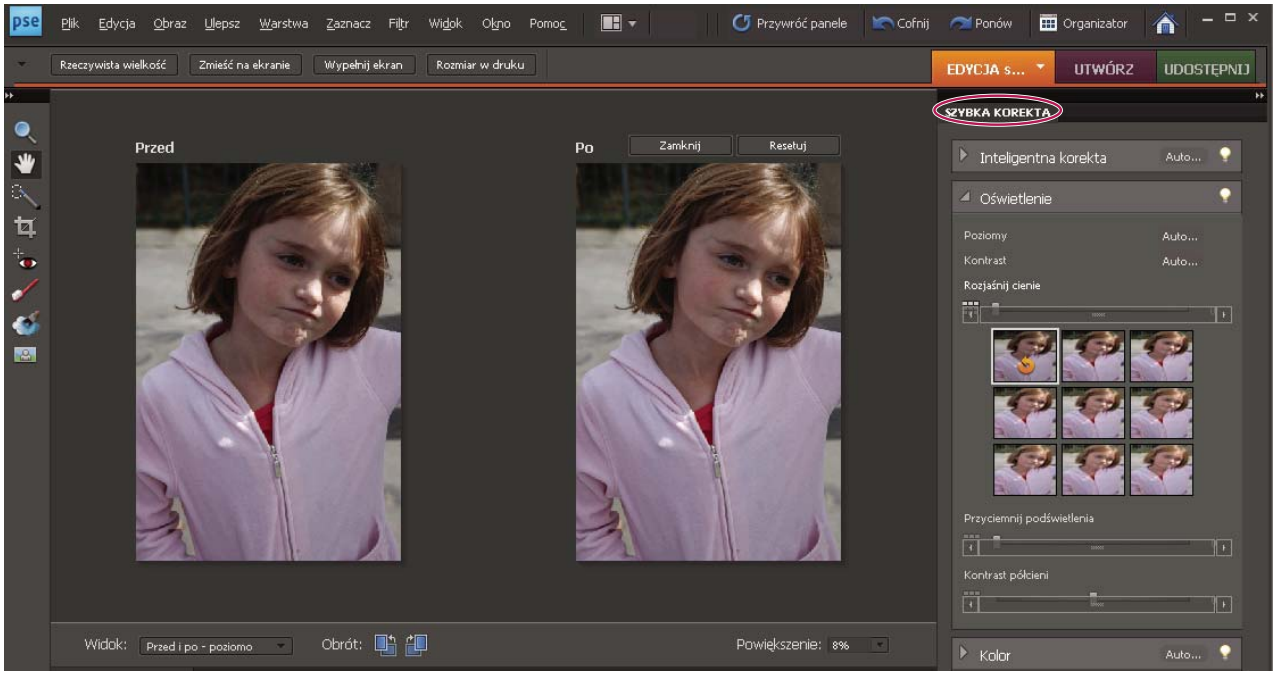
Zobacz także

„Informacje o plikach obrazów w formacie camera raw” na stronie 77

Korekcja kolorów w trybie szybkiej korekty

Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2307_pse_pl.

Przestrzeń robocza Szybka korekta zawiera wiele podstawowych narzędzi do obróbki zdjęć dostępnych w programie Photoshop Elements. Podczas pracy w przestrzeniu roboczej Szybka korekta należy ograniczyć liczbę elementów sterujących kolorami i oświetleniem, których efekty będą stosowane do zdjęcia. Najczęściej do zdjęcia powinien być stosowany tylko jeden automatyczny element sterujący. Jeśli użycie elementu sterującego nie da oczekiwanych efektów, należy kliknąć przycisk Resetuj i spróbować użyć innej funkcji. Obraz można również dopasować za pomocą suwaków (niezależnie od tego, czy został użyty automatyczny element sterujący). Wyostrzenie powinno być ostatnią korektą stosowaną do obrazu.



Natychmiastowa korekta zdjęcia przy użyciu dopasowania Automatycznie rozjaśnij cienie w przestrzeni roboczej Szybka korekta

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz jedno lub większą liczbę zdjęć w module Elements Organizer, a następnie kliknij strzałkę obok pola Popraw, a następnie kliknij opcję Edytuj zdjęcia.
- Po otwarciu zdjęcia w Edytorze kliknij strzałkę obok pola Edycja, a następnie wybierz opcję Edycja szybka.

Wszystkie zdjęcia przechowywane w skrzynce palety są dostępne w przestrzeni roboczej Szybka korekta.

2 (Opcjonalnie) Ustaw opcje podglądu, wybierając je z menu Widok (znajdującego się poniżej podglądu obrazu). W podglądzie można ustawić wyświetlanie zdjęcia przed wprowadzeniem korekty lub po nim, a także wyświetlanie obu wersji obok siebie.

3 (Opcjonalnie) W celu powiększania, przesuwania i kadrowania zdjęcia Użyj narzędzi Szybka korekta. Możliwe jest również wybranie innej opcji, zredukowanie efektu czerwonych oczu, wybielenie zębów, a także możliwa jest zmiana koloru nieba na niebieski.

4 Klikając przyciski Obróć w lewo i Obróć w prawo, można obracać obraz o 90 stopni.

5 Z prawej strony okna ustaw odpowiednie opcje korekty obrazu. Jeśli wyniki nie będą zadowalające, kliknij przycisk Resetuj i spróbuj użyć innych elementów sterujących. W razie potrzeby kliknij trójkąt, aby wyświetlić opcje korekty obrazu w panelu.

Podgląd szybkiej korekty

Program Photoshop Elements umożliwia wyświetlanie podglądu zdjęcia po korektach, przed rzeczywistym zastosowaniem korekty do obrazu. Ikona Szybka poprawka umożliwia wyświetlenie podglądu zdjęcia po korekcie, jeszcze przed faktycznym zastosowaniem tej korekty do obrazu. Można na przykład wyświetlić podgląd zmiany koloru zanim ta zmiana zostanie zastosowana.

1 Na panelu Szybka korekta wprowadź wymagane korekty, korzystając z suwaków, a następnie kliknij ikonę podglądu Szybka korekta obok suwaka.

Zostaną wyświetlone miniaturki obrazów po modyfikacji.

2 Ustaw wskaźnik myszy nad miniaturką, aby wyświetlić podgląd zdjęcia po korekcie.

3 Kliknij miniaturkę, aby tymczasowo zastosować korektę na obrazie.

4 Kliknij przycisk Zatwierdź, aby zapisać korektę, albo przycisk Anuluj, aby anulować zmianę.

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.

Na panelu Szybka korekta dostępne są następujące narzędzia przeznaczone do korygowania zdjęć

INTELIGENTNA KOREKTA Dopasowuje oświetlenie i kolory. Korekta inteligentna poprawia ogólny balans kolorów i w razie potrzeby zwiększa szczegółowość cienia oraz podświetlenia. Aby zastosować to polecenie, kliknij przycisk Automatycznie.

- **Stopień** Przeciągając suwak, można zmienić stopień dopasowania.

OŚWIETLENIE Dopasowuje całkowity kontrast obrazu i może wpłynąć na jego kolor. Jeśli wymagane jest powiększenie kontrastu zdjęcia, a zdjęcie ma dominantę barwną, należy użyć następujących dwóch opcji:

- Poziomy
- Kontrast

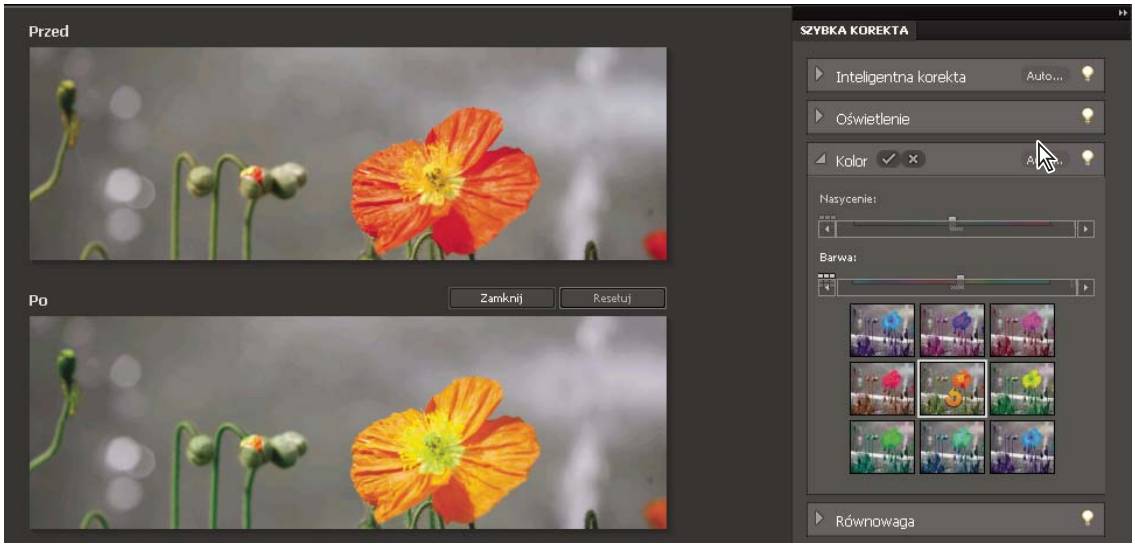
Działanie tych opcji polega na indywidualnym odwzorowaniu najjaśniejszych i najciemniejszych pikseli w kanale każdego koloru na poziomy monochromatyczne. W celu zastosowania ustawień kliknij przycisk Automatyczny obok dowolnej z tych opcji. (Zobacz „Informacje o dopasowaniach poziomów” na stronie 119 lub „Dostosowanie poziomów z asystą” na stronie 50).

- **Rozjaśnij cienie** Przeciągnij suwak, aby rozjaśnić najciemniejsze obszary zdjęcia, nie zmieniając podświetleń. Obszary czystej czerni nie są uwzględniane.

- **Przyciemnij podświetlenia** Przeciągnij suwak, aby przyciemnić najjaśniejsze obszary zdjęcia, nie zmieniając cieni. Obszary czystej bieli nie są uwzględniane.

- **Kontrast półcieni** 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

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.



Dopasowywanie wartości kolorów w przestrzeni roboczej Szybka korekta

- **Nasycenie** Za pomocą suwaka można uzyskać bardziej jaskrawe lub bardziej przygaszone kolory.
- **Barwa** Przesuwa wszystkie kolory na obrazie. Zalecane jest używanie tego elementu sterującego w ograniczonym zakresie lub dla wybranych obiektów, których kolory mają zostać zmienione.

RÓWNOWAGA 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.

SZCZEGÓŁY Dopasowuje wyostrzenie obrazu. Aby użyć domyślnej wartości wyostrzania, kliknij przycisk Automatycznie.

- **Wyostrzanie** Przeciągając suwak, można zmienić poziom wyostrzania. Aby zastosowane wyostrzanie było lepiej widoczne na obrazie, należy zmienić powiększenie podglądu na 100%.

Korygowanie zdjęć za pomocą przycisków Retusz na panelu narzędzi Szybka korekta

Przyciski Retusz na panelu narzędzi Szybka korekta umożliwiają stosowanie korekt i dopasowań do wybranych fragmentów obrazu. Dopasowania wykonywane za pomocą przycisków retuszu — z wyjątkiem usuwania efektu czerwonych oczu — są stosowane do warstwy dopasowania. W rezultacie nie powodują trwałego usunięcia lub zmiany jakichkolwiek informacji na warstwie obrazu. Ustawienia dopasowania można zawsze zmienić, nie pogarszając jakości oryginalnego obrazu. Przyciski retuszu Wybiel zęby, Blade niebo zmień w błękitne i Czarno-biały — wysoki kontrast powodują zastosowanie dopasowań udostępnianych przez narzędzie Pędzel inteligentny. Zobacz „Dopasowywanie koloru i tonalności za pomocą pędzli inteligentnych” na stronie 117 oraz „Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68.

1 Na panelu narzędzi Szybka korekta wykonaj dowolną z poniższych czynności:

- Kliknij przycisk usuwania czerwonych oczu , aby usunąć efekt czerwonych oczu ze zdjęcia. To narzędzie umożliwia usuwanie efektu czerwonych oczu (w przypadku ludzi) oraz efektu zielonych i białych oczu (w przypadku zwierząt) ze zdjęć zrobionych z użyciem flesza. Przeciągnij narzędzie w obrazie dookoła oka, które ma zostać poprawione, lub kliknij przycisk Automatyczny na pasku opcji. (Zobacz „Precyzyjne usuwanie efektu czerwonych oczu” na stronie 149).
- Kliknij przycisk Wybiel zęby , aby zastosować dopasowanie Perłowa biel. Przeciągnij narzędzie w obszarze obrazu zawierającym zęby, które mają zostać rozjaśnione.
- Kliknij przycisk Blade niebo zmień w błękitne , aby zastosować dopasowanie Błękitne niebo. Przeciągnij narzędzie w obszarze obrazu, w którym ma zostać podkreślony błękit nieba.

Film instruktażowy dotyczący ustawiania pochmurnego nieba jako błękitne jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2304_pse_pl.

- Kliknij przycisk Czarno-biały — wysoki kontrast , aby zastosować dopasowanie Filtr czerwony wysokokontrastowy. Przeciągnij narzędzie w obszarze obrazu, który chcesz przekształcić w obraz monochromatyczny o wysokim kontraście. To dopasowanie symuluje efekt uzyskiwany w tradycyjnej fotografii poprzez umieszczenie filtru czerwieni na obiektywie aparatu i zastosowanie filmu monochromatycznego.

2 (Opcjonalnie) Jeśli zastosowano dopasowanie Perłowa biel, Błękitne niebo lub Filtr czerwony o dużym kontraście, można wykonać dowolne z następujących czynności:

- Aby zastosować dopasowanie do następnych fragmentów zdjęcia, kliknij przycisk Dodaj do zaznaczenia i przeciągnij narzędzie na obrazie.
- Aby usunąć dopasowanie z fragmentów zdjęcia, kliknij przycisk Odejmij od zaznaczenia i przeciągnij narzędzie na obrazie.

Opcje szybkiej korekty i Edytora

Następujące narzędzia działają w taki sam sposób w trybie szybkiej korekty i w Edytorze.

Narzędzie Powiększanie Umożliwia ustawianie powiększenia obrazu podglądu. Przyciski i opcje działają w taki sam sposób jak narzędzie Powiększanie w przyborniku. (Zobacz „Powiększanie lub pomniejszanie” na stronie 36).

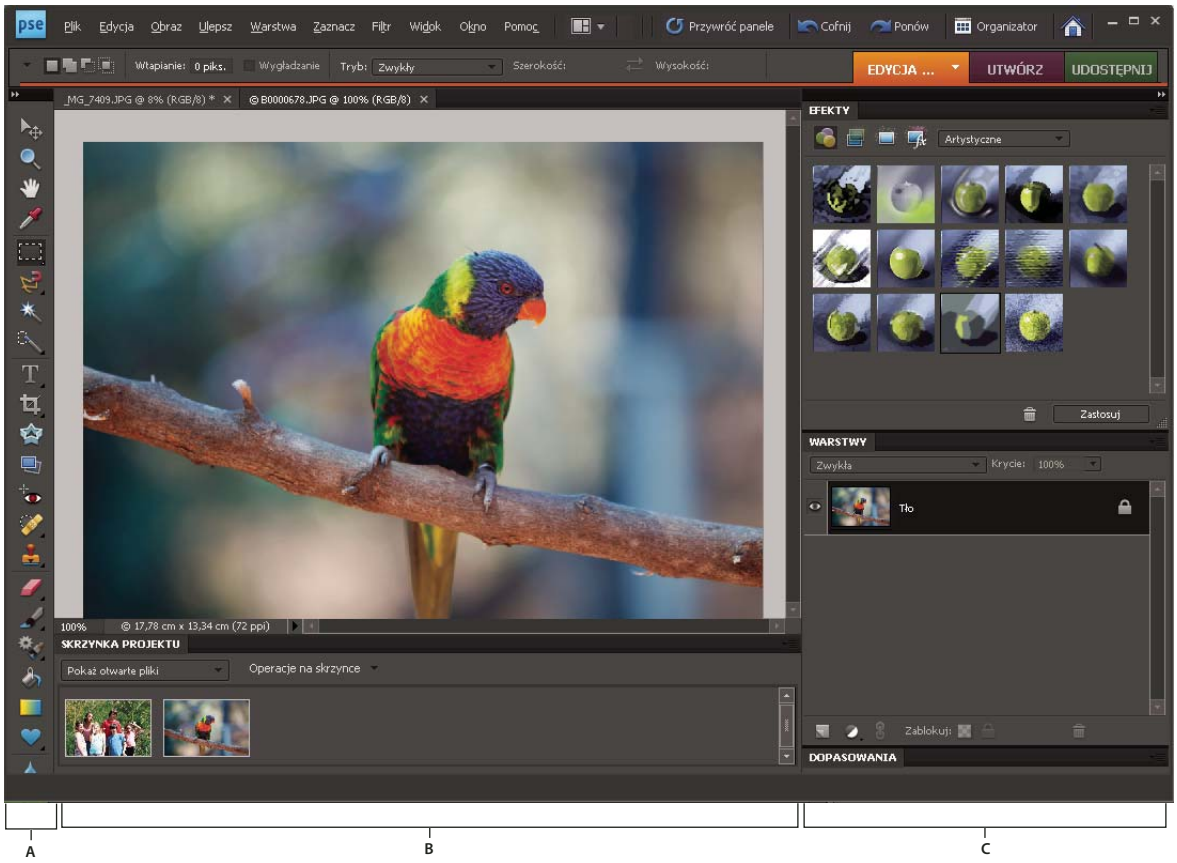
Narzędzie Rączka Umożliwia przesuwanie obrazu w oknie podglądu, gdy cały obraz nie jest widoczny. Aby uzyskać dostęp do narzędzia Rączka, gdy jest wybrane inne narzędzie, należy nacisnąć klawisz spacji. (Zobacz „Wyświetlanie obrazów w trybie pełnej edycji lub szybkiej korekty” na stronie 36).

Narzędzie Szybkie zaznaczanie Umożliwia zaznaczanie fragmentów obrazu w zależności od miejsca kliknięcia lub przeciągnięcia narzędziem. (Zobacz „Używanie narzędzia Szybkie zaznaczanie” na stronie 91).

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” na stronie 140).

Korekcja koloru w trybie pełnej edycji

Użytkownicy, którzy pracowali wcześniej z obrazami, mogą skorzystać z przestrzeni roboczej Edytora, która oferuje elastyczne i zaawansowane środowisko korekcyjne. Zawiera ona polecenia korekcji oświetlenia i koloru oraz narzędzia umożliwiające poprawianie defektów obrazów, zaznaczanie obszarów, dodawanie tekstu oraz malowanie na obrazach. Niektóre z poleceń dopasowania dostępnych w Edytorze 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. Podczas stosowania korekty narzędzia Pędzel inteligentny i Szczegółowy pędzel inteligentny automatycznie tworzą warstwę dopasowania. Zobacz „Stosowanie narzędzi Pędzel inteligentny” na stronie 118 lub „Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68.



Pełna edycja
***A.** Istnieje wiele narzędzi służących do korygowania problemów i zaznaczania fragmentów zdjęć. **B.** W skrzynce projektu można zobaczyć, które zdjęcia są otwarte w Edytorze. **C.** Skrzynka panelu zawiera panele przeznaczone do przekształcania i udoskonalania zdjęć.*

Podczas pracy ze zdjęciami w Edytorze należy przeprowadzić następujące zadania dotyczące obrazu. Nie wszystkie zadania są wymagane dla każdego obrazu, ale na poniższej liście przedstawiono zalecany przepływ pracy:

1. Określanie opcji zarządzania kolorami

Należy określić opcje zarządzania kolorami. (Zobacz „Konfigurowanie zarządzania kolorami” na stronie 189).

2. Wyświetlanie obrazu z powiększeniem 100% i kadrowanie w razie potrzeby.

Przed wprowadzeniem korekcji kolorów należy wyświetlić obraz z powiększeniem 100%. Przy powiększeniu 100% obraz jest wyświetlany w programie Photoshop Elements najdokładniej. 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.

3. Sprawdzanie jakości skanowania i zakresu tonalnego.

Na podstawie histogramu obrazu należy ocenić, czy obraz jest wystarczająco szczegółowy do utworzenia wyniku o wysokiej jakości.

4. Zmienianie 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” na stronie 145).

5. 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 cienia lub ustawianiem punktów bieli i czerni. (Zobacz „Informacje o dopasowaniach poziomów” na stronie 119 lub „Dostosowanie poziomów z asystą” na stronie 50).

6. Dopasowywanie balansu koloru.

Po korekcie zakresu tonalnego można dopasować balans kolorów obrazu w celu usunięcia niepożądanych dominant barwnych albo poprawienia nadmiernie lub niewystarczająco nasyconych kolorów. Niektóre automatyczne polecenia programu Photoshop Elements umożliwiają poprawienie zakresu tonalnego i koloru w pojedynczym kroku. (Zobacz „Dopasowywanie nasycenia i barwy” na stronie 128).

7. Stosowanie dodatkowych specjalnych dopasowań kolorów.

Po poprawieniu całkowitego balansu kolorów można zastosować opcjonalne dopasowania w celu ulepszenia kolorów. Można na przykład zwiększyć jaskrawość koloru obrazu, zwiększając jego nasycenie.

8. Retusz obrazu.

Narzędzia retuszu, takie jak Punktowy pędzel korygujący, umożliwiają usuwanie z obrazu dowolnych zanieczyszczeń lub defektów. (Zobacz „Usuwanie plamek i małych niedoskonałości” na stronie 150).

9. Zwiększanie wyostrzenia obrazu.

W ostatniej kolejności należy zwiększyć wyostrzenie krawędzi na obrazie. Ten proces pomaga przywrócić szczegółowość i ostrość, które mogły ulec zmniejszeniu po zastosowaniu dopasowań tonalnych. (Zobacz „Omówienie wyostrzania” na stronie 163).

Zobacz także

„Informacje o plikach obrazów w formacie camera raw” na stronie 77

Automatyczna korekcja oświetlenia i koloru

Program Photoshop Elements zawiera kilka poleceń służących do automatycznej korekcji oświetlenia i kolorów w trybach pełnej edycji oraz szybkiej korekty. Wybór polecenia zależy od wymagań dotyczących obrazu.

Można eksperymentować z każdym z poleceń automatycznych. Jeśli wyniki nie są zadawalające, 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 czarny i biały.

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 biały i czarny. Dzięki temu podświetlenia wyglądają na 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.

Autowyostrzanie Dopasowuje ostrość obrazu, wyostrzając krawędzie i dodając szczegóły, które mogły zostać zmniejszone przez dopasowania tonalne.

Autousuwanie efektu czerwonych oczu Automatycznie wykrywa i naprawia na obrazie efekt czerwonych oczu.

Zobacz także

„Precyzyjne usuwanie efektu czerwonych oczu” na stronie 149

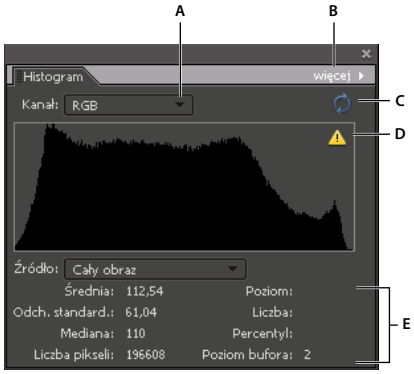
„Zastępowanie kolorów w obrazie” na stronie 153

„Wyostrzanie obrazu” na stronie 163

Informacje o histogramach

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.

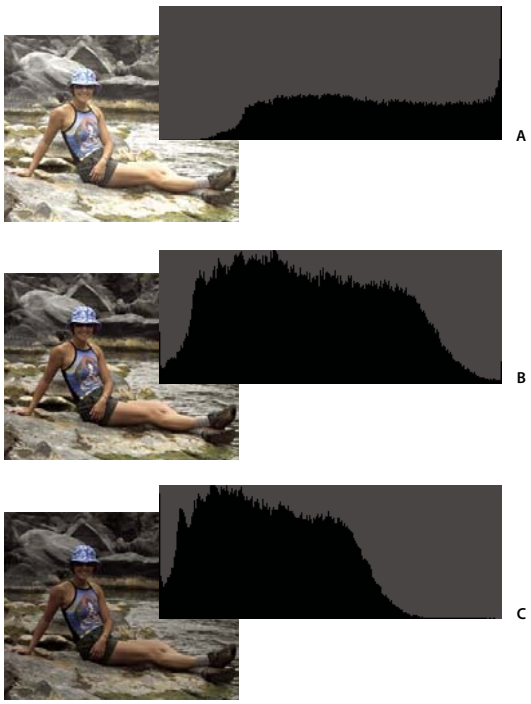
Histogram obrazu można obejrzeć w panelu Histogram. Histogramy są też dostępne w oknie dialogowym Poziomy i w oknie dialogowym Camera Raw. Histogram można aktualizować podczas pracy, aby zobaczyć wpływ dopasowań na zakres tonalny. Gdy zostanie wyświetlona ikona ostrzeżenia ⚠ dotycząca danych buforowanych, należy ją kliknąć w celu odświeżenia danych histogramu.



Panel Histogram
***A.** Menu Kanał **B.** Menu panelu **C.** Przycisk Odśwież bez buforowania **D.** Ikona ostrzeżenia dotycząca danych buforowanych **E.** Statystyka*

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 prześwietlone z obciętymi podświetleniami **B.** Zdjęcie dobrze naświetlone z pełnym zakresem tonalnym **C.** Zdjęcie niedoświetlone z obciętymi cieniami*

Zobacz także

„Informacje o plikach obrazów w formacie camera raw” na stronie 77

„Używanie histogramu i wartości RGB w oknie Camera Raw” na stronie 81

„Dostosowanie poziomów z asystą” na stronie 50

Wyświetlanie histogramu

1 Jeśli panel Histogram nie jest otwarty w module Editor lub 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.

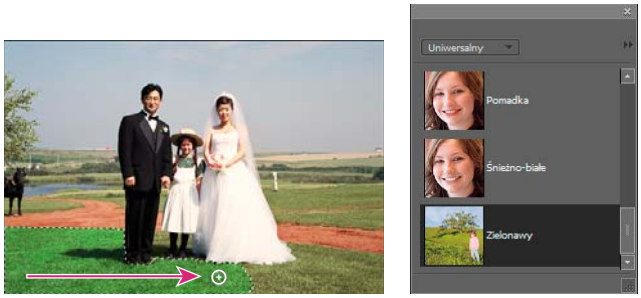
Dopasowywanie cieni i oświetlenia

Dopasowywanie koloru i tonalności za pomocą pędzli inteligentnych

Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2324_pse_pl.

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 do całego zaznaczonego obszaru.



Pędzel inteligentny podczas zaznaczania obszaru do dopasowania

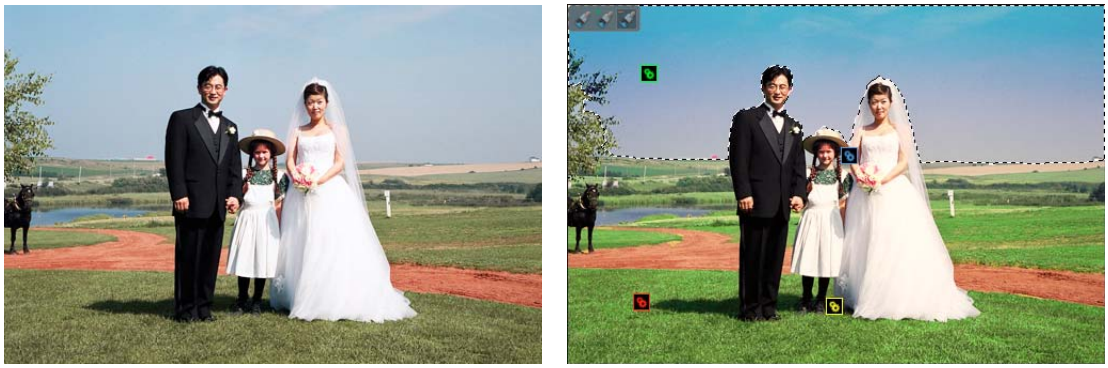
Narzędzie Szczegółowy pędzel inteligentny umożliwia dopasowanie konkretnych obszarów zdjęcia wskazanych przez użytkownika. Użyj tego narzędzia w celu dopasowania drobnych szczegółów.



Pędzel inteligentny podczas stosowania obrysu dopasowującego

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.



Szpilki wskazujące różne dopasowania na zdjęciu

Stosowanie narzędzi Pędzel inteligentny

1 W Edytorze wybierz z przybornika narzędzie Pędzel inteligentny lub Szczegółowy pędzel inteligentny.

Zostanie otwarty panel wysuwany z predefiniowanymi dopasowaniami.

2 Wybierz dopasowanie z wysuwanego panelu predefiniowanych dopasowań.

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" na stronie 250.

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" na stronie 100.

***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.

Zmienianie 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.*

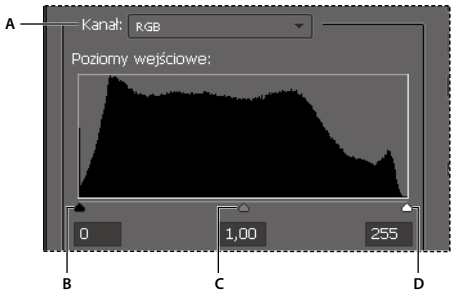
Panel wysuwany pędzla inteligentnego

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 miniaturek albo listy. Można także przeciągnąć próbnik z paska opcji i swobodnie przesuwać 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

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.



Okno dialogowe Poziomy
A. *Kanały do dopasowywania koloru* ***B.*** *Wartości cieni* ***C.*** *Półtony* ***D.*** *Wartości podświetleń*

W oknie dialogowym Poziomy można wykonywać następujące czynności:

- 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.

Zobacz także

„Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68

„Dostosowanie poziomów z asystą” na stronie 50

Poprawianie szczegółowości cienia i podświetlenia

1 W Edytorze wybierz kolejno 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, 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.

Zobacz także

„Automatyczne usuwanie dominanty barwnej” na stronie 126

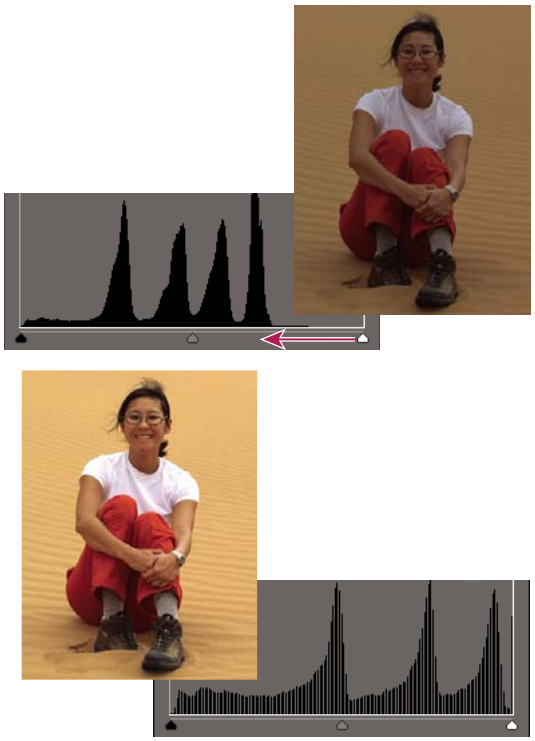
Dopasowywanie cieni i jasności za pomocą poziomów

1 W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Poziomy.
- Wybierz kolejno Warstwy > Nowa warstwa dopasowania > Poziomy lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Poziomy.

2 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.

3 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.

Aby wyświetlić obszary, które zostaną obcięte do koloru czarnego (poziom 0), należy przeciągnąć suwak Cień z naciśniętym klawiszem Alt. Aby wyświetlić obszary, które zostaną obcięte do koloru białego (poziom 255), należy przeciągnąć suwak Podświetlenie z naciśniętym klawiszem Alt. Kolorowe obszary przedstawiają obcięcie w poszczególnych kanałach.

4 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.*

Zobacz także

„Dostosowanie poziomów z asystą” na stronie 50

„Dopasowywanie nasycenia i barwy” na stronie 128

„Automatyczna korekcja oświetlenia i koloru” na stronie 114

Dopasowywanie jasności i kontrastu w zaznaczonych obszarach

Polecenie Jasność/Kontrast działa najlepiej na zaznaczonych fragmentach obrazu. Za pomocą tego polecenia można dopasować jasność całego obrazu lub zmniejszyć kontrast obrazu, który nie używa całego dostępnego zakresu tonalnego. W przypadku dopasowań tonalnych lepszym rozwiązaniem są polecenia Poziomy i Cień/Podświetlenie.

1 W Edytorze 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

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 W Edytorze wybierz narzędzie Rozjaśnianie lub Ściemnianie . Jeśli te narzędzia nie są widoczne, poszukaj narzędzia Gąbka .

2 Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia:

Menu podręczne pędzli Powoduje 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.

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.

Zobacz także

„Dopasowywanie nasycenia i barwy” na stronie 128

Szybkie zwiększanie lub zmniejszanie nasycenia izolowanych obszarów

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

1 W Edytorze wybierz narzędzie Gąbka . Jeśli narzędzie Gąbka nie jest widoczne, poszukaj narzędzia Rozjaśnianie lub Ściemnianie .

2 Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia.

Menu podręczne pędzli Powoduje 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.

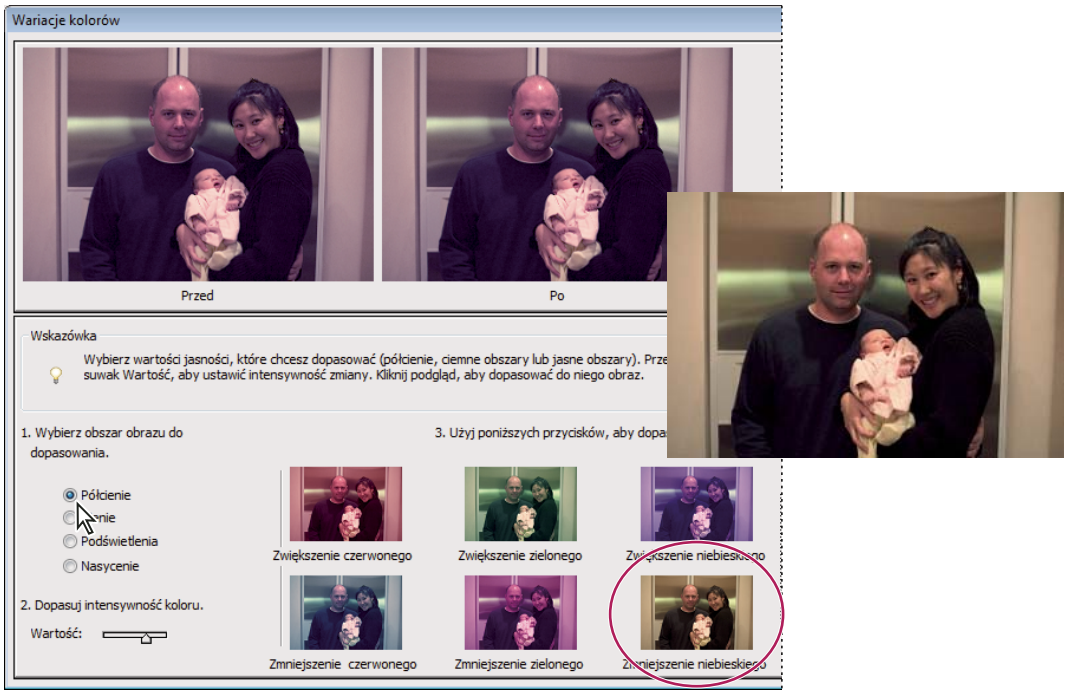
Przepływ Ustawia poziom efektu narzędzia przy każdym przeciągnięciu. W trybie zwiększania nasycenia większa wartość procentowa powoduje zwiększenie nasycenia. W trybie zmniejszania nasycenia większa wartość procentowa powoduje zmniejszenie nasycenia.

Poprawianie dominant barwnych

Poprawianie dominant barwnych przez porównywanie odmian obrazu

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.*



Porównywanie dopasowań koloru w oknie dialogowym Wariacje kolorów

1 W Edytorze wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj 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.

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

3 Wartość lub intensywność każdego dopasowania ustawia się za pomocą suwaka Dopasuj kolor. 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 miniaturek.

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.

Zobacz także

„Poprawianie szczegółowości cienia i podświetlenia” na stronie 120

„Dopasowywanie cieni i jasności za pomocą poziomów” na stronie 121

Automatyczne usuwanie dominanty barwnej

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 dominanty barwnej z obrazu.



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

1. W Edytorze wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj kolor > Usuń dominantę barwną.
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 przycisk Resetuj.
4. Kliknij przycisk OK, aby zaakceptować zmianę koloru.

Zobacz także

„Automatyczna korekcja oświetlenia i koloru” na stronie 114

Usuwanie dominanty barwnej za pomocą poziomów

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

1. W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj oświetlenie > Poziomy.
- Wybierz kolejno Warstwy > 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 kroplomierza szarości w oknie dialogowym Poziomy. Należy kliknąć dwukrotnie kroplomierz i upewnić się, że wartości RGB są równe. Po zamknięciu narzędzia Próbnik kolorów należy kliknąć obszar obrazu, który ma być neutralnie szary.

Zobacz także

„Koło kolorów" na stronie 180

„Dopasowywanie cieni i jasności za pomocą poziomów" na stronie 121

„Dostosowanie poziomów z asystą" na stronie 50

„Automatyczne usuwanie dominanty barwnej" na stronie 126

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.

Okno dialogowe Dopasuj krzywe kolorów umożliwia porównywanie i wybieranie różnych ustawień tonalnych przez wybieranie stylów z listy 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 (spośród ustawień). **B.** Dopasuj suwaki (własne opcje).*

1. Otwórz obraz w Edytorze.
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.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

Dopasowywanie nasycenia i barwy koloru

Dopasowywanie nasycenia i barwy

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 użyciu opcji Koloruj* ***C.*** *Kolory karmazynowe wybrane w menu Edycja i zmienione za pomocą suwaka Barwa*

Za pomocą suwaka Nasycenie można uzyskać bardziej jaskrawe lub bardziej przygaszone kolory. Dobrym zastosowaniem tego dopasowania mogłoby być dodanie koloru do krajobrazu przez zwiększenie nasycenia wszystkich kolorów albo stonowanie rozpraszającego koloru, na przykład jaskrawoczerwonego swetra na zdjęciu portretowym.



Przed i po dopasowaniu nasycenia koloru

Użycie suwaka Jasność w połączeniu z innymi dopasowaniami umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie części obrazu. Tego dopasowania nie należy stosować do całego obrazu — zmniejsza ono całkowity zakres tonalny.

Zobacz także

„Koło kolorów” na stronie 180

Zmienianie nasycenia koloru lub barwy

1 W Edytorze 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.

2 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.

3 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.

4 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.

5 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.

6 Kliknij przycisk OK. Możesz też anulować zmiany i rozpocząć od nowa. W tym celu przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk Resetuj.

Modyfikowanie zakresu suwaków Barwa/Nasycenie

1 W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

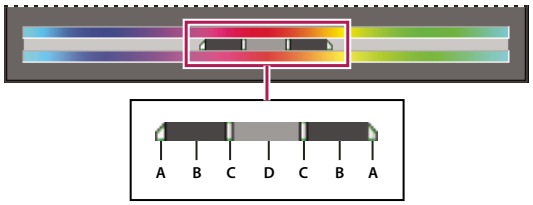
- Wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj kolor > Dopasuj barwę/nasycenie.
- Wybierz kolejno Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Barwa/Nasycenie lub otwórz istniejącą warstwę dopasowania Barwa/Nasycenie.

2 Z menu Edycja wybierz pojedynczy kolor.

3 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.



Suwak dopasowania
***A.** Dopasowuje osłabienie koloru bez zmieniania zakresu. **B.** Dopasowuje zakres, nie wpływając na osłabienie koloru. **C.** Dopasowuje zakres składnika koloru. **D.** Pozwala przesunąć 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 znajdować 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).

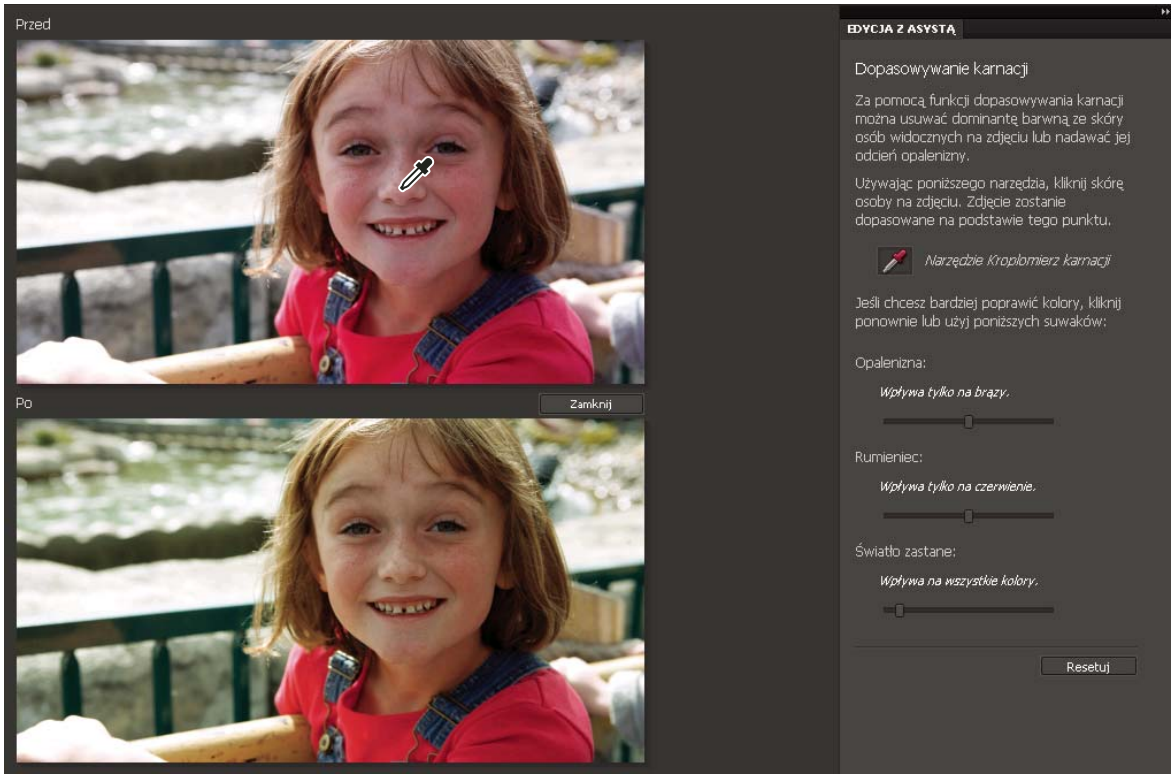
***Uwaga:** Domyślnie zakres koloru wybrany podczas określania składnika koloru ma szerokość 30° z 30° osłabienia koloru po każdej stronie. Ustawienie zbyt niskiego osłabienia może spowodować powstanie pasków na obrazie.*

4 Aby edytować zakres przez wybranie kolorów z obrazu, wybierz kroplomierz, a następnie kliknij obraz. Użyj kroplomierza +, aby dodać do zakresu, albo kroplomierza -, aby odjąć od zakresu.

Jeśli jest wybrane narzędzie kroplomierza, można również nacisnąć klawisz Shift, aby dodać do zakresu, lub nacisnąć klawisz Alt, aby od niego odjąć.

Dopasowywanie koloru karnacji

Polecenie Dopasuj kolor karnacji dopasowuje całkowity kolor zdjęcia w celu uzyskania bardziej naturalnych kolorów karnacji. Po kliknięciu obszaru skóry na zdjęciu program Photoshop Elements dopasuje karnację oraz wszystkie pozostałe kolory zdjęcia. 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 w Edytorze, 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

Narzędzie Gąbka umożliwia zmianę nasycenia koloru lub jaskrawości obszaru.



Zwiększanie nasycenia przez wycieranie narzędziem Gąbka

1 W Edytorze wybierz narzędzie Gąbka .

2 Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia:

Menu podręczne pędzli Powoduje 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 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.

Przepływ Umożliwia ustawienie szybkości zmiany nasycenia. Przeciągnij suwak Przepływ lub wprowadź wartość w polu tekstowym.

3 Przeciągnij kursor nad częścią obrazu, którą chcesz zmodyfikować.

Zmienianie koloru obiektu

Polecenie Zastąp kolor umożliwia zastąpienie określonego koloru w obrazie. Istnieje możliwość ustawienia barwy, nasycenia i jasności koloru.

1 W Edytorze wybierz kolejno Ulepsz > Dopasuj kolor > Zastąp kolor.

2 Wybierz pod miniaturką obrazu opcję wyświetlania:

Zaznaczenie Wyświetla w polu podglądu maskę, wyglądającą jak czarno-biała wersja obrazu.

Obraz W oknie podglądu jest wyświetlany obraz. Ta opcja jest przydatna podczas pracy nad powiększonym obrazem lub pracy w warunkach ograniczonego miejsca na ekranie.

3 Kliknij przycisk Kroplomierz, a następnie kliknij kolor, który chcesz zmienić w obrazie lub w oknie podglądu. Użyj kroplomierza +, aby dodać kolory, lub kroplomierza -, aby usunąć kolory i zapobiec ich zmianie.

4 Przeciągnij suwak Tolerancja, aby ustawić stopień, do jakiego kolory pokrewne są uwzględniane w zaznaczeniu.

5 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby określić nowy kolor:

- Przeciągnij suwak Barwa, Nasycenie lub Jasność (lub wprowadź wartości w odpowiednich polach tekstowych).
- Kliknij pole Wyniki i określ nowy kolor w próbniku kolorów, a następnie kliknij przycisk OK.

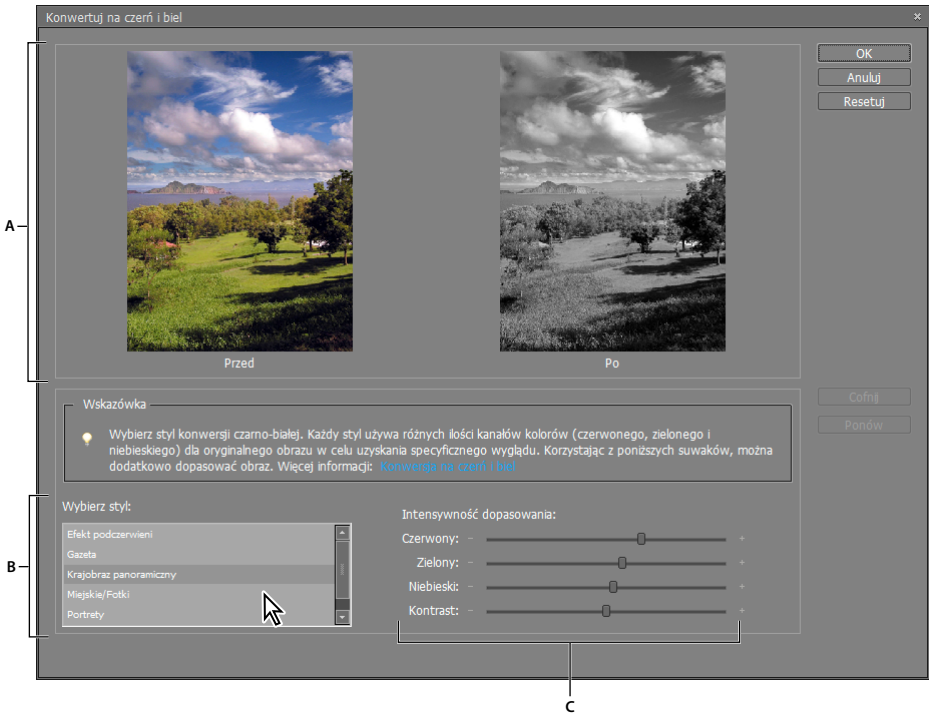
6 Aby anulować zmiany i rozpocząć od nowa, przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk Resetuj.

Precyzyjne konwertowanie na czerń i biel

Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2325_pse_pl.

Polecenie Konwertuj na czerń i biel umożliwia wybranie określonego wyniku konwersji — w przeciwieństwie do polecenia Usuń kolory, które wykonuje konwersję za użytkownika.

W oknie dialogowym Konwertuj na czerń i biel można porównywać i wybierać różne ustawienia konwersji reprezentowane przez style obrazu. Należy wybrać styl, a następnie dopasować konwersję za pomocą dostępnych suwaków.



Konwersja na czerń i biel
***A.** Wyświetlanie widoków przed i po **B.** Wybieranie stylu **C.** Dopasowanie intensywności*

1 Otwórz obraz w Edytorze.

2 Zaznacz obszar lub warstwę do przekonwertowania. Jeśli użytkownik nie wybierze obszaru ani warstwy, zostanie przekonwertowany cały obraz.

Aby wypróbować różne opcje konwersji na czerń i biel, zachowując oryginalne zdjęcie, należy przekonwertować powieloną warstwę.

3 Kliknij polecenie Ulepsz > Konwertuj na czerń i biel.

4 Wybierz opcję stylu odpowiadającą zawartości obrazu (na przykład Portrety lub Krajobraz panoramiczny.

5 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.*

6 Aby przekonwertować obraz, kliknij przycisk OK. Aby anulować zmiany i zacząć od nowa, kliknij przycisk Resetuj. Aby zamknąć okno dialogowe Konwertuj na czerń i biel, kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

Automatyczne konwertowanie na czerń i biel

Polecenie Usuń kolor powoduje konwersję na czerń 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 czerń i biel

Poprzez edycję odpowiedniego pliku tekstowego można ręcznie dodawać własne ustawienia konwertera na czerń i biel.

Uwaga: *Jest to zadanie dla zaawansowanych użytkowników.*

1 Zamknij Edytor.

2 Przejdź do folderu \Program Files\Adobe\Photoshop Elements 8.0\Required.

3 Otwórz plik bwconvert.txt w edytorze tekstu (takim jak Notatnik).

4 Stosując sposób nazywania używany w ustawieniach zawartych w pliku, dodaj nowe ustawienie, nadając mu unikatową nazwę.

5 Zapisz plik, zachowując jego oryginalną nazwę.

6 Uruchom Edytor i kliknij polecenie Ulepsz > Konwertuj na czerń i biel, aby wyświetlić ustawienia.

Dodawanie koloru do obrazu w skali szarości

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, klikając w Edytorze polecenie Obraz > Tryb > Kolor RGB.*

1 W Edytorze 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.

Filtry dopasowania

Stosowanie filtru Wyrównaj

Filtr Wyrównaj ponownie rozmieszcza wartości jasności pikseli obrazu, tak aby bardziej równomiernie przedstawiały cały zakres poziomów jasności. Po zastosowaniu tego polecenia program Photoshop Elements znajduje najjaśniejsze i najciemniejsze wartości w obrazie złożonym, a następnie ponownie je odwzorowuje, tak aby najjaśniejsza wartość odpowiadała bieli, a najciemniejsza czerni. Program Photoshop Elements wyrównuje następnie jasność — czyli rozmieszcza równomiernie pośrednie wartości pikseli.

1 W Edytorze zaznacz 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.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

„Stosowanie filtru” na stronie 196

Stosowanie filtru Mapa gradientu

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



Używanie filtru Mapa gradientu do symulowania tonu sepii

1 W Edytorze zaznacz 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.

5 Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

„Stosowanie filtru” na stronie 196

„Informacje o gradientach” na stronie 246

„Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68

Stosowanie filtru Odwróć

Filtr Odwróć powoduje odwrócenie kolorów obrazu. Tego polecenia można użyć 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 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

2 Wybierz kolejno Filtr > Dopasowania > Odwróć.

Zobacz także

„Stosowanie filtru” na stronie 196

„Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68

Stosowanie filtru Posteryzuj

Filtr Posteryzuj umożliwia określenie liczby poziomów tonalnych (lub wartości jasności) dla każdego kanału w obrazie, a następnie odwzorowuje piksele na najbliższy pasujący poziom. 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 W Edytorze zaznacz 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 Wprowadź odpowiednią liczbę poziomów tonalnych, a następnie kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

„Stosowanie filtru” na stronie 196

„Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68

Stosowanie filtru 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 W Edytorze zaznacz 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 żądanego 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 powrócić do ustawień domyślnych, przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk Resetuj.

5 (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Anuluj, aby zamknąć okno dialogowe Próg bez wprowadzania zmian w obrazie.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

„Stosowanie filtru” na stronie 196

„Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68

Stosowanie filtru fotograficznego

Polecenie Filtr fotograficzny umożliwia symulację techniki nakładania na obiektyw kolorowego filtru, co pozwala sterować balansem kolorów oraz temperaturą barwową światła wpadającego przez obiektyw i naświetlającego kliszę. 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)

1 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.

2 Aby wybrać kolor filtru, 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). Sprawi 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 filtru 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 filtru.

Należy się upewnić, że jest wybrana opcja Podgląd, aby były widoczne rezultaty użycia filtru koloru.

Aby wskutek zastosowania filtru kolorowego obraz nie uległ przyciemnieniu, należy zaznaczyć opcję Zachowaj jasność.

3 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.

4 Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

„Stosowanie filtru” na stronie 196

„Dopasowywanie koloru karnacji” na stronie 130

„Informacje o warstwach dopasowania i wypełnienia” na stronie 68

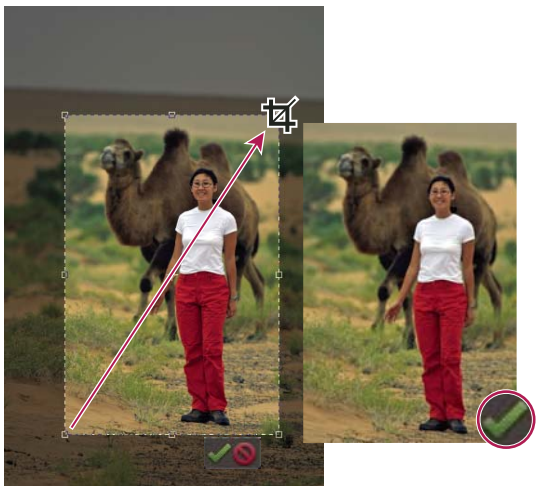
Rozdział 8: Kadrowanie, zmienianie rozmiaru, retuszowanie oraz przekształcanie zdjęć

Aby tworzyć własne kompozycje obrazów, można kadrować obrazy i zmieniać ich rozmiar. Kadrowanie zdjęć umożliwia tworzenie dla obrazu punktu ogniskowego lub usuwanie rozpraszających obrazów tła. Zmienianie rozmiaru zdjęć pozwala na umieszczenie na stronie większej liczby obrazów lub na lepsze dopasowanie zdjęć do układu. Określone obszary obrazu można wyretuszować w celu usunięcia efektu czerwonych oczu, zastąpienia kolorów, a także zmiękczenia, rozmycia lub wyostrzenia obrazu. Zdjęcie, warstwę lub zaznaczenie można również obrócić, zniekształcić, zmienić jego rozmiar lub zastosować do niego perspektywę. Można nawet manipulować płaskim, dwuwymiarowym obrazem w taki sposób, jakby był jednolitym obiektem trójwymiarowym.

Kadrowanie

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. Użycie opcji proporcji zdjęcia umożliwia wyświetlanie i modyfikowanie rozmiaru oraz rozdzielczości zdjęcia podczas jego kadrowania. Jeśli zostanie użyty predefiniowany rozmiar, rozdzielczość zmieni się w celu dopasowania do predefiniowanego ustawienia.



Wykadrowanie zdjęcia umożliwia usunięcie rozpraszających fragmentów tła.

1 W Edytorze wybierz narzędzie Kadrowanie lub w module Elements Organizer wybierz kartę Popraw i kliknij opcję Kadruj.

2 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 dowolne wymiary.

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.*

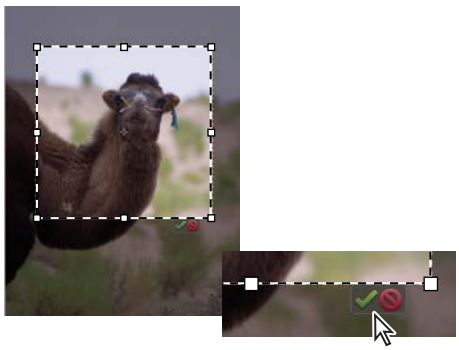
3 (W Edytorze) Przeciągnij nad fragmentem obrazu, który chcesz zachować. Po zwolnieniu przycisku myszy ramka kadrowania zostanie wyświetlona jako obwiednia z uchwytami na narożnikach i na krawędziach.

4 (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 albo przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt i 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 uchwytu narożnika.
- (W Edytorze) Aby zamienić miejscami wartości w polach Wysokość i Szerokość, na pasku opcji kliknij ikonę Zamień .
- (W Edytorze) Aby obrócić ramkę, umieść kursor poza obwiednią — wskaźnik zmieni się na zakrzywioną strzałkę — 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.*

5 Aby zakończyć kadrowanie, kliknij zielony przycisk Zatwierdź znajdujący się w prawym dolnym narożniku ramki albo naciśnij klawisz Enter. Aby anulować operację kadrowania, kliknij czerwony przycisk Anuluj albo naciśnij klawisz Esc.



Kliknij przycisk Zatwierdź w celu zaakceptowania kadrowania.

Zobacz także

„Ponowne próbkowanie obrazu” na stronie 148

Kadrowanie według granic zaznaczenia

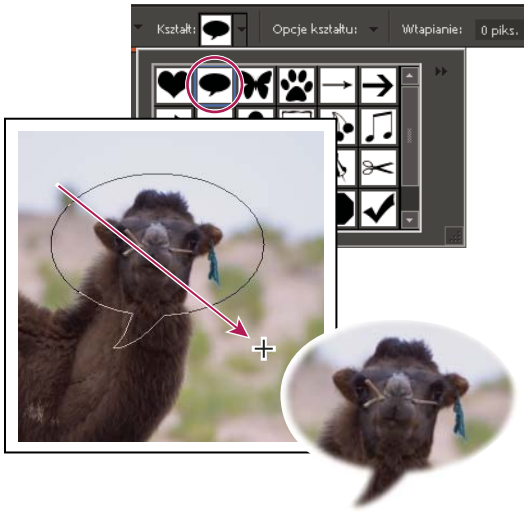
Przy użyciu polecenia Kadrowanie można usunąć obszary, które znajdują się poza bieżącym zaznaczeniem. Podczas kadrowania według granic zaznaczenia program Photoshop Elements przycina obraz do obwiedni zawierającej zaznaczenie. Zaznaczenia o nieregularnym kształcie, na przykład te wykonane za pomocą narzędzia Lasso, są kadrowane do prostokątnych obwiedni zawierających zaznaczenie. Jeśli polecenie Kadrowanie zostanie użyte bez uprzedniego zaznaczenia, program Photoshop Elements przytnie obraz o 50 pikseli od każdej widocznej krawędzi.

1 W Edytorze użyj dowolnego narzędzia zaznaczania, takiego jak narzędzie Zaznaczanie prostokątne, aby zaznaczyć fragment obrazu, który chcesz zachować.

2 Wybierz kolejno Obraz > Kadruj.

Używanie narzędzia Foremka

Narzędzie Foremka kadruje zdjęcie do wybranego kształtu. Po przeciągnięciu kształtu na zdjęcie obwiednię można przenosić i zmieniać jej rozmiar w celu uzyskania żądanego obszaru.



Narzędzie Foremka umożliwia przycięcie zdjęcia do zabawnego kształtu.

1 W Edytorze wybierz narzędzie Foremka.

2 Na pasku opcji kliknij menu Kształty, aby wyświetlić bibliotekę kształtów możliwych do wybrania. Aby wyświetlić inne biblioteki, kliknij trójkąt po prawej stronie obecnie otwartej biblioteki, a następnie z wyświetlonej listy wybierz nową bibliotekę.

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.

Od środka Rysuje kształt od środka.

5 Wprowadź wartość Wtapianie, aby zmiękczyć krawędzie ostatecznego kształtu.

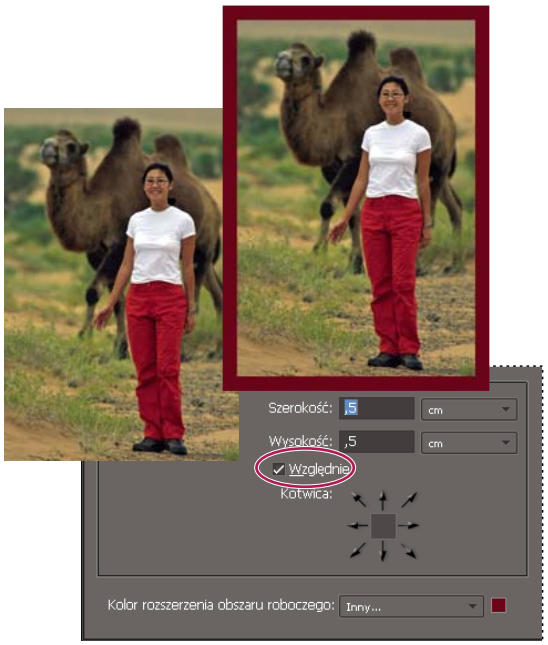
Uwaga: *Określenie wartości Wtapianie powoduje zmiękczenie krawędzi kadrowanego obrazu, tak aby zanikały i łączyły się płynnie z tłem.*

6 Przeciągnij w obrazie, aby utworzyć obwiednię kształtu, a następnie przenieś ją na odpowiednie miejsce w obrazie.

7 Aby zakończyć kadrowanie, kliknij przycisk Zatwierdź lub naciśnij klawisz Enter. Aby anulować operację kadrowania, kliknij przycisk Anuluj lub naciśnij klawisz Esc.

Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego

Obszar roboczy można dodać do jednej lub do wszystkich krawędzi obrazu. Dodany obszar roboczy jest wyświetlany w warstwie tła z obecnie wybranym kolorem tła. W innych warstwach dodany obszar roboczy jest przezroczysty. W nowym obszarze roboczym można dodać tekst albo zmienić rozmiar zdjęcia w celu dopasowania obszaru.



Zwiększenie rozmiaru obszaru roboczego pozwala na uzyskanie miejsca dla kolorowego obramowania.

1 W Edytorze wybierz kolejno 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 menu wybierz odpowiednie jednostki miary. W przypadku opcji Kolumny szerokość jest mierzona na podstawie kolumn określonych w preferencjach Jednostki i miarki. Ta opcja ma zastosowanie wyłącznie w przypadku zmniejszania rozmiaru, ale nie w przypadku jego zwiększania.
- 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 W polu Zakotwiczenie kliknij strzałkę, aby określić położenie obrazu w nowym obszarze.

4 Aby zmienić kolor dodanego obszaru roboczego, z menu Kolor rozszerzenia obszaru roboczego wybierz odpowiednią opcję, a następnie kliknij przycisk OK.

Prostowanie obrazu

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.

Ręczne prostowanie obrazu

1 W Edytorze wybierz narzędzie Prostowanie .

2 Aby wyprostować wszystkie warstwy obrazu, wybierz polecenie Obróć wszystkie warstwy, a następnie wybierz opcję z menu Opcje obszaru roboczego (to menu jest dostępne tylko po wybraniu polecenia Obróć wszystkie warstwy):

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 zawierać 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 zawierać puste obszary tła, a niektóre piksele zostaną obcięte.



Prostowanie i kadrowanie obrazu w celu usunięcia tła

3 Aby wyprostować obraz, wykonaj jedną z poniższych czynności:

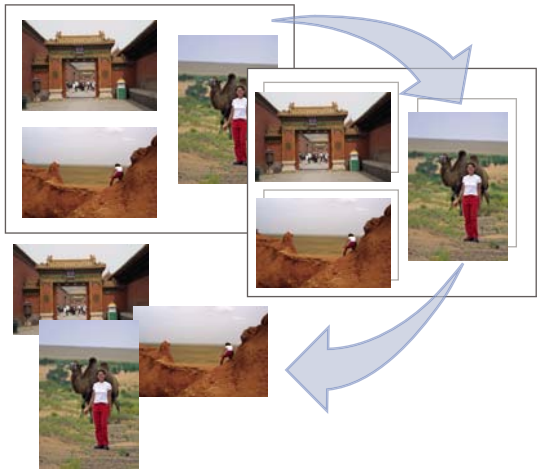
- Aby wyrównać obraz w poziomie, narysuj na nim linię przedstawiającą nową prostą krawędź poziomą.
- Aby wyrównać obraz w pionie, przytrzymaj naciśnięty klawisz Ctrl, a następnie narysuj linię przedstawiającą nową prostą krawędź pionową.

Automatyczne prostowanie obrazu

- Aby automatycznie wyprostować obraz i pozostawić obszar roboczy dookoła obrazu, wybierz kolejno Obraz > Obróć > Wyprostuj obraz. Wyprostowany obraz będzie zawierać 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 będzie zawierać obszarów pustego tła, ale niektóre piksele zostaną obcięte.

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.

❖ W Edytorze wybierz kolejno Obraz > Podziel zeskanowane zdjęcia. 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.

Rozmiar i rozdzielczość obrazu

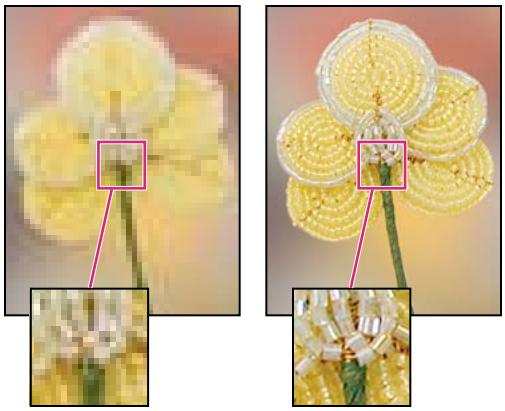
Informacje o rozmiarze i rozdzielczości obrazu

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 3000 pikseli szerokości oraz 2000 pikseli wysokości. Te obydwa wymiary są bezpośrednio skorelowane z rozmiarem pliku obrazu i wskazują na ilość danych obrazu w zdjęciu.

Rozdzielczość określa jakość szczegółów, które można zobaczyć na obrazie. 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.

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

Związek między rozmiarem obrazu a jego rozdzielczością widać w oknie dialogowym rozmiaru obrazu (należy wybrać kolejno Obraz > Zmień rozmiar > Rozmiar obrazu). Aby uniknąć zmiany ilości danych obrazu dotyczących danego zdjęcia, należy usunąć zaznaczenie opcji Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu. Następnie zmień szerokość, wysokość lub rozdzielczość. Zmiana jednej wartości powoduje odpowiednią zmianę dwóch pozostałych.



Ten sam obraz wydrukowany w rozdzielczościach 72 ppi i 300 ppi, powiększenie wstawki 200%

Aby wydrukować obraz w określonej rozdzielczości albo obraz znacznie mniejszy lub większy niż wymiary obrazu w pikselach, można przeprowadzić jego ponowne próbkowanie. Ponowne próbkowanie obejmuje usuwanie pikseli z obrazu oraz ich dodawanie w celu osiągnięcia wymaganych wymiarów lub rozdzielczości.

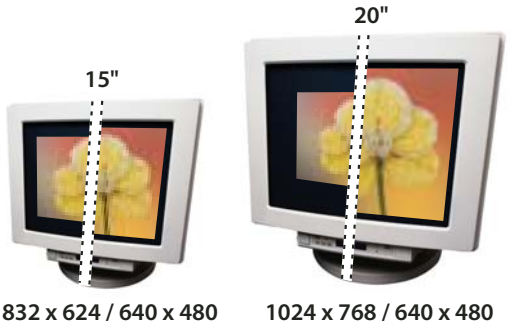
Informacje o rozdzielczości drukarki

Rozdzielczość drukarki jest mierzona w punktach atramentu przypadających na cal (dpi). Mówiąc ogólnie, im więcej punktów przypada na cal, tym większa jest dokładność uzyskanego wydruku. Większość drukarek atramentowych ma rozdzielczość z przedziału od 720 do 5760 dpi, gdzie druga liczba określa najmniejszy punkt, jakiego może użyć drukarka.

Rozdzielczość drukarki to nie to samo co rozdzielczość obrazu. Jest z nią jednak powiązana. Do wydrukowania zdjęcia dobrej jakości za pomocą drukarki atramentowej rozdzielczość obrazu na poziomie 220 ppi powinna być wystarczająca. Korzystając z mniejszej rozdzielczości, można wydrukować trochę większe zdjęcie — wiąże się to jednak z pewnymi zniekształceniami obrazu. Jeśli zostanie wybrane drukowanie w rozdzielczości mniejszej niż 220 ppi (w Edytorze) lub 150 ppi (w module Elements Organizer), zostanie wyświetlone ostrzeżenie.

Informacje o rozdzielczości ekranu

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 można zmieniać powiększenie obrazu na ekranie, co pozwala pracować 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

❖ W Edytorze kliknij i przeciągnij pole informacji o pliku znajdujące się u dołu dokumentu. W tym polu jest wyświetlana wysokość i szerokość obrazu (przy użyciu jednostki miary wybranej obecnie dla miarek) oraz wymiary w całkowitej liczbie pikseli, liczba kanałów kolorów i rozdzielczość obrazu (ppi).

Wyświetlanie rozmiaru odbitki na ekranie

❖ W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz kolejno Widok > Rozmiar wydruku.
- Wybierz narzędzie Rączka lub Powiększanie i kliknij opcję Rozmiar wydruku na pasku opcji.

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

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 W Edytorze wybierz kolejno 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.

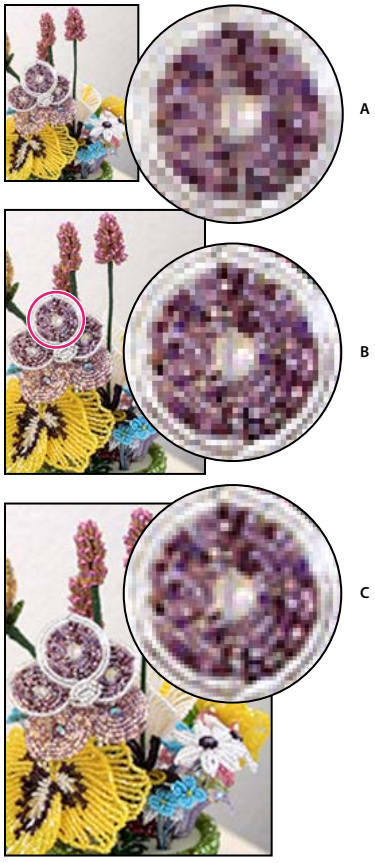
4 W sekcji Rozmiar dokumentu wprowadź nowe wartości wysokości i szerokości. W razie potrzeby wybierz nową jednostkę miary. Gdy jest ustawiona wartość „Kolumny” opcji Szerokość, są stosowane te wartości szerokości i odstępu, które określono w preferencjach Jednostki i miarki.

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 i kliknij przycisk Resetuj.

Ponowne próbkowanie obrazu

Zmienianie 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.



Ponowne próbkowanie obrazu
***A.** Obraz próbkowany w dół **B.** Oryginalny obraz **C.** Obraz próbkowany w górę*

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.

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

1 W Edytorze wybierz kolejno 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 niewygładzone 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. Aby uzyskać większy obraz, należy go poddać skanowaniu przy wyższej rozdzielczości.

Retusz

Precyzyjne usuwanie efektu czerwonych oczu

Narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu służy do usuwania czerwonych oczu ze zdjęć ludzi zrobionych z użyciem flesza. Efekt czerwonych oczu jest spowodowany podświetleniem siatkówki fotografowanej osoby przez flesz aparatu. 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.



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

1 Aby ręcznie usuwać efekt czerwonych oczu, wybierz narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu w przyborniku Pełna edycja lub na panelu Retusz w obszarze Szybka korekta.

2 Na pasku opcji ustaw wartości Rozmiar 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 na pasku narzędzi i opcji Usuwanie efektu czerwonych oczu.*

Zobacz także

„Automatyczna korekcja oświetlenia i koloru” na stronie 114

„Dopasowywanie koloru karnacji” na stronie 130

„Korygowanie zdjęć za pomocą przycisków Retusz na panelu narzędzi Szybka korekta” na stronie 111

Usuwanie plamek i małych niedoskonałości

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



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

1 W Edytorze 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 opcji wybierz opcję 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 Próbkuj wszystkie warstwy.*

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

Zobacz także

„Dopasowywanie koloru karnacji” na stronie 130

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 W Edytorze wybierz narzędzie Pędzel korygujący .

2 Na pasku opcji 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 Próbka używa pikseli z bieżącego obrazu. Tryb Wzór używa pikseli ze wzorca określonego w panelu Wzorzec.

Wyrównane Stale próbkuje 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 Umieść kursor na dowolnym otwartym obrazie, a następnie kliknij go z naciśniętym klawiszem Alt, aby próbkować dane.

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 powinno obejmować piksele kontrastujące. Podczas malowania za pomocą narzędzia Pędzel korygujący zaznaczenie uniemożliwia barwienie pikseli z zewnątrz.

Zobacz także

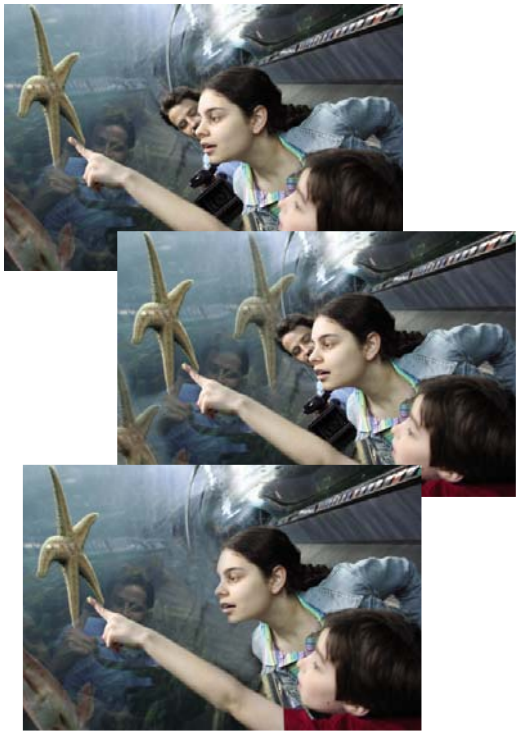
„Dopasowywanie koloru karnacji” na stronie 130

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

„Informacje o wzorkach” na stronie 244

Klonowanie obrazów lub obszarów w obrazie

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 W Edytorze wybierz narzędzie Stempel .

2 (Opcjonalnie) Ustaw opcje na pasku opcji:

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

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Należy przeciągnąć wyskakujący Suwak rozmiaru lub wprowadzić rozmiar w polu tekstowym.

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

Krycie Powoduje ustawienie krycia dla stosowanej farby. Ustawienie niskiego krycia powoduje przenikanie pikseli znajdujących się pod pociągnięciem pędzla. Przeciągnij wysuwany suwak lub wprowadź wartość krycia.

Wyrównane Po rozpoczęciu malowania przesuwa 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.

Próbkuj wszystkie warstwy Aby próbkować (kopiować) dane ze wszystkich widocznych warstw, wybierz opcję Próbkuj wszystkie warstwy. Aby próbkować dane tylko z aktywnej warstwy, usuń zaznaczenie tej opcji.

3 Umieść wskaźnik myszy nad fragmentem dowolnego otwartego obrazu, który chcesz próbkować, a następnie kliknij go z naciśniętym klawiszem Alt. Podczas malowania narzędzie duplikuje piksele w obrazie w tym punkcie próbkowania.

4 Przeciągnij lub kliknij, aby malować za pomocą narzędzia.

Zobacz także

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

Zastępowanie kolorów w obrazie

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.



Zastępowanie kolorów

1 Wybierz narzędzie Zastępowanie kolorów . (Narzędzie Zastępowanie kolorów jest zagnieżdżone pod narzędziem 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 kliknięte go piksela, lub zwiększ wartość procentową, aby zastępować szerszy zakres kolorów.

5 Aby uzyskać wygładzone krawędzie w obszarach podlegających korekcji, wybierz opcję Wygładzanie.

6 Wybierz kolor pierwszego planu, którego chcesz użyć do zastąpienia niechcianego koloru.

7 Na obrazie kliknij kolor, który ma zostać zastąpiony.

8 Przeciągnij narzędziem w obrazie, aby zastąpić nieodpowiedni kolor.

Zobacz także

„Dopasowywanie koloru karnacji” na stronie 130

Rozmywanie lub zmiękczanie krawędzi

Narzędzie Rozmycie powoduje zmiękczanie 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 Rozmycie .

2 Ustaw opcje na pasku opcji:

Menu podręczne Pędzle Powoduje 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 lub wprowadź wartość w polu tekstowym.

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

Intensywność Umożliwia określenie wartości wyostrzenia, 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.

Zobacz także

„Rozmycie i Rozmycie silniejsze” na stronie 203

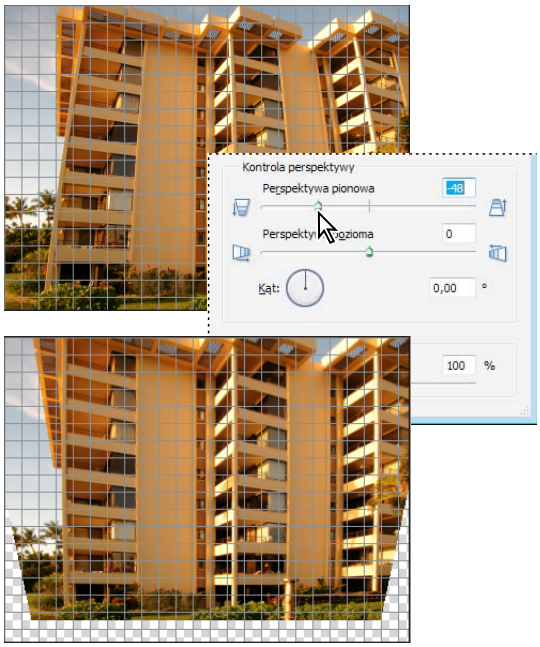
„Rozmycie gaussowskie” na stronie 203

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

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 mogą być ciemniejsze niż obszar na środku zdjęcia. Zmiana wartości winietowania i ustawień półcieni umożliwi naprawienie tego zniekształcenia.

Można również użyć opcji perspektywy w celu obrócenia obrazu lub naprawienia błędów perspektywy obrazu spowodowanych przez poziome lub pionowe odchylenie aparatu. Siatka obrazu filtru korekty zniekształceń aparatu umożliwia łatwe i dokładne wykonywanie tych 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 przesuń 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 przesuń suwak, aby stopniowo zacieniować obraz.

Punkt środkowy winiety Pozwala określić szerokość obszaru pozostającego pod wpływem suwaka Wartość. Przesuń 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 Umożliwia wykrycie krawędzi i szczegółów na obrazie, zapewnia większą szczegółowość obrazu i zmniejsza efekt aureoli. Wpisz liczbę w polu lub użyj suwaka, aby zmniejszyć rozmycie spowodowane poruszeniem aparatu lub fotografowanego obiektu. W przypadku wybrania opcji Poruszenie należy ustawić wartość kąta.

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.

Zobacz także

„Edycja z asystą — korygowanie zniekształceń trapezowych” na stronie 51

„Dopasowywanie krzywych kolorów” na stronie 127

„Poprawianie szczegółowości cienia i podświetlenia” na stronie 120

Używanie narzędzia Photomerge — zdjęcie grupowe

Film instruktażowy dotyczący narzędzia Photomerge jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2342_pse_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 Edytorze.

2 Kliknij polecenie Plik > Nowy > Photomerge — zdjęcie grupowe.

3 Wybierz najlepsze zdjęcie grupowe i przeciągnij je ze skrzynki projektu do okna Ostateczne.

4 Klikaj inne zdjęcia w skrzynce projektu (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 ostatecznym.

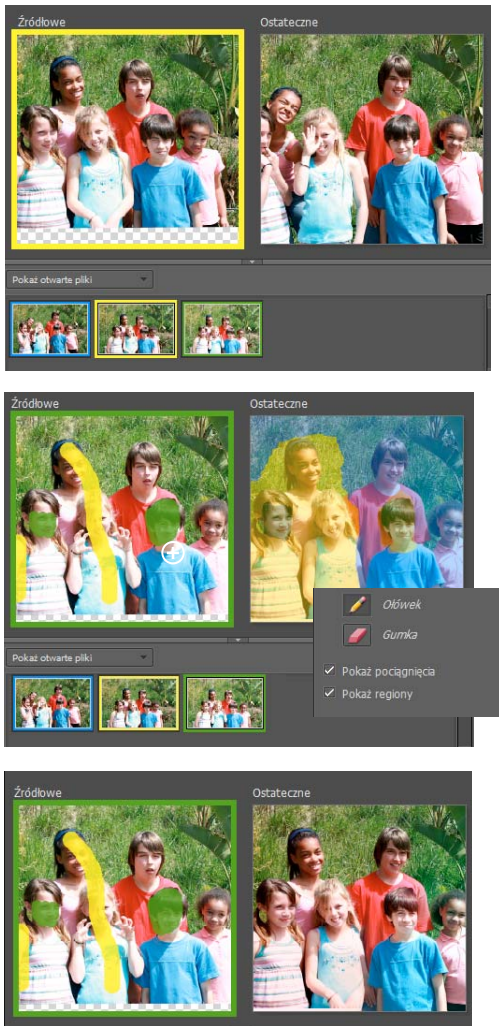
Opcje zaawansowane Rozwiń lub zwiń tę strzałkę, aby wyświetlić lub ukryć obszar Opcje zaawansowane.

Narzędzie Wyrównywanie Aby poprawić układ wielu zdjęć, kliknij narzędzie Wyrównywanie, umieść trzy znaczniki na obrazie źródłowym i trzy na obrazie ostatecznym, 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 zmieszać 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

Uwaga: *Polecenie Photomerge — zdjęcie grupowe nie obsługuje formatu pliku PSE. Próba utworzenia zdjęcia grupowego za pomocą tej funkcji dla pliku PSE spowoduje wyświetlenie komunikatu o błędzie. Jest to znany problem.*

Używanie polecenia Photomerge — twarze

Film instruktażowy dotyczący narzędzia Photomerge jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2342_pse_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 twarzy w Edytorze.

2 Kliknij polecenie Plik > Nowy > Photomerge — twarze.

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

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

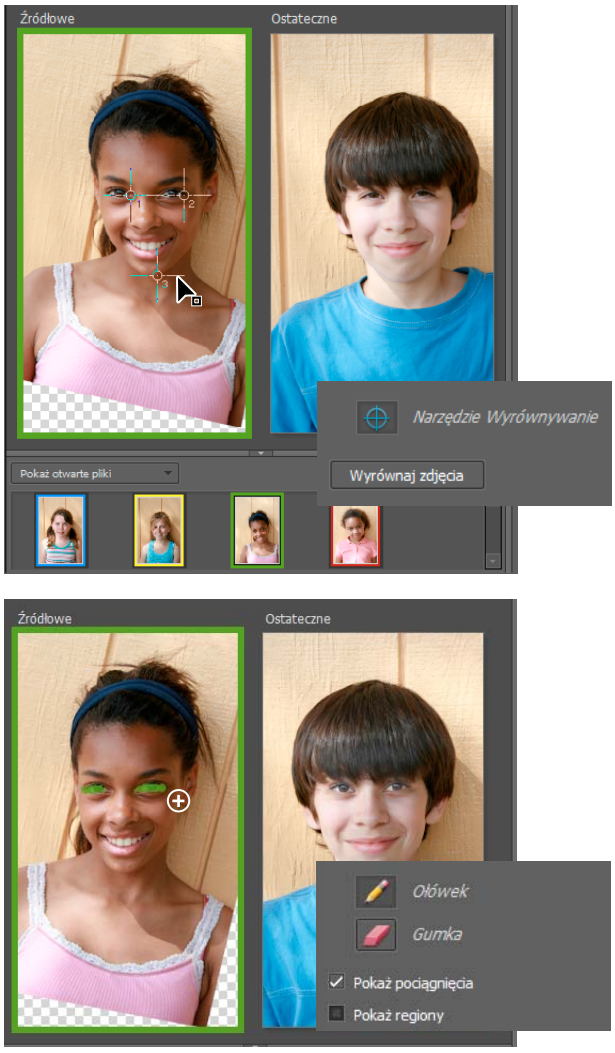
5 Klikaj inne zdjęcia w skrzynce projektu (stosowane są kolorowe oznaczenia, które ułatwiają wybieranie zdjęć). Użyj narzędzia Ołówek, aby zaznaczyć obszary przeznaczone do scalenia na końcowym zdjęciu. Aby dostosować ostateczny obraz, dodaj zawartość za pomocą narzędzia Ołówek lub usuń za pomocą narzędzia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

Korzystanie z opcji Photomerge — oczyszczanie sceny

Za pomocą narzędzia Photomerge — oczyszczanie sceny można utworzyć idealne zdjęcie panoramiczne z wielu zdjęć. Narzędzie umożliwia usuwanie niepożądanych elementów, takich jak np. turyści, którzy przypadkowo znaleźli się na fotografowanej scenie.

Uwaga: *Najlepsze wyniki można osiągnąć wtedy, gdy obrazy przeznaczone dla narzędzia Photomerge — oczyszczanie sceny przedstawiają tę samą scenę sfotografowaną pod tym 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 Edytorze.

2 Wybierz polecenia Plik > Nowy > Photomerge — oczyszczanie sceny.

Po wybraniu tych opcji w Edytorze zostanie uruchomiony tryb edycji z asystą i widoczny będzie panel Photomerge — oczyszczanie sceny zawierający narzędzia oraz wskazówki.

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

To zdjęcie stanie się obrazem bazowym dla zdjęcia ostatecznego.

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

Zdjęcie pojawi się w oknie Źródłowe.

5 W celu dodania lub usunięcia obszarów z okna Źródłowe 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:

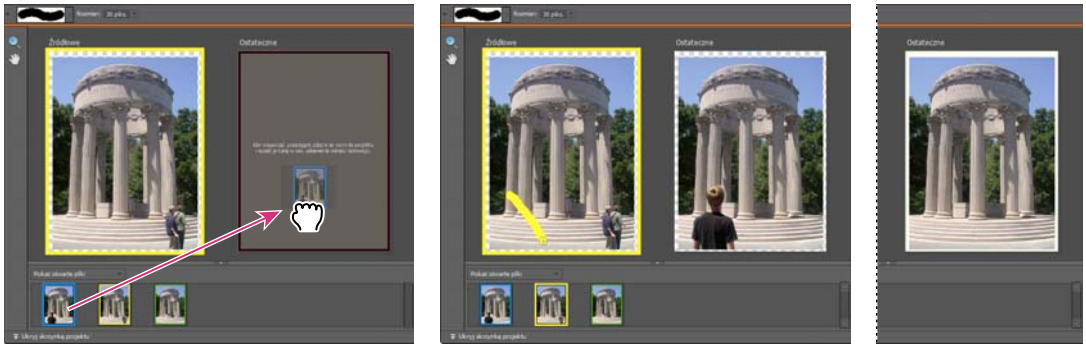
Narzędzie Wyrównywanie Umożliwia korygowanie wyrównania wielu zdjęć. Kliknij narzędzie Wyrównywanie, aby umieścić trzy znaczniki na obrazie źródłowym i trzy na obrazie ostatecznym. Przeciągnij znaczniki do podobnych obszarów na każdym zdjęciu i kliknij przycisk Wyrównaj zdjęcia.

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 projektu wybierz inne zdjęcia do okna 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.



A B C

Photomerge — oczyszczanie sceny
***A.** Przeciąganie zdjęcia do okna Ostateczne **B.** Korzystanie z narzędzia Ołówek do zaznaczania w oknie Ostateczne obszaru do zastąpienia.*
***C.** Wynik w oknie Ostateczne*

Photomerge — ekspozycja

Film instruktażowy dotyczący narzędzia Photomerge jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2342_pse_pl.

Polecenie Photomerge — ekspozycja służy do wydajnej obsługi scen na zdjęciach z trudnymi ekspozycjami. W celu uzyskania idealnej ekspozycji można zmieszać 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 najlepszych wyników zrób zdjęcia z różnymi wartościami ekspozycji i minimalnymi przesunięciami. 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).

    W aparacie możesz włączyć funkcję automatycznego nawiasu w celu wykonania kilku zdjęć jednego obiektu z różnymi ustawieniami ekspozycji.
- Zmieszaj 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 należ 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 projektu.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W module Elements Organizer wybierz co najmniej dwa, ale nie więcej niż dziesięć zdjęć, a następnie wybierz opcje Plik > Nowy > Photomerge — ekspozycja.
- W module Photoshop Elements Editor otwórz wymagane pliki za pomocą menu Plik > Otwórz.
  - **a** W celu wyświetlenia wszystkich otwartych plików wybierz w skrzynce projektu opcję Pokaż otwarte pliki.
  - **b** Wybierz w skrzynce projektu co najmniej dwa, ale nie więcej niż dziesięć zdjęć.
  - **c** Wybierz opcje Plik > Nowy > Photomerge — ekspozycja.

Moduł Photoshop Elements Editor wyświetli wybrane zdjęcia.

2 W panelu Photomerge wybierz opcję Automatyczny.

Wybrane zdjęcia można wyświetlić w Edytorze.

3 Wybierz jedną z następujących opcji:

Mieszanie proste Ta opcja nie umożliwia zmiany ustawień ekspozycji Photomerge. Wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie zdjęcia po mieszaniu w Edytorze.

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:

- **Podświetlenia szczegółów** Umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie szczegółów, które są podświetlone.
- **Cienie** Umożliwia ustawienie jaśniejszych lub ciemniejszych cieni.
- **Nasycenie** Umożliwia zmianę intensywności koloru.

4 Po uzyskaniu żądanego 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 co najmniej dwa, ale nie więcej niż dziesięć zdjęć, a następnie wybierz opcje Plik > Nowy > Photomerge — ekspozycja.
- W module Photoshop Elements Editor otwórz wymagane pliki za pomocą menu Plik > Otwórz.
  - **a** W celu wyświetlenia wszystkich otwartych plików wybierz w skrzynce projektu opcję Pokaż otwarte pliki.
  - **b** Wybierz w skrzynce projektu co najmniej dwa, ale nie więcej niż dziesięć zdjęć.
  - **c** Wybierz opcje Plik > Nowy > Photomerge — ekspozycja.

Moduł Photoshop Elements Editor wyświetli wybrane zdjęcia.

2 W panelu Photomerge wybierz opcję Ręcznie.

Pierwszy obraz ze skrzynki projektu zostanie wyświetlony jako zdjęcie źródłowe. Obraz ze skrzynki projektu można wybrać jako zdjęcie w tle.

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 ostatecznym.

4 Za pomocą narzędzia zaznaczenia wybierz na bieżącym obrazie źródłowym regiony z ekspozycją. Zmień zdjęcie na pierwszym planie, 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 wybranego zdjęcia.

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

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.

Wyostrzenie

Omówienie wyostrzania

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

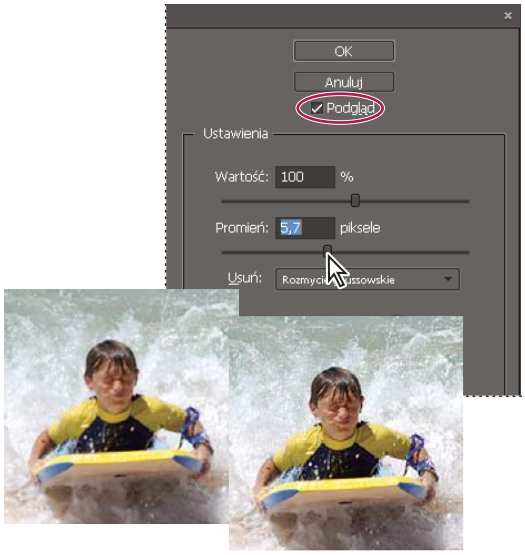
- Wyostrzanie nie umożliwia korekty mocno rozmytego obrazu.
- Obraz należy wyostrzyć na oddzielnej warstwie, aby było możliwe ponowne wyostrzenie w razie konieczności zmiany ustawień. Należy zmienić tryb mieszania warstwy na Jasność, aby uniknąć przesunięć kolorów wzdłuż krawędzi. Jeśli wyostrzenie spowoduje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

Wyostrzanie obrazu

Polecenie Autowyostrzanie umożliwia zwiększanie przejrzystości lub ostrości obrazu bez ryzyka zbytniego wyostrzenia.

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

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



Dopasowywanie wyostrzenia

Automatyczne wyostrzanie obrazu

❖ Kliknij polecenie Ulepsz > Autowyostrzanie.

Wyostrzanie obszarów obrazu



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

1 Wybierz narzędzie Wyostrzanie .

2 Ustaw opcje na pasku opcji:

Menu Pędzle Umożliwia ustawienie opcji 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. Przeciągnij suwak lub wprowadź wartość w polu tekstowym.

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

Intensywność Umożliwia określenie wartości wyostrzenia, które towarzyszy każdemu pociągnięciu.

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

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

Dokładne wyostrzanie obrazu

1 Kliknij polecenie Ulepsz > Dopasuj ostrość.

2 Zaznacz pole wyboru Podgląd.

3 Ustaw dowolne z poniższych opcji, aby wyostrzyć obraz, a następnie kliknij przycisk OK.

Stopień Pozwala określić stopień wyostrzania. 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 wyostrzaniu. Wpisz liczbę w polu lub przeciągnij suwak, aby zmienić wartość promienia. W miarę zwiększania promienia wyostrzanie staje się bardziej widoczne.

Usuń Pozwala określić algorytm wyostrzania obrazu (czyli usuwania pewnych rozmyć). W przypadku filtru Maska wyostrzająca stosowana jest metoda Rozmycie gaussowskie. Opcja Rozmycie soczewkowe zapewnia wykrywanie krawędzi i szczegółów obrazu, a w konsekwencji daje lepszą jakość wyostrzania 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 wyostrzenia 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 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

2 Kliknij polecenie Ulepsz > Maska wyostrzająca.

3 Zaznacz pole wyboru Podgląd.

4 Ustaw dowolne z następujących opcji i kliknij przycisk OK:

Wartość 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 wyostrzenia. W przypadku obrazów o wysokiej rozdzielczości zalecane jest ustawienie promienia od 1 do 2. Wartości mniejsze powodują wyostrzanie tylko pikseli krawędziowych, natomiast w przypadku wartości większych wyostrzanie 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 wyostrzone. 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.

Przekształcanie

Obracanie lub odbijanie elementu

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 Edytorze 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.

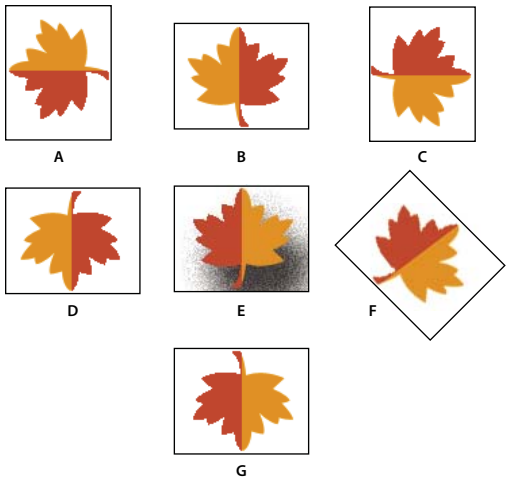
Własny Powoduje obrócenie elementu o określoną wartość. Po wybraniu tej opcji wprowadź liczbę stopni, o którą chcesz obrócić element, oraz kierunek obrotu.

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
***A.** Obrót o 90° w lewo **B.** Odbicie w poziomie **C.** Obrót o 90° w prawo **D.** Obrót 180° **E.** Oryginalny obraz **F.** Swobodny obrót **G.** Odbicie w pionie*

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 Edytorze 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 Edytorze zaznacz zdjęcie, warstwę, zaznaczenie lub kształt, który chcesz skalować.

2 Wybierz kolejno Obraz > Zmień rozmiar > Skala.

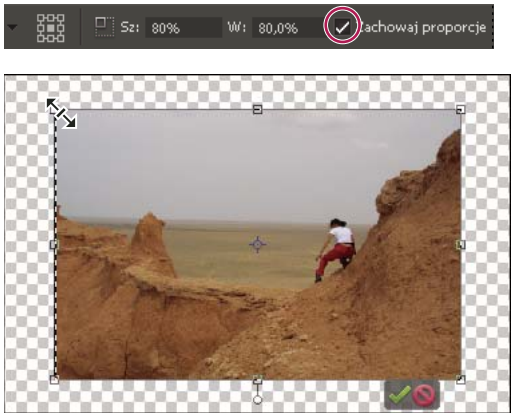
Uwaga: *Jeśli zostanie zaznaczone zdjęcie, które jest warstwą tła (na przykład zdjęcie zaimportowane z aparatu lub skanera), będzie dostępna opcja zmiany obrazu w zwykłą warstwę, którą można przekształcać.*

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. Możesz też nacisnąć klawisz Alt podczas przeciągania uchwytu 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.



Proporcjonalne skalowanie przez przeciąganie narożnika z ikoną skalowania.

Pochylanie lub zniekształcanie elementu

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

1 W Edytorze 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

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



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

1 W Edytorze 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

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 Edytorze zaznacz element, który chcesz przekształcić.

2 Wybierz kolejno Obraz > Przekształć > Przekształć swobodne. 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 uchwytu 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 zmieni się w wygiętą strzałkę dwustronną . Naciśnij klawisz Shift i przeciągnij, aby ograniczyć obrót do skoków 15-stopniowych.
- Aby zniekształcić, naciśnij klawisz Ctrl, a następnie przeciągnij dowolny uchwyt. Po umieszczeniu nad uchwytem kursor zmieni się w szary grot strzałki .
- Aby pochylić, naciśnij klawisze Ctrl+Shift i przeciągnij uchwyt znajdujący się na środku krawędzi obwiedni. Po umieszczeniu nad uchwytem bocznym kursor zmieni się w szary grot strzałki z małą podwójną strzałką .
- Aby zastosować perspektywę, naciśnij klawisze Ctrl+Alt+Shift, a następnie przeciągnij uchwyt narożnika. 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

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

1 W Edytorze wybierz warstwę tła w panelu Warstwy.

2 Przekonwertuj tło.

3 Zastosuj przekształcenie.

Zobacz także

„Konwertowanie warstwy tła na zwykłą warstwę” na stronie 57

Rekompozycja

Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2341_pse_pl.

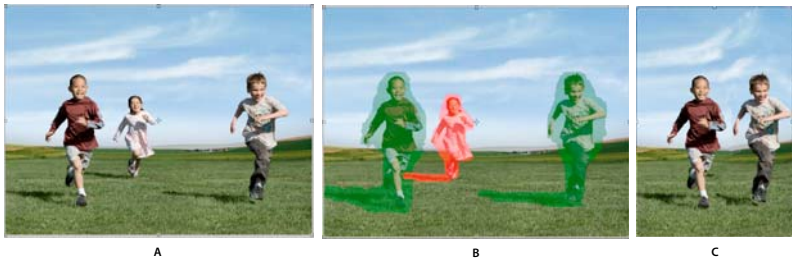
Narzędzie Rekompozycja ułatwia inteligentną zmianę rozmiaru zdjęć bez konieczności zmiany istotnej treści wizualnej, takiej jak ludzie, budynki, zwierzęta itp. Podczas zmiany rozmiaru obrazu normalne skalowanie wpływa jednakowo na wszystkie piksele. Rekompozycja wpływa na piksele w obszarach, które nie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

Uwaga: *Rekompozycję można wykonać również bez użycia opcji obszarów chronionych. Na przykład, aby dokonać rekompozycji zdjęcia bez oznaczania dowolnych obszarów w celu ochrony lub usunięcia, należy przeciągnąć uchwyty obrazu* .



Przed rekompozycją (po lewej stronie) i po rekompozycji

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



A. *Zdjęcie wybrane do rekompozycji* ***B.*** *Obszary zaznaczone w celu ochrony (kolor zielony) oraz w celu usunięcia (kolor czerwony)* ***C.*** *Zdjęcie po rekompozycji*

Rekompozycja zdjęcia w ramach edycji z asystą

1. Otwórz w skrzynce projektu zdjęcie, którego rozmiar chcesz zmienić, a następnie wybierz opcję Edycja z asystą.
2. W panelu Edycja z asystą rozwiń sekcję Podstawowa edycja zdjęcia, a następnie wybierz opcję Rekompozycja zdjęcia.

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 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wymazać niepożądane części oznaczonych obszarów (kolor zielony):

- Wymaż za pomocą zielonego narzędzia Gumka .
- Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Wyczyść chronione podświetlenia.

5 Zaznacz obszary, które chcesz usunąć (obszary nieistotne) za pomocą Pędzla usuwającego .

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 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wymazać niepożądane części oznaczonych obszarów (kolor czerwony):

- Wymaż za pomocą czerwonego narzędzia Gumka .
- Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Wyczyść chronione podświetlenia.

7 Przeciągnij uchwyty obrazu w celu zmiany kompozycji zdjęcia. Po zakończeniu kliknij przycisk Gotowe.

Rekompozycja zdjęcia w ramach pełnej edycji

1 Otwórz w skrzynce projektu zdjęcie, którego rozmiar chcesz zmienić, a następnie wybierz opcje Obraz > Rekompozycja lub kliknij przycisk Rekompozycja .

Uwaga: *W celu wyświetlenia narzędzia Rekompozycja naciśnij klawisz C lub kliknij prawym przyciskiem myszy narzędzie Kadruj na pasku narzędzi, a następnie wybierz narzędzie Rekompozycja.*

Zostanie otwarte okno dialogowe zawierające krótki opis narzędzia Rekompozycja. Aby nie oglądać tego okna dialogowego ponownie, zaznacz pole Nie pokazuj więcej. Aby ponownie wyświetlić okno dialogowe Pomoc podczas pracy z narzędziem Rekompozycja, kliknij prawym przyciskiem myszy zdjęcie i wybierz opcję Pokaż Pomoc narzędzia Rekompozycja. Kliknij opcję Wyświetl internetowy samouczek wideo, aby wyświetlić demo narzędzia 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. Na przykład, aby dokonać rekompozycji zdjęcia bez oznaczania dowolnych obszarów w celu ochrony lub usunięcia, należy przeciągnąć uchwyty obrazu* .

3 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wymazać niepożądane części oznaczonych obszarów (kolor zielony):

- Wymaż za pomocą zielonego narzędzia Gumka .
- Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Wyczyść chronione podświetlenia.

4 Zaznacz obszary, które chcesz usunąć (obszary nieistotne) za pomocą Pędzla usuwającego .

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 czerwonego 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 .

Rekompozycja zdjęcia w projekcie fotograficznym

Z narzędzia Rekompozycja można korzystać w celu zmiany kompozycji zdjęć w następujących projektach fotograficznych:

- Księga zdjęć
- Pocztówka
- Kolaż zdjęć

1 Tworzenie księgi zdjęć, pocztówki i kolażu zdjęć.

2 Kliknij prawym przyciskiem myszy zdjęcie w projekcie fotograficznym, a następnie wybierz opcję Rekompozycja zdjęcia.

3 (Opcjonalnie) Zaznacz obszary do ochrony za pomocą pędzla chroniącego .

Kolor zielony oznacza zaznaczone obszary chronione. Za pomocą zielonego narzędzia Gumka można wymazywać części niepożądanych oznaczonych regionów.

Uwaga: *Rekompozycję można wykonać również bez użycia opcji obszarów chronionych. Na przykład, aby dokonać rekompozycji zdjęcia bez oznaczania dowolnych obszarów w celu ochrony lub usunięcia, należy przeciągnąć uchwyty obrazu* .

4 (Opcjonalnie) Zaznacz obszary do usunięcia za pomocą pędzla usuwającego .

Kolor czerwony oznacza obszary oznaczone do usunięcia. Za pomocą czerwonego narzędzia Gumka można wymazywać części niepożądanych obszarów oznaczonych do usunięcia.

Można określić wielkość pędzla i zdjęcia.

5 Przeciągnij uchwyty obrazu w celu rekompozycji zdjęcia. Po zakończeniu kliknij ikonę Zatwierdź bieżącą operację .

Zobacz także

„Tworzenie projektów w Edytorze” na stronie 268

Opcje rekompozycji

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 z użyciem tej samej proporcji, należy przytrzymać klawisz Shift i przeciągnąć uchwyty narożnika.

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

Wartość Służy do ustawiania progu rekompozycji. Ustawienie progu na wartość 100% wskazuje na 100% rekompozycję. Ustawienie wartość 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.

Przełącz szerokość i wysokość 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.

Łączenie panoram

Tworzenie panoram za pomocą funkcji Photomerge

Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2331_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 sąsiadująco 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.



Tworzenie panoramy za pomocą polecenia Photomerge

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:

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 pozostawać 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.

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 obiektywów 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

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W Edytorze kliknij polecenie Plik > Nowy > Photomerge — panorama.
- W module Elements Organizer wybierz opcje Plik > Nowy > Photomerge — panorama.

2 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 Edytorze.

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

- Kliknij przycisk Dodaj otwarte pliki, aby użyć obrazów, które zostały otwarte w Edytorze.
- 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.

Tylko zmiana położenia 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 Kliknij przycisk OK, aby wygenerować panoramę w formie pliku.

Interaktywne tworzenie kompozycji za pomocą funkcji Photomerge — panorama

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:

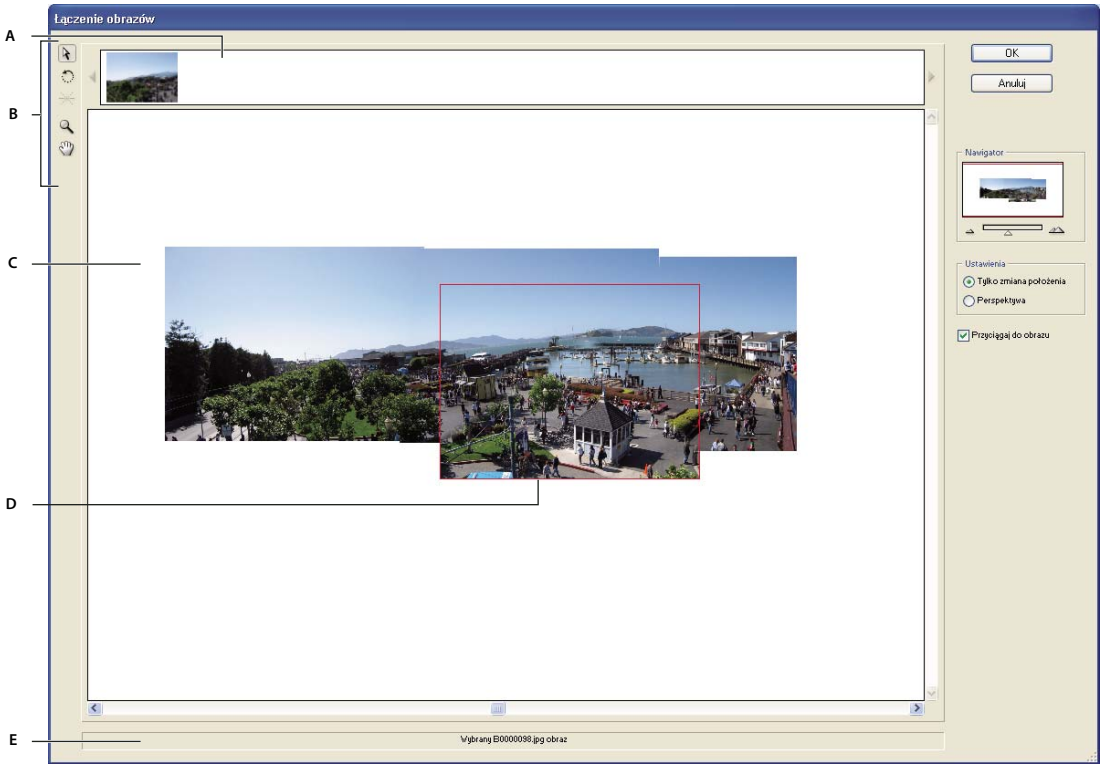
- Aby zachować wyrównanie w nachodzących na siebie obszarach obrazu, wybierz opcje Tylko zmiana położenia i Przyciągaj do obrazu. Program Photoshop Elements zastosuje mieszanie w celu zmniejszenia różnic ekspozycji obrazów źródłowych.
- Wybierz opcję Perspektywa, a program Photoshop Elements wybierze jeden z obrazów źródłowych, na którym zastosuje punkt znikania. Ponadto rozciągnie lub pochyli 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. Kompozycja zostanie otwarta w programie Photoshop Elements.

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.** Kopiorama **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 nawigatora.
- Aby powiększyć lub zmniejszyć obraz, kliknij odpowiednio ikonę Powiększ lub Zmniejsz albo użyj narzędzia Powiększenie. Aby zmniejszyć obraz za pomocą narzędzia Powiększenie, przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt.
- 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.

Zmienianie 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.*

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 odzyskają 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.

Rozdział 9: Zrozumienie koloru

W programie Adobe® Photoshop® Elements 8 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.

Zrozumienie koloru

Informacje o kolorze

Oko ludzkie postrzega kolory w kategoriach ich trzech właściwości — barwy, nasycenia i jasności (HSB, hue, saturation, brightness), podczas gdy monitory komputerów 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

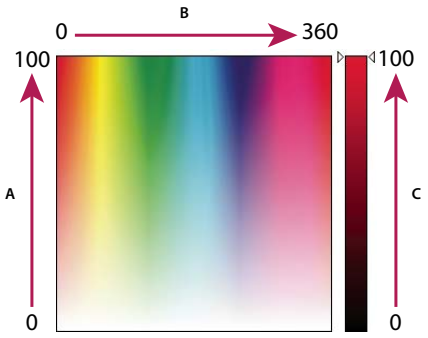
Model HSB powstał w oparciu o sposób postrzegania koloru przez człowieka i opisuje trzy główne cechy koloru:

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 Próbnik kolorów, to nie można tworzyć ani edytować obrazów w trybie kolorów HSB.

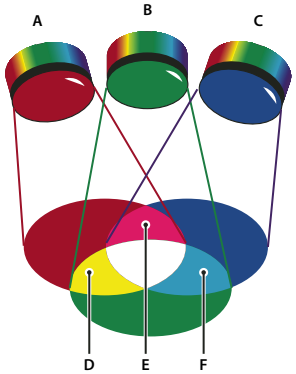


Widok modelu HSB w Próbniku kolorów firmy Adobe
***A.** Nasycenie **B.** Barwa **C.** Jasność*

Model RGB

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

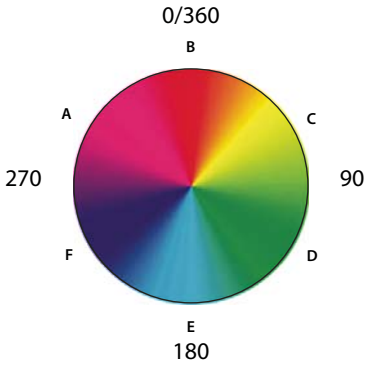


Kolory addytywne (RGB).
***A.** Czerwony **B.** Zielony **C.** Niebieski **D.** Żółty **E.** Karmazynowy **F.** Niebieskozielony*

Koło kolorów

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*

Używanie trybów obrazu i tablic kolorów

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 głębię 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 najbliżej, 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 Edytorze (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

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:

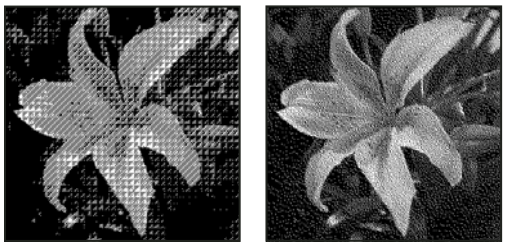
Próg 50% Piksele o wartościach szarości powyżej średniego poziomu (128) są konwertowane na biel, a piksele poniżej tego poziomu — na czerń. W rezultacie powstaje obraz czarno-biały o bardzo dużym kontraście.



Obraz oryginalny w skali szarości (z lewej) i obraz po zastosowaniu metody konwersji z progiem 50% (z prawej)

Roztrząsanie z wykorzystaniem wzorku Różne odcienie szarości są zastępowane geometrycznymi konfiguracjami białych i czarnych punktów.

Roztrząsanie dyfuzyjne Obraz jest konwertowany za pomocą procedury dyfuzji błędów, począwszy 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 Roztrząsanie z wykorzystaniem wzorku i Roztrząsanie dyfuzyjne

Konwersja obrazu w trybie Bitmapa na skalę szarości

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 W Edytorze wybierz kolejno 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.

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 W Edytorze wybierz kolejno 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 podniesione do trzeciej potęgi = 6 x 6 x 6 = 216). Całkowita liczba kolorów wyświetlanych na obrazie jest równa największemu spośród sześcianów (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).

- **Własna** 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

Edytując zawartość tablicy kolorów, można uzyskać pewne efekty specjalne i określić niektóre kolory jako przezroczyste.

1 Otwórz obraz z kolorami indeksowanymi w Edytorze.

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

1 W Edytorze kliknij polecenie Obraz > Tryb > Tablica kolorów.

2 Wybierz kroplomierz i kliknij odpowiedni kolor w tablicy lub na obrazie. Wybrany kolor stanie się przezroczysty na obrazie. Kliknij przycisk OK.

Używanie predefiniowanej tablicy kolorów indeksowanych

1 W Edytorze kliknij 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 zmienią się zgodnie z pozycjami kolorów, którym odpowiadają w nowej tabeli.

Uwaga: *Zapisane tabele kolorów można wczytać również na panelu Próbki kolorów.*

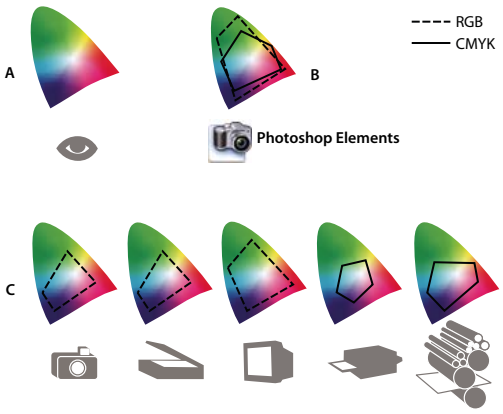
Zobacz także

„Używanie panelu Próbki kolorów” na stronie 229

Konfigurowanie zarządzania kolorami

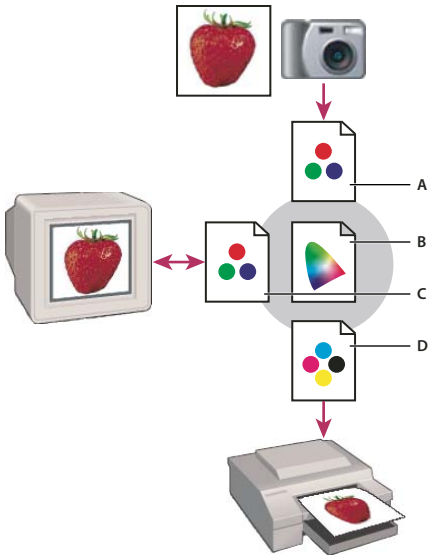
Informacje o zarządzaniu kolorami

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 profilów
A. *Profile opisują przestrzenie kolorów urządzenia wejściowego i dokumentu.* ***B.*** *Na podstawie opisów profilów 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 profilów, można użyć w programie Photoshop Elements profilów 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 profilów urządzeń podczas skanowania lub drukowania. (Zobacz „Konfigurowanie zarządzania kolorami” na stronie 189.)
- 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 Drukuj został określony właściwy profil kolorów. Jeśli nie jest dostępny profil drukarki, należy określić kolory, używając elementów sterujących kolorami w sterowniku drukarki (zobacz Omówienie drukowania). Ponadto należy wybrać ustawienie kolorów odpowiednie dla przepływu pracy, np. Optymalizuj pod kątem drukowania.

Konfigurowanie zarządzania kolorami

1 W Edytorze wybierz kolejno 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. Jakiekolwiek 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

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.

❖ W Edytorze wybierz opcje 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.

Rozdział 10: Filtry, efekty, style i kompozycje

Za pomocą różnych filtrów, efektów, stylów i kompozycji można ulepszać obrazy. Używając filtrów usuwania przeplotu oraz kolorów NTSC, można wygładzać linie w materiale wideo lub przygotowywać go dla potrzeb telewizji. Można również instalować filtry w postaci wtyczek innych firm i używać ich, a także tworzyć własne filtry.

Efekty

Używanie panelu efektów

Panel efektów jest miejscem, z którego można stosować efekty. Domyślnie panel efektów znajduje się u góry skrzynki panelu.



Panel Efekty
***A.** Kategoria **B.** Przykładowe miniaturki **C.** Menu Więcej **D.** Podkategoria **E.** Przycisk Zastosuj (powodujący zapisanie)*

Filtry Umożliwia stosowanie filtrów do obrazu.

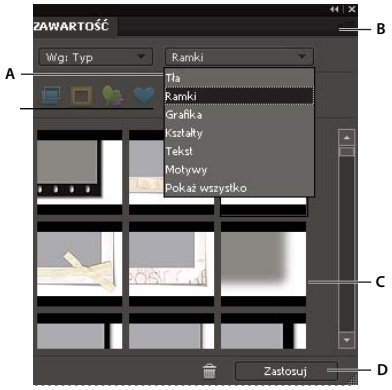
Style warstw Umożliwia stosowanie stylów warstw do obrazu.

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.

Używanie panelu zawartości

Panel zawartości jest miejscem, z którego można stosować kompozycje, dekoracje motywów i style tekstów do obrazów. Aby wyświetlić panel Zawartość, wybierz opcje Okno > Zawartość.



Panel Zawartość
***A.** Kategoria **B.** Menu Więcej **C.** Przykładowe miniaturki*

Panel zawartości zawiera następujące sekcje udostępniające wiele różnorodnych elementów, za pomocą których można ulepszać obrazy.

Filtr dla teł Umożliwia wybór spośród ozdobnych teł.

Filtr dla ramek Umożliwia wybór spośród predefiniowanych ramek w celu ulepszenia obrazu lub projektu.

Filtr dla grafiki Umożliwia dodawanie grafiki do obrazu lub projektu.

Filtr dla kształtów Umożliwia dodawanie kształtów do obrazu lub projektu.

Filtr dla efektów tekstowych Umożliwia dodawanie tekstu do obrazu lub projektu.

Filtr dla motywów Umożliwia wybór spośród motywów do zastosowania w projektach.

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.

***Uwaga:** Klikanie tych przycisków powoduje włączanie i wyłączanie wyświetlania miniaturek powiązanych z odpowiadającymi im przyciskami.*

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 Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Zawartość:

- Kliknij ikonę Filtr dla grafiki lub Filtr dla kształtów .
- Wybierz jedną z opcji w menu kategorii (na przykład Wg zdarzenia lub Wg działania) i wybierz podkategorię (na przykład Dzieci lub Gotowanie).

2 Następnie wybierz kolor kształtu w przyborniku.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz miniaturkę i kliknij przycisk Zastosuj.
- Kliknij dwukrotnie miniaturkę.
- Przeciągnij miniaturkę na obraz.

4 Narzędzie Przesunięcie umożliwia zmienianie położenia lub rozmiaru kształtu lub grafiki.

Zobacz także

„Informacje o kształtach” na stronie 262

„Zaznaczanie lub przesuwanie kształtu” na stronie 265

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 Zawartości kliknij ikonę Tło .

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz miniaturkę i kliknij przycisk Zastosuj.
- 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 obraz i przeciągnij go ze skrzynki projektu na pusty obszar.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Zawartość:

- Kliknij ikonę Filtr dla motywów lub Filtr dla klatek .
- Wybierz jedną z opcji w menu kategorii (na przykład Wg zdarzenia lub Wg działania) i wybierz podkategorię (na przykład Dzieci lub Gotowanie).

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz miniaturkę i kliknij przycisk Zastosuj.
- Kliknij dwukrotnie miniaturkę.
- Przeciągnij miniaturkę na puste tło.

3 Przeciągnij wybrany obraz ze skrzynki projektu 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.

Zobacz także

„Używanie panelu efektów” na stronie 190

„Poprawianie rezultatów przy użyciu filtrów i efektów” na stronie 200

„Spłaszczanie obrazu” na stronie 65

Stosowanie efektu

Aby poeksperymentować z danym efektem, należy zmodyfikować powieloną warstwę, a zachować oryginalny obraz.

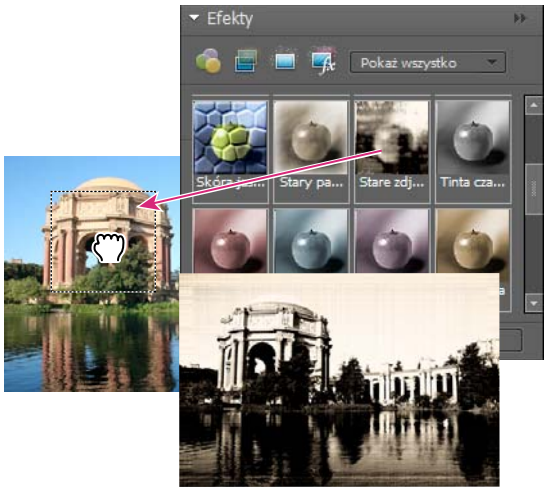
1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- 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 do tekstu, zaznacz lub utwórz tekst, a następnie użyj dowolnego efektu tekstowego z panelu Zawartość.

2 W panelu Efekty wybierz kategorię Efekty fotograficzne i wykonaj jedną z następujących 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

Zobacz także

„Informacje o efektach fotograficznych” na stronie 192

„Poprawianie rezultatów przy użyciu filtrów i efektów” na stronie 200

„Opis działania warstw” na stronie 53

Dodawanie stylizowanego tekstu do obrazu

Dodanie tekstu do obrazu powoduje dodanie nowej warstwy tekstowej, dzięki czemu można modyfikować tekst bez naruszania oryginalnego obrazu.

1 Na panelu Zawartość kliknij ikonę Tekst T, a następnie wykonaj jedną z następujących 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.

Zobacz także

„Informacje o tekście” na stronie 254

„Edytowanie tekstu w warstwie tekstowej” na stronie 256

„Zmiana orientacji warstwy tekstowej” na stronie 260

Dodawanie kompozycji lub efektów do Ulubionych

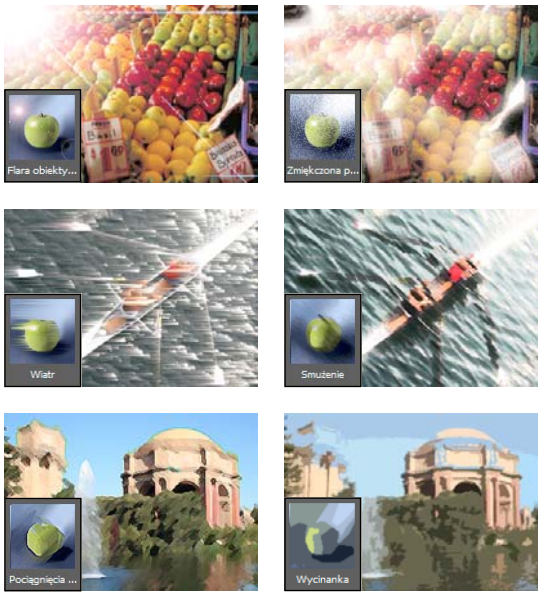
Kiedy napotkasz kompozycję lub efekt, do którego chcesz łatwo uzyskiwać dostęp w przyszłości, dodaj go do sekcji Ulubione na panelu efektów.

- Na panelu Efekty lub Zawartość kliknij prawym przyciskiem myszy miniaturkę i kliknij polecenie Dodaj do ulubionych.

Filtry

Informacje o filtrach

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 filtrów 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. Można jej też używać do stosowania efektów i stylów warstw.

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 stosowaniu 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 teł. 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, Ołówek 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.

Zobacz także

„Używanie panelu efektów” na stronie 190

„Poprawianie rezultatów przy użyciu filtrów i efektów” na stronie 200

Stosowanie filtru

1 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.

2 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.

3 Jeśli zostanie wyświetlone okno dialogowe, wprowadź wartości lub zaznacz opcje.

4 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.

5 Jeśli okno dialogowe zawiera suwaki, przytrzymaj klawisz Alt podczas przeciągania suwaka, aby uzyskać podgląd w czasie rzeczywistym (renderowanie w czasie rzeczywistym).

6 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.*

7 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 .

8 Jeśli używasz polecenia Filtr lub panelu Efekty, wykonaj jedną z następujących czynności i kliknij przycisk OK:

- Kliknij dwukrotnie filtr.
- Przeciągnij filtr na obraz.

Zobacz także

„Używanie panelu efektów” na stronie 190

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 Wyostrzanie 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 głębii 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.

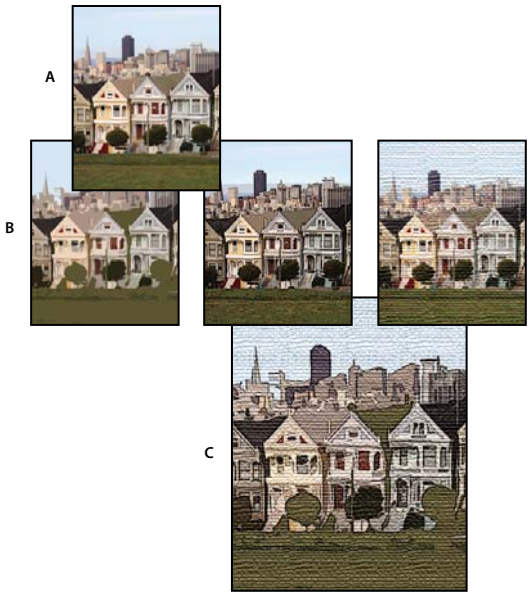
Filtry z grupy Wideo Ograniczanie zakresu kolorów do kolorów używanych w reprodukcji obrazu telewizyjnego oraz wygładzanie obrazów przechwyconych z filmów wideo.

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*.

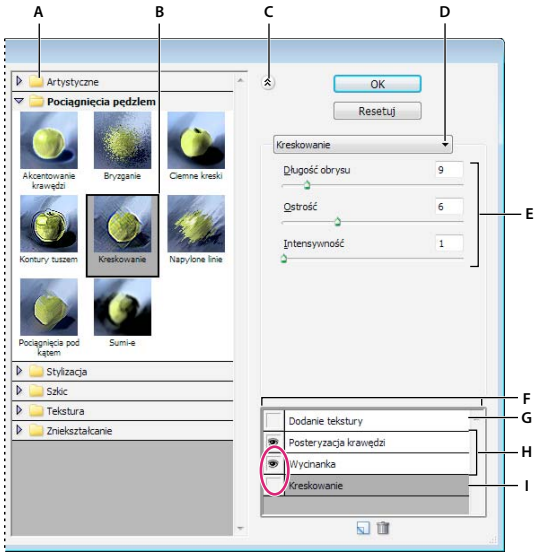
Galeria filtrów

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*

Nie wszystkie filtry są jednak dostępne w Galerii filtrów. Niektóre są dostępne tylko jako odrębne polecenia w menu Filtr. Ponadto, inaczej niż w przypadku używania panelu Efekty, w Galerii filtrów nie można stosować efektów i stylów warstw.



Okno dialogowe Galeria filtrów
***A.** Kategoria filtra **B.** Miniaturka zaznaczonego filtra **C.** Wyświetlanie/Ukrywanie miniaturek 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*

Zobacz także

„Używanie panelu efektów” na stronie 190

Opcje tekstur i szklanych powierzchni

Opcje dodawania tekstury są dostępne dla filtrów Ołówek Conté, Szkło, Pastele, Dodanie tekstury i Podkład. Te opcje umożliwiają tworzenie efektów przypominających obrazy namalowane na podłożu takim jak płótno lub cegły albo obrazy oglądane przez szklane bloczki.

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 dostępne) Ustawia kierunek źródła światła na obrazie.

Odwróć Odwraca ciemne i jasne kolory powierzchni.

Poprawianie rezultatów przy użyciu filtrów i efektów

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 filtru 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 Świetlne, Wycinanka, Witraż, Chrom, Falowanie, Bryzganie, Napylone linie i Szkło. (Aby na przykład zmniejszyć złożoność filtru Witraż, zwiększ rozmiar komórki. Aby zmniejszyć złożoność filtru Wycinanka, zwiększ ustawienie Prostota krawędzi i/lub zmniejsz ustawienie Wierność krawędzi).

Zobacz także

„Informacje o efektach fotograficznych” na stronie 192

Filtry z grupy Artystyczne

Kolorowanie kredkami

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 gładsze 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

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

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

Filtr Ziarno błony fotograficznej stosuje równomierny ziarnisty deseń do obrazu. Na jaśniejszych obszarach obrazu stosowany deseń jest gładszy i bardziej nasycony. Filtr jest używany do eliminacji efektów pasków kolorów w ewolucjach i zmniejszenia wizualnych różnić elementów pochodzących z różnych źródeł. Można ustawić ziarno, obszar podświetlenia i intensywność.

Fresk

Filtr Fresk maluje gruboziarnistą warstwę, używając krótkich, zaokrąglonych i pośpiesznie nakładanych pociągnięć. Można ustawić rozmiar pędzla, precyzję pędzla i teksturę.

Blask neonu

Filtr Blask neonu używa koloru pierwszego planu i koloru neonu do kolorowania obrazu, jednocześnie zmiękczając 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.

Maźnięcia farbą

Filtr Maźnięcia farbą powoduje, że obraz wygląda, jakby był namalowany. Można ustawić rozmiar pędzla, ostrość obrazu i typ pędzla.

Szpachla malarska

Wynikowy obraz zawiera mniej detali; sprawia wrażenie cienko pomalowanego płótna z wyraźną teksturą. Można ustawić rozmiar i precyzję pociągnięcia oraz miękkość.

Foliowanie

Filtr Foliowanie renderuje warstwę tak, jakby była pokryta błyszczącą folią plastikową, podkreślając szczegóły powierzchni. Istnieje możliwość ustawiania intensywności, szczegółów i wygładzenia podświetlenia.

Posteryzacja krawędzi

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

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

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

Filtr Gąbka maluje warstwę zawierającą silnie teksturowane obszary kontrastujących kolorów. Można ustawić rozmiar pędzla, definicję i gładkość.

Podkład

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

Filtr Akwarele daje efekt malowania akwarelami, uproszczając 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.

Filtry z grupy Rozmycie

Średnia

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.

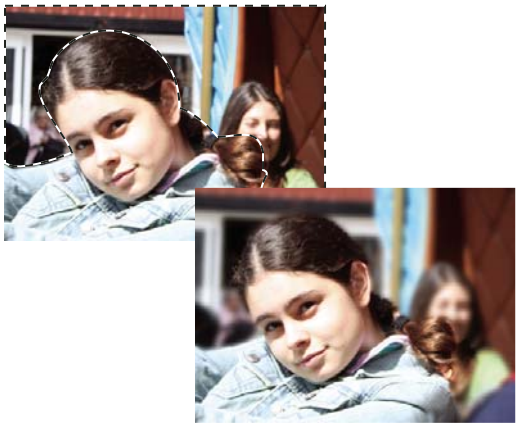
Rozmycie i Rozmycie silniejsze

Filtry Rozmycie zmiękczają 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 zacieniowanych 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 zacieniowanych 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

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.

Poruszenie

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

Filtr Rozmycie promieniste symuluje delikatne rozmycie przez powiększenie lub obrócenie kamery. Opcja Ilość steruje wartością rozmycia. Opcja Obrót powoduje rozmycie wzdłuż koncentrycznych linii kolistych 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

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

Filtr Rozmycie powierzchniowe powoduje rozmycie obrazu przy jednoczesnym zachowaniu krawędzi. Filtr można stosować do tworzenia efektów specjalnych, a także do usuwaniu 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 wyłączane z rozmycia.

Filtry z grupy Pociągnięcia pędzlem

Akcentowanie krawędzi

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

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

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

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

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

Filtr Bryzganie naśladuje efekt aerografu. Można ustawić promień bryzgania i gładkość.

Napylone linie

Filtr Napylone linie powoduje ponowne malowanie warstwy za pomocą napylonych pociągnięć pod kątem w kolorach dominujących na warstwie. Można ustawić długość pociągnięć, promień napylania i kierunek pociągnięć

Sumi-e

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 Zniekształcanie

Zmiękczona poświata

Filtr Zmiękczona 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

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.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

„Spłaszczanie obrazu” na stronie 65

Stosowanie filtru Przemieszczenie

1 W Edytorze 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.

Płytka 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

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 kontrolek 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.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

Stosowanie filtru Skraplanie

1 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

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, 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.

Rozciągnięcie 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 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 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 kliknięty 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, kliknięty punktem.
- Aby przywrócić cały podgląd obrazu do jego stanu przed otwarciem okna dialogowego, naciśnij klawisz Alt 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

Filtr Ściśnięcie powoduje ściśnięcie zaznaczenia lub warstwy do wewnątrz lub na zewnątrz.

Stosowanie filtru Ściśnięcie

1 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

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. Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

Współrzędne biegunowe

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

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

Filtr Ścinanie zniekształca obraz wzdłuż krzywej.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

Stosowanie filtru Ścinanie

1 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

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

Filtr Sferyzacja nadaje obiektom efekt trójwymiarowości, zawijając zaznaczenie wokół lub do środka kulistego kształtu, zniekształcając lub rozciągając obraz.

Stosowanie filtru Sferyzacja

1 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

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.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

Wirówka

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 zawinąć obraz w prawo; przeciągnąć suwak w lewo w kierunku wartości ujemnych, aby zawinąć obraz w lewo; lub wprowadzić wartość z przedziału od -999 do 999.

Fala

Filtr Fala tworzy falujący wzorek na warstwie lub zaznaczeniu.

Stosowanie filtru Fala

1 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

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.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

Zygzak

Filtr Zygzak powoduje, że zaznaczenie jest zniekształcane promieniście, w zależności od promienia pikseli w zaznaczeniu.

Stosowanie filtru Zygzak

1 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

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.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

Filtry z grupy Szum

Dodaj szum

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

Filtr Usuwanie szumu i ziarna lokalizuje na warstwie krawędzie (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

Filtr Kurz i rysy zmniejsza szum na obrazie przez modyfikowanie różniących się od siebie pikseli.

Mediana

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

Filtr Redukcja szumu zmniejsza szum świeltny 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 zbłąkane piksele (po prawej).

Filtry z grupy Pikslowanie

Rastrowanie kolorów

Filtr Rastrowanie kolorów symuluje efekt stosowania do warstwy powiększonego rastra półtonowego. Filtr dzieli obraz na prostokąty i zastępuje każdy z nich kołem. Wielkość koła jest proporcjonalna do jasności prostokąta.

Stosowanie filtru Rastrowanie kolorów

1. W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.
2. Kliknij polecenie Pikslowanie > Rastrowanie kolorów w menu Filtr.
3. Wprowadź wartość dla maksymalnego promienia punktu rastra z przedziału od 4 do 127 pikseli.
4. Wprowadź wartość kąta rastra z przedziału od -360 do 360 (kąt między linią punktu a poziomą bezwzględną) dla jednego lub kilku kanałów:

- Aby uzyskać obraz w skali szarości, wprowadź wartość w kanale 1. Wartości w polach tekstowych pozostałych kanałów nie wpływają na filtr.
- Aby uzyskać obraz kolorowy, użyj kanałów 1, 2, 3 i 4, które odpowiadają kanałom CMYK (niebieskozielony, karmazynowy, żółty i czarny).

5. Kliknij przycisk Domyślne, aby przywrócić wszystkie kąty rastra do ich wartości domyślnych, a następnie kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

Krystalizacja

Filtr Krystalizacja ponownie rysuje warstwę w postaci wielokątnych bryłek kolorów. Można ustawić rozmiar komórki kryształów.

Faseta

Filtr Faseta ponownie rysuje warstwę w postaci bloków jednolitego koloru. Filtr może być używany do nadania wyglądu odręcznego obrazu obrazowi zeskanowanemu lub do zmiany obrazu realistycznego na abstrakcyjny.

Fragmentacja

Filtr Fragmentacja ponownie rysuje warstwę w taki sposób, że wygląda na przesuniętą i rozmytą.

Mezzotinta

Filtr Mezzotinta ponownie rysuje warstwę w postaci losowego wzorku czarno-białych obszarów na obrazie w skali szarości lub w postaci w pełni nasyconych kolorów na obrazie kolorowym. Możliwe jest wybranie wzorku kropki, linii lub pociągnięcia.

Mozaika

Filtr Mozaika ponownie rysuje warstwę w postawi kolorowych, kwadratowych bloków. Można ustawić rozmiar komórek mozaiki.

Punktylizacja

Filtr Punktylizacja ponownie rysuje warstwę w postawi losowo umieszczonych kropek, jak na obrazie namalowanym w technice pointylizmu, i używa koloru tła w przyborniku jako rozmiaru obszaru roboczego. Można ustawić rozmiar komórki.

Filtry z grupy Renderowanie

Chmury

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 podczas wybierania polecenia Filtr > Renderuj > Chmury.

Chmury różnicowe

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

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 zaznaczać 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" na stronie 68).

Flara obiektywu

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

Filtr Efekty świetlne pozwala dodawać do obrazów RGB zaawansowane efekty świetlne. Można tworzyć wiele świateł, 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 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

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" na stronie 215). Można również utworzyć nowe światło przeciągając ikonę światła na obszar podglądu (można utworzyć do 16 świateł). Aby usunąć światło, należy zaznaczyć je w oknie podglądu i przeciągnąć światło (przeciągając jego środkowe kółko) do kosza lub nacisnąć klawisz Delete.

Aby skopiować istniejące światło, należy zaznaczyć je w oknie podglądu, nacisnąć klawisz Alt 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 świateł, 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 świateł z góry/Pięć świateł z dołu** Dodaje pięć białych świateł 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 świateł i chce się zobaczyć poszczególne światło.
- **Intensywność** Określa jasność światła.
- **Punkt skupienia** Określa szerokość promienia światła.
- **Pole Kolor** Wyświetla Próbnik kolorów, umożliwiający zmienianie koloru światła. Aby go użyć, należy kliknąć 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 Plastyk 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.

• **Kolor, pole** Wyświetla Próbnik kolorów, umożliwiający 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 głębię 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 uchwytu 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 uchwytu 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 uchwytów określających krawędzie światła pozwala zwiększyć lub zmniejszyć rozmiar tego światła.
- (Światła punktowe) Przeciąganie uchwytu na końcu linii pozwala zmieniać kąt światła.
- (Światła punktowe) Przeciąganie jednego z uchwytów 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.

Zobacz także

„Stosowanie filtru Efekty świetlne” na stronie 213

„Efekty świetlne” na stronie 213

Wypełnienie teksturą

Filtr Wypełnienie teksturą używa obrazu programu Photoshop w skali szarości jako tekstury dla obrazu.

Filtry z grupy Szkic

Relief

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

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 rysowanie kolorem pierwszego planu, a kreda — kolorem tła. Można ustawić nacisk pociągnięcia oraz obszary węgla i kredy.

Węgiel drzewny

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

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.

Ołówek Conte

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 filtru 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.

Cienkopis

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

Filtr Wzór rastra symuluje efekt półtonowego rastra zachowując jednocześnie ciągły zakres tonów. Można ustawić rozmiar rastra, kontrast oraz typ wzorka.

Papier listowy

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.

Kserokopia

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

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

Filtr Siatka pęknięć na filmie symuluje kontrolowane kurczenie się i zniekształcanie się emulsji fotograficznej, co tworzy obraz, który wydaję się zbrylony w obszarach cieni oraz lekko ziarnisty w obszarach podświetleń. Można ustawić gęstość oraz poziomy pierwszego planu i tła.

Stempel

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

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

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.

Filtry z grupy Stylizacja

Dyfuzja

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

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

Filtr Bryły 3D nadaje zaznaczeniu lub warstwie trójwymiarową teksturę.

Stosowanie filtru Bryły 3D

1 W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.

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.

Głębia Określa, w skali od 1 do 255, jak bardzo najwyższe obiekty wydają się wystawać z ekranu.

Dowolny Nadaje wszystkim blokom lub piramidom dowolną głębię.

Według poziomu Powoduje, że głębia 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.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

Szukanie krawędzi

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

Filtr Błyszczące krawędzie rozpoznaje krawędzie kolorów i dodaje do nich blask podobny do neonu. Można ustawić szerokość, jasność oraz gładkość krawędzi.

Solaryzacja

Filtr Solaryzacja miesza obraz negatywu i pozytywu, tworząc efekt podobny jak przy wystawianiu odbitki fotograficznej na krótko na światło podczas wywoływania.

Płytki

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

Filtr Obrysowywanie konturów wyszukuje przejścia między bardzo jasnymi obszarami i obrysowuje je cienką linią, tworząc efekt podobny do linii na mapie poziomicowej. 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

Filtr Wiatr tworzy na obrazie cienkie poziome linie, symulując efekt wiatru. Można ustawić siłę i kierunek wiatru.

Filtry z grupy Tekstura

Spękalina

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

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

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

Filtr Patchwork dzieli obraz na kwadraty wypełnione kolorem dominującym w różnych obszarach obrazu. Program przypadkowo zmniejsza lub zwiększa głębię płytki, oddając cienie i światła obrazka. Można ustawić rozmiar kwadratu i relief.

Witraż

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

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.

Filtry z grupy Wideo

Usuń przeplot

Filtr Usuwanie przeplotu wygładza ruchome obrazy przechwycone z filmów wideo przez usunięcie parzystych lub nieparzystych linii przeplotu z obrazu wideo. Usunięte linie mogą być zastąpione przez powielenie lub interpolację.

Kolory NTSC

Filtr Kolory NTSC ogranicza przestrzeń kolorów do kolorów przyjętych w telewizji, unikając zacieków nadmiernie nasyconych kolorów na liniach odtwarzających obraz w telewizji.

Filtry z grupy Inne

Filtry własne

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 powtórnego zastosowania filtrów specjalnych.

Stosowanie własnego filtru

1. W Edytorze zaznacz obraz, warstwę lub obszar.
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 sąsiedniemu 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.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

Górnoprzepustowy

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 filtru Rozmycie gaussowskie.

Za pomocą filtru Górnoprzepustowego można wyodrębniać 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

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

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

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 filtru 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.*

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

„Stosowanie filtru” na stronie 196

„Informacje o modułach wtyczek” na stronie 26

Filtr Digimarc

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.

Zobacz także

„Informacje o filtrach” na stronie 195

„Kategorie filtrów” na stronie 197

„Stosowanie filtru” na stronie 196

Wykrywanie filtru 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.

Rozdział 11: Malowanie

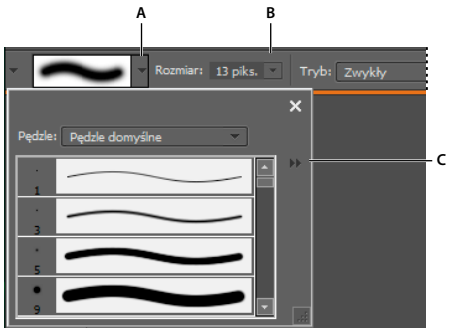
Narzędzia do malowania zmieniają kolor pikseli w obrazie. Narzędzia Pędzel i Ołówek działają podobnie do swoich tradycyjnych odpowiedników — kolory są nanoszone na obrazek za pomocą dłuższych lub krótszych pociągnięć. Narzędzie Gradient, polecenie Wypełnij i narzędzie Wiadro z farbą pozwalają kolorować większe obszary. Narzędzia takie jak Gumka, Rozmycie czy Smużenie służą do zmiany dotychczasowych kolorów obrazu.

Możliwości programu Adobe® Photoshop® Elements 8 kryją się w opcjach, które pozwalają na dowolną zmianę sposobu, w jaki dane narzędzie stosuje lub modyfikuje kolory. Dzięki opcjom można uzyskać następujące efekty: stopniowe nakładanie kolorów, gładkie brzegi kolorowanych obszarów, długie pociągnięcia, różne szybkości ruchu pędzla, różne metody mieszania kolorów, różne kształty pędzli i wiele innych. Można także symulować rozpylanie farby aerografem.

Omówienie malowania

Informacje o narzędziach do malowania

Przestrzeń robocza Edytora w programie Photoshop Elements oferuje różnorodne narzędzia do stosowania i edytowania koloru. Po wybraniu narzędzia do malowania na pasku opcji wyświetlają się różnorodne maźnięcia predefiniowanych ustawień pędzla oraz ustawienia rozmiaru pędzla, mieszanie farby, krycie i efekty 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
A. *Wysuwany panel pędzla i miniaturka pędzla* ***B.*** *Podręczny suwak rozmiaru pędzla i pole tekstowe* ***C.*** *Menu Więcej*

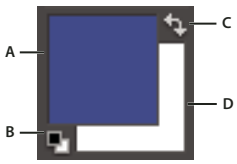
Narzędzie pędzla maluje gładkie linie o wygładzonych krawędziach. Innymi narzędziami do malowania są narzędzie Ołówek — służące do tworzenia linii o twardych krawędziach — oraz narzędzie Gumka, służące do wymazywania kolorowych pikseli z warstw. Narzędzie Wiadro z farbą oraz polecenie Wypełnij pozwalają 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” na stronie 117.

Informacje o kolorach pierwszego planu i tła

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*

Używając narzędzia Kroplomierz, panelu Próbki kolorów lub próbnika kolorów, można zmieniać kolory pierwszego planu i tła w przyborniku.

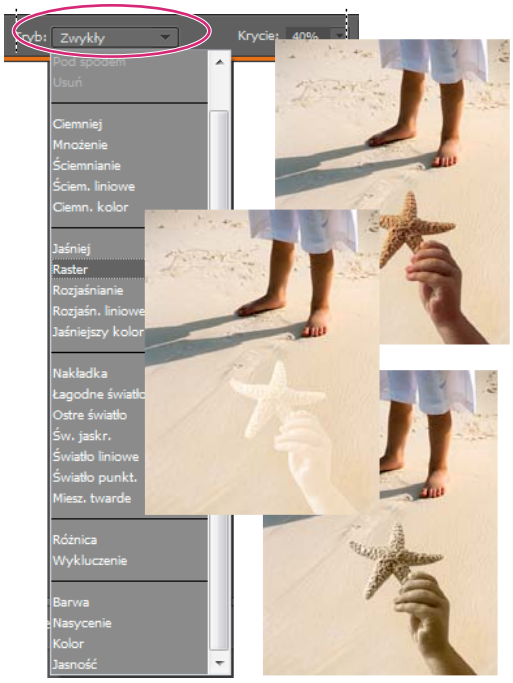
Zobacz także

„Wybieranie kolorów” na stronie 228

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 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.

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.

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.

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 kolory 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

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 Próbnika kolorów. Po wybraniu koloru niepochodzącego z bezpiecznej palety internetowej w prawym górnym rogu Próbnika kolorów obok prostokąta kolorów zostanie wyświetlony sześcian alarmowy . Kliknij sześcian alarmowy, aby wybrać najbliższy bezpieczny kolor z palety internetowej. Jeśli sześcian alarmowy nie pojawia się, oznacza to, że wybrany kolor jest bezpieczny w Internecie.

Zobacz także

„Używanie panelu Próbki kolorów” na stronie 229

„Używanie próbnika kolorów firmy Adobe” na stronie 231

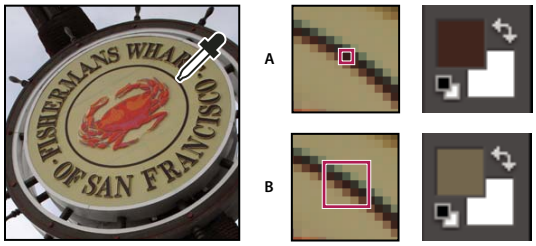
„Informacje o symulowaniu” na stronie 292

Wybieranie kolorów

Wybieranie kolorów za pomocą narzędzia Kroplomierz

Dzięki narzędziu Kroplomierz można łatwo kopiować kolor bez potrzeby wybierania próbki. Narzędzie Kroplomierz 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 Kroplomierz pobiera kolor. Można na przykład tak ustawić narzędzie Kroplomierz, 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 Kroplomierz.
***A.** Próbka punktowa **B.** Próbka Średnia 5x5*

1. W Edytorze wybierz narzędzie Kroplomierz z przybornika.
2. (Opcjonalnie) Aby zmienić rozmiar próbki pobieranej przez narzędzie Kroplomierz, z menu Rozmiar próbki na pasku opcji wybierz jedno z następujących poleceń:

- Próbka punktowa — powoduje pobranie dokładnej wartości klikanego piksela.
- Średnia 3x 3 lub Średnia 5x 5 powoduje pobranie średniej wartości określonej liczby pikseli kliknięte obszaru.

3. 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.
- Przytrzymując klawisz Alt, kliknij wybrany kolor, aby wybrać nowy kolor tła.

Podczas klikania i przeciągania narzędzia Kroplomierz pole koloru pierwszego planu zmienia się.

4. Gdy ukaże się w nim pożądany kolor, można zwolnić przycisk myszy.

Uwaga: *Używając większości narzędzi do malowania, można przełączać się tymczasowo do narzędzia Kroplomierz. Pozwala to na szybką zmianę kolorów bez potrzeby wybierania kolejnego narzędzia. Wystarczy tylko przytrzymać klawisz Alt. Po wybraniu koloru należy zwolnić klawisz Alt.*

Zobacz także

„Informacje o kolorach pierwszego planu i tła” na stronie 224

Wybieranie koloru z przybornika

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby ustawić pola kolorów pierwszego planu i tła na biel i czerń, 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.

Zobacz także

„Informacje o kolorach pierwszego planu i tła” na stronie 224

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.

Folder Photoshop Elements\8.0\Presets\Color Swatches zawiera różne biblioteki próbek. Po utworzeniu własnych bibliotek zapisanie ich w folderze Color Swatches spowoduje, że pojawią się one automatycznie w menu podręcznym bibliotek zawierających panele.

Zobacz także

„Używanie Menedżera ustawień predefiniowanych” na stronie 252

Wybieranie koloru za pomocą panelu Próbki kolorów

1 Jeśli panel Próbki kolorów nie jest jeszcze otwarty w module Editor, wybierz polecenie Okno > Próbki kolorów.

2 (Opcjonalnie) Wybierz nazwę biblioteki próbek z menu Próbki w lewym górnym rogu panelu.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wybrać kolor narzędzia, kliknij kolor w panelu.
- Aby wybrać kolor tła, przytrzymaj klawisz Ctrl i kliknij kolor na panelu.

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. Próbka koloru zostanie dodana i automatycznie otrzyma nazwę Próbka 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 zestaw próbek pojawił się w menu podręcznym panelu, zapisz plik z biblioteką próbek do folderu Photoshop Elements\8.0\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 W module Editor 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 Wybierz polecenie Resetuj próbki z menu Więcej i kliknij przycisk Gotowe.

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.

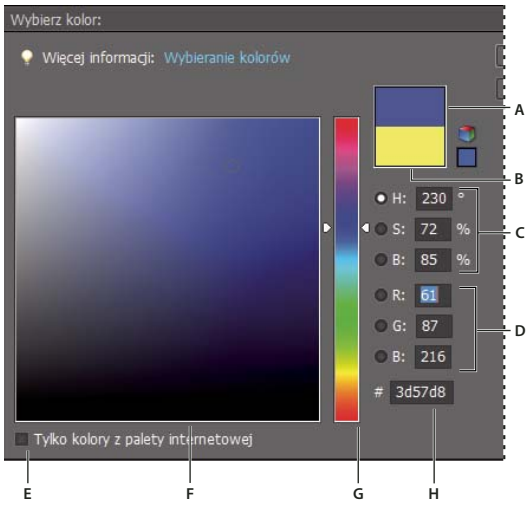
- Wciśnij klawisz Alt, aby zmienić wskaźnik w ikonę nożyczek, a następnie kliknij kolor na panelu Próbki kolorów.

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

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. Należy wybrać polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne i wybrać próbnik kolorów.*

Narzędzia do malowania

Używanie narzędzia Pędzel

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.

1 W Edytorze wybierz kolor do malowania, ustawiając kolor pierwszego planu.

2 Wybierz narzędzie Pędzel w przyborniku.

3 Określ odpowiednie opcje narzędzia Pędzel na pasku opcji, 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:

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

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Należy przeciągnąć wyskakujący Suwak rozmiaru lub wprowadzić rozmiar w polu tekstowym.

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

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

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

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

Więcej opcji Powoduje ustawienie dodatkowych opcji pędzla.

Zobacz także

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

„Informacje o kolorach pierwszego planu i tła” na stronie 224

„Informacje o opcjach pędzla” na stronie 238

„Dodawanie nowego pędzla do biblioteki pędzli” na stronie 240

„Ustawienia obsługi tabletu wykrywającego siłę nacisku” na stronie 241

Używanie narzędzia Ołówek

Narzędzie Ołówek tworzy ostro zarysowane linie odręczne.

1 W Edytorze wybierz kolor do malowania, ustawiając kolor pierwszego planu.

2 W przyborniku wybierz narzędzie Ołówek. Narzędzie Ołówek jest zagnieżdżone w narzędziu Pędzel.

3 Określ odpowiednie opcje narzędzia Ołówek na pasku opcji, 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:

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

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Należy przeciągnąć wyskakujący Suwak rozmiaru lub wprowadzić rozmiar w polu tekstowym.

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

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

Auto-gumka Maluje kolorem tła na obszarach zawierających kolor pierwszego planu. Zaczęcie malowania od obszaru niezawierającego koloru pierwszego planu i przeciąganie dalej spowoduje, że narzędzie Auto-gumka będzie malować kolorem pierwszego planu.

Zobacz także

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

„Informacje o kolorach pierwszego planu i tła” na stronie 224

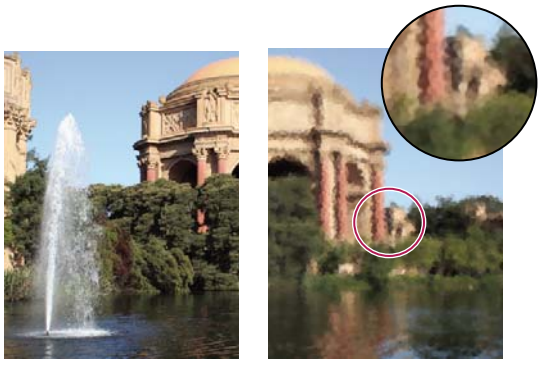
„Informacje o narzędziach do malowania” na stronie 223

„Informacje o opcjach pędzla” na stronie 238

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. W Edytorze wybierz narzędzie Pędzel impresjonistyczny z przybornika. (Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, kliknij prawym przyciskiem myszy narzędzie Pędzel lub narzędzie Zastępowanie kolorów, a następnie kliknij ikonę narzędzia Pędzel impresjonistyczny w przyborniku).
2. Określ odpowiednie opcje narzędzia na pasku opcji, 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:

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

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Należy przeciągnąć wyskakujący Suwak rozmiaru lub wprowadzić rozmiar w polu tekstowym.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi w obrazie. Więcej informacji na temat mieszania można znaleźć w temacie „Informacje o trybach mieszania" na stronie 224.

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

Więcej opcji 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.

Zobacz także

„Informacje o opcjach pędzla" na stronie 238

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 Edytorze wybierz narzędzie Smużenie z przybornika. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Rozmywanie lub narzędzie Wyostrzanie, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Smużenie na pasku opcji.

2 Określ odpowiednie opcje na pasku opcji, a następnie przeciągnij po obrazie, aby rozmazać kolor.

Aby tymczasowo używać opcji Malowanie palcem podczas korzystania z narzędzia Smużenie, należy przytrzymać klawisz Alt.

Następujące opcje narzędzia Smużenie mogą zostać określone:

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

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Należy przeciągnąć wyskakujący Suwak rozmiaru lub wprowadzić rozmiar w polu tekstowym.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi w obrazie. Więcej informacji na temat mieszania można znaleźć w temacie „Informacje o trybach mieszania" na stronie 224.

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.

Zobacz także

„Opis działania warstw" na stronie 53

„Informacje o opcjach pędzla" na stronie 238

Używanie narzędzia Gumka

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 Wybierz narzędzie Gumka z przybornika. 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.

2 Określ opcje na pasku opcji wedle uznania, a następnie przeciągnij po obszarze przeznaczonym do wymazania.

Można określić następujące opcje narzędzia Gumka:

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

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Należy przeciągnąć wyskakujący Suwak rozmiaru lub wprowadzić rozmiar w polu tekstowym.

Tryb 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.

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, opcja Krycie nie jest dostępna.

Zobacz także

„Informacje o trybach mieszania" na stronie 224

„Informacje o opcjach pędzla" na stronie 238

Używanie narzędzia Magiczna gumka

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 Wybierz narzędzie Magiczna gumka z przybornika. 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.

3 Określ opcje na pasku opcji 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.

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

Ciągłe Wymazywane są tylko piksele przylegające do kliknięte go piksela. Usunięcie zaznaczenia tej opcji spowoduje wymazanie z obrazu wszystkich podobnych pikseli.

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.

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.

Zobacz także

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

„Informacje o opcjach pędzla” na stronie 238

„Informacje o panelu Warstwy” na stronie 54

„Wygładzanie krawędzi zaznaczenia przy użyciu funkcji wygładzania” na stronie 100

Używanie narzędzia Gumka tła

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 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).

3 Określ opcje na pasku opcji 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:

Próbnik predefiniowanych ustawień pędzla Pozwala ustawić predefiniowane ustawienia pędzla, takie jak rozmiar, średnica, twardość oraz odstępy. Należy przeciągnąć podręczne 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.

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.

Zobacz także

„Informacje o opcjach pędzla” na stronie 238

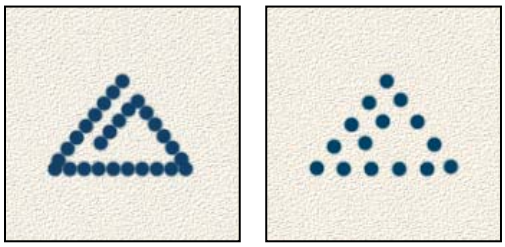
Dobieranie ustawień pędzli

Informacje o opcjach pędzla

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 odzwierciedla jego zmianę po dopasowaniu opcji dynamiki pędzla.

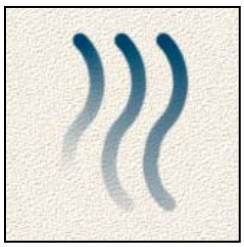
Opcje dynamiki pędzla ustawia się przez wybranie pędzla, a następnie przez wybranie z menu Więcej opcji na pasku opcji następujących ustawień:

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 zmienia się dynamicznie, odzwierciedlając wprowadzane zmiany opcji).



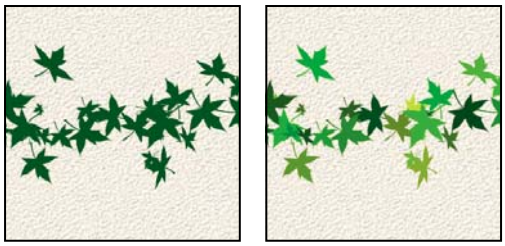
Zwiększenie odstępów powoduje, że pędzel pozostawia puste miejsca.

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.



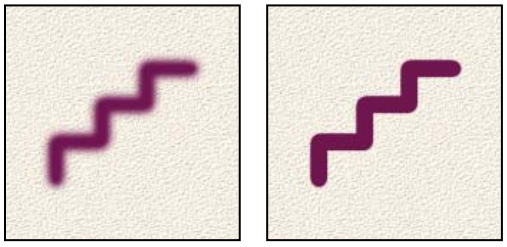
Opcja Zanik o wartości 40, 60 i 80 etapów

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” na stronie 224).



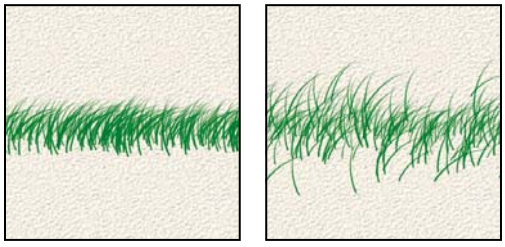
Pociągnięcie farby bez wahania kolorów i z nim

Twardość Określa wielkość twardego środka pędzla. Wprowadź liczbę lub użyj suwaka, aby wybrać wartość procentową średnicy pędzla.



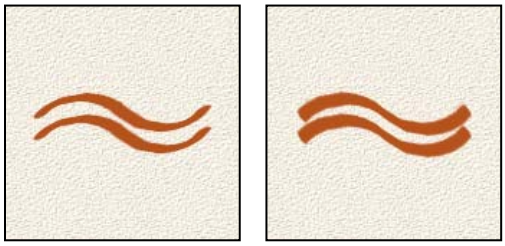
Pociągnięcia pędzlem przy różnych wartościach twardości

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.



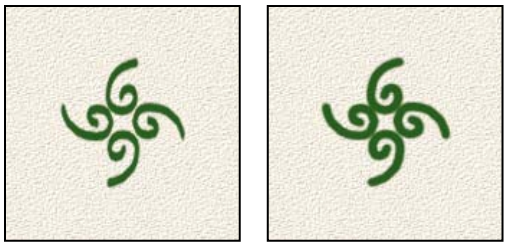
Pociągnięcia pędzlem o niskiej i wysokiej wartości rozpraszania

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 pochyłe 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.

Zobacz także

„Informacje o trybach mieszania" na stronie 224

Dodawanie nowego pędzla do biblioteki pędzli

1 Wybierz narzędzie Pędzel .

2 Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, aby wyświetlić na pasku opcji panel wysuwany; wybierz kategorię z menu podręcznego Pędzle, a następnie wybierz z listy pędzel przeznaczony do modyfikacji.

3 Użyj paska opcji, aby zmodyfikować oryginalny pędzel.

4 Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, aby wyświetlić menu panelu, a następnie wybierz polecenie Zapisz pędzel.

5 Wprowadź nazwę w oknie dialogowym Nazwa pędzla i kliknij przycisk OK.

Nowy pędzel zostanie wybrany na pasku opcji i dodany na dole wysuwanego panelu pędzli.

Usuwanie pędzla

1 Wybierz narzędzie Pędzel .

2 Kliknij strzałkę obok próbki pędzla, aby wyświetlić na pasku opcji wysuwany panel pędzli.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wciśnij klawisz Alt, 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 pociągnięć lub użyć pociągnięć o ostro lub łagodnie zarysowanych krawędziach.

2 Wybierz polecenie Edycja > Zdefiniuj pędzel lub polecenie Edycja > Definiuj pędzel z zaznaczenia.

3 Wprowadź nazwę pędzla i kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Używanie Menedżera ustawień predefiniowanych” na stronie 252

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.

❖ W Edytorze wybierz z przybornika narzędzie Pędzel, a następnie ustaw na pasku opcji tę opcję tabletu, którą chcesz kontrolować za pomocą nacisku pióra.

Wypełnienia i pociągnięcia

Używanie narzędzia Wiadro z farbą

Narzędzie Wiadro z farbą wypełnia obszar, którego wartość koloru jest podobna do wartości klikanych pikseli. Obszar można wypełnić kolorem pierwszego planu lub wzorkiem.

1 W Edytorze wybierz kolor pierwszego planu.

2 Wybierz narzędzie Wiadro z farbą w przyborniku.

3 Określ odpowiednie opcje na pasku opcji, 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:

Przeplatany Określa wzorek używany do wypełnienia.

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

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

Wygładzanie Wygładza krawędzie wypełnionego obszaru.

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.

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.

Zobacz także

„Informacje o kolorach pierwszego planu i tła” na stronie 224

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

„Wygładzanie krawędzi zaznaczenia przy użyciu funkcji wygładzania” na stronie 100

„Tworzenie warstw wypełnienia” na stronie 70

Wypełnianie warstwy kolorem lub wzorkiem

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 W Edytorze określ kolor pierwszego planu lub tła.

2 Zaznacz obszar wybrany do wypełnienia. Aby wypełnić całą warstwę, zaznacz ją w panelu Warstwy.

3 Kliknij polecenie Edycja > Wypełnij warstwę.

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 deseniu z pikselami istniejącymi na obrazie.

Krycie Określa krycie stosowanego koloru deseniu.

Utrzymaj przezroczystość Wypełnia tylko nieprzezroczyste piksele.

Zobacz także

„Informacje o wzorkach” na stronie 244

„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

„Informacje o kolorach pierwszego planu i tła” na stronie 224

„Tworzenie warstw wypełnienia” na stronie 70

Obrysowywanie obiektów (konturów) w warstwie

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 w zwykłą warstwę. Tło nie zawiera żadnych przezroczystych pikseli, więc cała warstwa posiada kontur.*

1 W module Editor 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 podręczny.

Utrzymaj przezroczystość Obrysowuje tylko obszary zawierające w warstwie nieprzezroczyste piksele. Jeśli obraz nie ma przezroczystości, opcja ta jest niedostępna.

Zobacz także

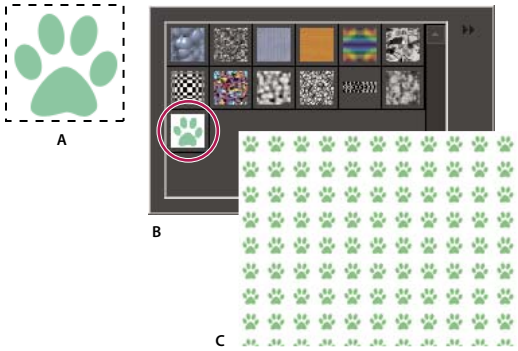
„Informacje o trybach mieszania” na stronie 224

Wzorki

Informacje o wzorkach

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 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*

Zobacz także

„Wypełnianie warstwy kolorem lub wzorkiem” na stronie 242

„Używanie Menedżera ustawień predefiniowanych” na stronie 252

Używanie narzędzia Stempel z wzorkiem

Narzędzie Stempel z wzorkiem maluje wzorkiem stworzonym z obrazu użytkownika lub innego obrazu, lub wzorkiem predefiniowanym.

1. W Edytorze wybierz narzędzie Stempel z wzorkiem z przybornika. Jeśli nie jest ono widoczne w przyborniku, należy wybrać narzędzie Stempel, a następnie kliknąć ikonę narzędzia Stempel z wzorkiem na pasku opcji.
2. Wybierz wzorek z panelu wysuwanego Wzorek na pasku opcji. 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, a następnie przeciągnij po obrazie, aby malować.

Można określić następujące opcje narzędzia Stempel z wzorkiem:

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

Rozmiar Powoduje ustawienie rozmiaru pędzla w pikselach. Należy przeciągnąć wyskakujący Suwak rozmiaru lub wprowadzić rozmiar w polu tekstowym.

Tryb Określa sposób mieszania stosowanej farby z pikselami istniejącymi w obrazie. Zobacz „Informacje o trybach mieszania” na stronie 224.

Krycie Określa krycie stosowanego wzorka. Niska wartość krycia pozwala pikselom prześwitywać spod wzorka. Należy przeciągnąć wyskakujący suwak lub wprowadzić wartość krycia.

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 wznawiane.

Impresjonista Maluje wzorek za pomocą muśnięć farby, aby uzyskać efekt impresjonistyczny.

Zobacz także

„Wypełnianie warstwy kolorem lub wzorkiem” na stronie 242

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.

Zobacz także

„Informacje o zaznaczeniach” na stronie 86

Używanie wzorka predefiniowanego z folderu PostScript Patterns

Każdy plik predefiniowanych ustawień w folderze PostScript Patterns zawiera pojedynczy wzorek w formacie Adobe Illustrator. Rozdzielczość tych wzorków można dowolnie ustawiać.

1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz.

2 Przejdź do folderu Photoshop Elements 8.0/Presets/Patterns/PostScript Patterns.

3 Zaznacz plik ze wzorkiem, którego chcesz użyć, i kliknij przycisk Otwórz.

4 Kiedy pojawi się okno dialogowe Rasteryzuj ogólny format EPS, kliknij przycisk OK, aby przejść dalej.

5 Kliknij polecenie Zaznacz > Wszystko lub utwórz zaznaczenie w kształcie prostokąta wokół wzorku z opcją Wtapianie ustawioną na 0 pikseli na pasku opcji.

6 Kliknij polecenie Edycja > Definiuj wzorzec z zaznaczenia. Wzorek zostanie zdefiniowany jako wzorek Adobe Photoshop Elements.

7 Wprowadź nazwę wzorka w oknie dialogowym Nazwa wzorka i kliknij przycisk OK.

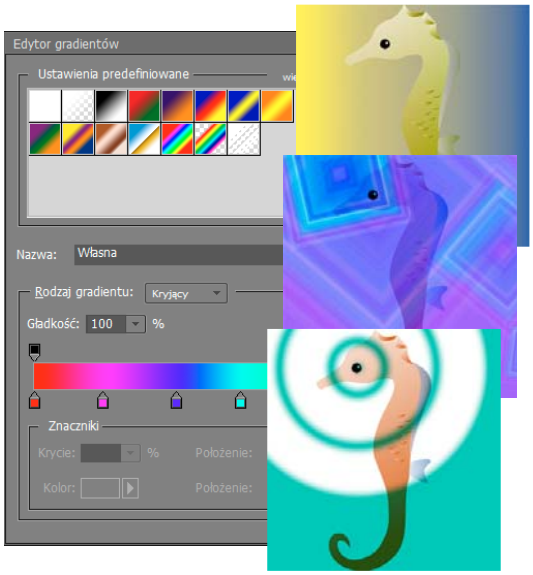
Zobacz także

„Używanie Menedżera ustawień predefiniowanych” na stronie 252

Gradienty

Informacje o gradientach

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 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 wypełniania w celu ograniczenia gradientu do części obrazu.

Gradienty są przechowywane w bibliotekach. Z menu Próbnik gradientów można wybrać inną bibliotekę gradientów, klikając w menu mały trójkąt 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.

Zobacz także

„Tworzenie warstw wypełnienia” na stronie 70

Stosowanie gradientu

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.

2 Wybierz narzędzie Gradient .

3 Na pasku opcji kliknij odpowiedni typ gradientu.

4 Wybierz wypełnienie gradientowe z panelu Próbnik gradientów na pasku opcji.

5 (Opcjonalnie) Ustaw opcje gradientu na pasku opcji.

Tryb Określa sposób mieszania gradientu z pikselami istniejącymi na obrazie.

Krycie Określa krycie gradientu. Niska wartość krycia pozwala pikselom prześwitywać spod gradientu. Należy przeciągnąć wyskakujący suwak lub wprowadzić wartość krycia.

Odwrotność Odwraca kolejność kolorów w wypełnieniu gradientowym.

Roztrząsanie Tworzy łagodniejszą mieszankę pasm kolorów.

Przezroczystość Używa przezroczystości gradientu (jeżeli ma on przezroczyste obszary) zamiast przezroczystych obszarów obrazu.

6 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

1 Zaznacz tekst przeznaczony do wypełnienia.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Uprość warstwę, aby konwertować tekst wektorowy na obraz bitmapowy. Po uproszczeniu warstwy edycja tekstu nie będzie możliwa.

3 Przytrzymując klawisz Ctrl, kliknij na panelu Warstwy miniaturkę warstwy tekstowej, aby zaznaczyć tekst.

4 Wybierz narzędzie Gradient.

5 Na pasku opcji kliknij odpowiedni typ gradientu.

6 Z panelu Próbnik gradientów wybierz wypełnienie gradientowe.

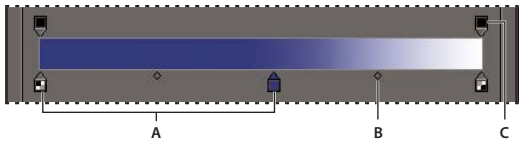
7 Ustaw wskaźnik na tekście w miejscu, w którym ma powstać punkt początkowy gradientu, a następnie przeciągnij, aby ustawić punkt końcowy.

Zobacz także

„Upraszczanie warstwy” na stronie 59

Definiowanie gradientu

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 gradiencie.

1 W Edytorze wybierz narzędzie Gradient .

2 Aby wyświetlić okno dialogowe Edytor gradientów, kliknij przycisk Edycja obok próbki gradientu.

3 W sekcji Ustawienia w oknie dialogowym Edytor gradientów wybierz gradient, na podstawie którego stworzony zostanie nowy gradient.

4 Aby wybrać kolory dla nowego gradientu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie znacznik koloru lub kliknij Próbkę koloru, aby wyświetlić Próbnik kolorów. Wybierz kolor i kliknij przycisk OK.
- Wybierz opcję Kolor narzędzia z menu podręcznego Kolor, aby użyć bieżącego koloru pierwszego planu.
- Wybierz opcję Kolor tła z menu podręcznego Kolor, aby użyć bieżącego koloru tła.
- Wybierz opcję Kolor użytkownika z menu podręcznego Kolor, aby zawsze używać do gradientu koloru wybranego przez użytkownika innego niż bieżący kolor pierwszego planu lub tła.

5 Aby dopasować położenie znacznika koloru, przeciągnij go w lewo lub w prawo.

6 Aby dodać kolor do gradientu, kliknij pod paskiem gradientu w celu zdefiniowania kolejnego znacznika koloru.

7 Aby dopasować położenie punktu środkowego przejścia pomiędzy kolorami, przeciągnij romb znajdujący się pod paskiem gradientu w lewo lub prawo.

8 Aby usunąć edytowany znacznik koloru, kliknij przycisk Usuń.

9 Aby ustawić gładkość przejścia koloru, wprowadź wartość procentową w polu tekstowym Gładkość lub przeciągnij suwak.

10 Przeciągając Znaczniki krycia, można także ustawić wartości przezroczystości gradientu.

11 Aby zapisać ustawienie nowego gradientu, wprowadź jego nazwę i kliknij przycisk Nowy.

12 Kliknij przycisk OK. Nowo utworzony gradient jest wybrany i gotowy do użycia.

Zobacz także

„Używanie próbnika kolorów firmy Adobe” na stronie 231

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.

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 W Edytorze wybierz narzędzie Gradient .

2 Aby wyświetlić okno dialogowe Edytor gradientów, należy kliknąć na pasku opcji 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 gradiencie. Aby zdefiniować zakres kolorów, należy przeciągnąć suwaki każdego z kolorów składowych.

Ogranicz kolory Chroni kolory przed przesyceniem.

Dodaj przezroczystość Dodaje przezroczystość do losowych kolorów..

5 Aby losowo zmieszać kolory, należy klikać przycisk Rozmieść losowo aż do momentu uzyskania odpowiedniego gradientu.

6 Wpisz nazwę nowego gradientu.

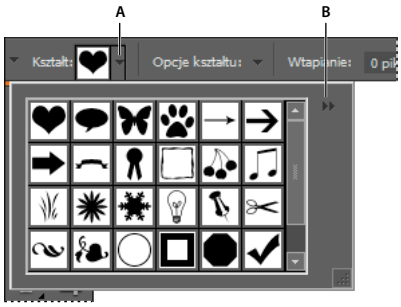
7 Aby zapisać nowy gradient, kliknij przycisk Nowy.

8 Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe, a następnie wybierz nowo utworzony gradient.

Ustawienia predefiniowane i biblioteki

Informacje o ustawieniach predefiniowanych

W przestrzeni roboczej Pełna edycja na pasku opcji pojawiają się panele wysuwane, które dają dostęp do predefiniowanych bibliotek pędzli, próbek kolorów, gradientów, wzorków, stylów warstw i własnych kształtów. Elementy każdej biblioteki noszą nazwę *ustawienia predefiniowane.* Po zamknięciu w panelach wysuwanych wyświetlana jest miniaturka bieżącego ustawienia predefiniowanego.



Podgląd panelu wysuwanego Foremka na pasku opcji
***A.** Kliknij, aby wyświetlić panel podręczny.* ***B.** Kliknij, aby wyświetlić menu panelu wysuwanego zawierające biblioteki ustawień predefiniowanych.*

Sposób wyświetlania panelu wysuwanego można zmienić tak, aby ustawienia predefiniowane były widoczne w postaci nazw, miniaturowych ikon lub nazw i ikon.

Menedżer ustawień predefiniowanych może być używany do wczytywania różnych bibliotek ustawień predefiniowanych. Ustawienia predefiniowane są przechowywane w osobnych plikach bibliotek, które znajdują się w folderze Presets, w folderze programu Photoshop Elements.

Używanie predefiniowanych opcji narzędzi

1 Zaznaczanie narzędzia, które ma być używane.

2 Na pasku opcji otwórz panel wysuwany. (Tylko dla niektórych narzędzi istnieją panele wysuwane).

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyświetlić i wybrać aktualnie załadowane biblioteki ustawień predefiniowanych, kliknij trójkąt w prawym górnym rogu panelu wysuwanego.
- Aby wybrać ustawienie predefiniowane, kliknij dowolny element w bibliotece.

- Aby zapisać pędzel, otwórz menu panelu wysuwanego, wybierz polecenie Zapisz pędzel, następnie wprowadź nazwę w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.
- Aby zapisać gradient lub wzorek, otwórz menu panelu, kliknij polecenie Nowy gradient lub Nowy wzorek, wprowadź nazwę w oknie dialogowym, a następnie kliknij przycisk OK.
- Aby zmienić nazwę pędzla, gradientu lub wzorku na panelu, otwórz menu panelu wysuwanego, kliknij polecenie Zmień nazwę, wprowadź nazwę, a następnie kliknij przycisk OK.
- Aby usunąć pędzel, gradient lub wzorek z panelu, wybierz dany element, otwórz menu panelu wysuwanego i kliknij polecenie Usuń. Podczas klikania pędzla lub gradientu można także nacisnąć i przytrzymać klawisz Alt.
- Aby zapisać bibliotekę pędzli, gradientów lub wzorków, otwórz menu panelu wysuwanego. Z menu wybierz polecenie Zapisz pędzle, Zapisz gradienty lub Zapisz wzorki, a następnie wprowadzić nazwę pliku biblioteki i kliknij przycisk OK.
- Aby wczytać bibliotekę pędzli, gradientów lub wzorków, otwórz menu panelu wysuwanego, wybierz polecenie Wczytaj, następnie wybierz bibliotekę, która ma zostać dodana i kliknij przycisk OK.

Uwaga: *Użycie polecenia Wczytaj dodaje bibliotekę pędzli do pędzli dostępnych w programie. Jeśli wybrana zostanie predefiniowana biblioteka pędzli, zastąpi ona bieżący zestaw pędzli.*

- Aby zastąpić bieżący zestaw gradientów na panelu, otwórz menu panelu wysuwanego, wybierz plik biblioteki z dolnej części menu i kliknij przycisk OK. Można także kliknąć polecenie Zastąp, odszukać plik biblioteki i kliknąć przycisk Wczytaj.
- Aby zastąpić bieżący zestaw pędzli lub wzorków na panelu, wybierz bibliotekę z menu Pędzle.

Uwaga: *Aby zastąpić bieżący zestaw pędzli, gradientów lub wzorków, można także wybrać Menedżera ustawień predefiniowanych z menu panelu wysuwanego i użyć go w celu wczytania innej biblioteki pędzli, gradientów lub wzorków.*

- Aby wczytać domyślny zestaw pędzli, gradientów lub wzorków, otwórz menu panelu wysuwanego i wybierz polecenie Resetuj.

Zmienianie sposobu wyświetlania elementów w menu panelu wysuwanego

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić sposób wyświetlania jednego panelu, otwórz menu panelu wysuwanego, klikając trójkąt ▸▸ w prawym górnym rogu panelu wysuwanego.
- Aby zmienić sposób wyświetlania wszystkich paneli, kliknij polecenie Edycja > Menedżer ustawień predefiniowanych w celu otwarcia Menedżera ustawień predefiniowanych, a następnie kliknij przycisk Więcej.

2 Wybierz opcję widoku:

Tylko tekst Wyświetla nazwę każdego elementu.

Małe miniaturki lub Duże miniaturki Wyświetla miniaturkę każdego elementu.

Mała lista lub Duża lista Wyświetla nazwę i miniaturkę każdego elementu.

Miniaturka śladu pędzla Wyświetla próbki śladów pędzla i miniaturkę pędzla. Ta opcja jest dostępna tylko dla pędzli.

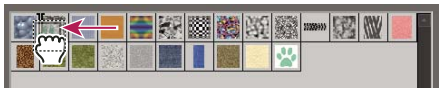
Uwaga: *Nie wszystkie z powyższych opcji są dostępne na każdym panelu wysuwanym.*

Używanie Menedżera ustawień predefiniowanych

W przestrzeni roboczej Pełna edycja Menedżer ustawień predefiniowanych (polecenie Edycja > Zarządzanie ustawieniami) umożliwia zarządzanie bibliotekami predefiniowanych pędzli, próbek kolorów, gradientów i wzorków, które zawiera program Photoshop Elements. Na przykład można utworzyć zestaw ulubionych pędzli lub przywrócić domyślne ustawienia predefiniowane.

Każdy typ pliku biblioteki ma własne rozszerzenie i domyślny folder. Pliki ustawień predefiniowanych są instalowane na komputerze użytkownika w folderze Presets w folderze programu Photoshop Elements.

Uwaga: *W Menedżerze ustawień predefiniowanych można usunąć dowolne ustawienie predefiniowane, wybierając je i klikając przycisk Usuń. Zawsze można skorzystać z polecenia Resetuj i przywrócić domyślne elementy biblioteki.*



Przeciąganie ustawienia predefiniowanego do nowej pozycji w Menedżerze ustawień predefiniowanych

Wczytywanie biblioteki

1 W Menedżerze ustawień predefiniowanych wybierz z menu Typ ustawień polecenie Pędzle, Próbki kolorów, Gradienty lub Wzorki.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Wczytaj, wybierz bibliotekę z listy i kliknij przycisk Wczytaj. Aby wczytać bibliotekę znajdującą się w innym folderze, należy odnaleźć ten folder i wybrać bibliotekę. Domyślnie pliki ustawień predefiniowanych są instalowane na komputerze użytkownika w folderze Presets w folderze programu Photoshop Elements.
- Kliknij przycisk Więcej i wybierz bibliotekę z dolnej części menu.

3 Po zakończeniu kliknij przycisk Gotowe.

Przywracanie biblioteki domyślnej lub zastępowanie wyświetlanej aktualnie biblioteki

❖ W Menedżerze ustawień predefiniowanych kliknij przycisk Więcej i wybierz z menu jedno z następujących poleceń:

Resetuj Przywraca bibliotekę domyślną dla tego typu.

Zastąp Zastępuje bieżącą bibliotekę zawartością innej.

Zapisywanie podzbioru biblioteki

1 W Menedżerze ustawień predefiniowanych aby wybrać kilka przylegających ustawień, kliknij, przytrzymując klawisz Shift. Aby wybrać kilka nieprzylegających ustawień, kliknij, przytrzymując klawisz Ctrl. Tylko wybrane ustawienia zostaną zapisane w nowej bibliotece.

2 Kliknij przycisk Zapisz zestaw, a następnie wprowadź nazwę biblioteki. Aby zapisać bibliotekę w folderze innym niż domyślny, należy wybrać go przed zapisaniem.

Zmienianie nazwy ustawienia predefiniowanego

1 W Menedżerze ustawień predefiniowanych wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz ustawienie predefiniowane z listy i kliknij przycisk Zmień nazwę.

- Kliknij dwukrotnie ustawienie predefiniowane na liście.

2 Wprowadź nową nazwę dla ustawienia. Jeśli zostało wybrane kilka ustawień, pojawi się monit o wprowadzenie kilku nazw.

Rozdział 12: Dodawanie tekstu i kształtów

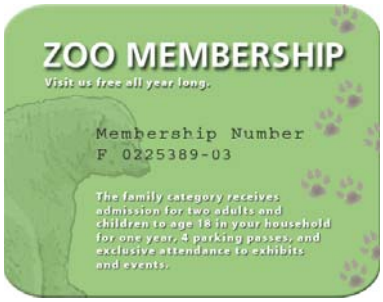
Do obrazu można dodawać tekst i kształty, stosując różne kolory, style i efekty. Aby tworzyć i edytować tekst w Edytorze, można użyć narzędzi Tekst poziomy i Tekst pionowy. Jest możliwe tworzenie pojedynczych wierszy tekstu lub całych akapitów.

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.

Dodawanie i edytowanie tekstu

Informacje o tekście

Aby tworzyć i edytować tekst w Edytorze, można użyć narzędzi Tekst poziomy i Tekst pionowy. 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 tekstowej (klikając prawym przyciskiem myszy narzędzie Tekst). 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 jest 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

Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2326_pse_pl.

1 W Edytorze wybierz narzędzie Tekst poziomy lub narzędzie Tekst pionowy .

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 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 jest wyświetlany na osobnej warstwie określanej jako *warstwa tekstowa*.

5 Zatwierdź warstwę tekstową, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk OK na pasku opcji.
- Naciśnij klawisz Enter na klawiaturze numerycznej.
- Kliknij wewnątrz obrazu, poza polem tekstowym.
- Wybierz inne narzędzie z przybornika.

Uwaga: *Aby usunąć warstwę tekstową przed jej zatwierdzeniem, kliknij przycisk Anuluj .*

Zobacz także

„Dodawanie stylizowanego tekstu do obrazu” na stronie 194

Opcje narzędzia Tekst

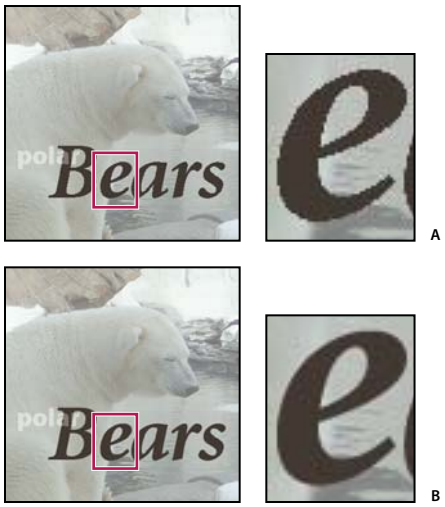
Na pasku opcji ustaw następujące opcje narzędzia Tekst:

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.

Wygładzanie Stosuje wygładzanie, aby tekst miał równiejsze krawędzie.



Stosowanie wygładzania
***A.** Wygładzanie wyłączone **B.** Wygładzanie włączone*

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 pochyłego, 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.

Menu interlinia Określa odstęp między wierszami nowego lub zaznaczonego tekstu.

Menu Kolor tekstu Stosuje kolor do nowego lub zaznaczonego tekstu.

Wypaczanie tekstu Wypacza tekst na wybranej warstwie.

Orientacja tekstu Zmienia tekst pionowy na poziomy i na odwrót.

Edytowanie tekstu w warstwie tekstowej

Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2327_pse_pl.

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 Wybierz narzędzie Tekst poziomy lub Tekst pionowy (albo wybierz narzędzie Przesunięcie i kliknij tekst dwukrotnie).

Po kliknięciu istniejącej warstwy tekstowej narzędzie tekstowe zmienia się w punkcie wstawiania, aby zachować zgodność z orientacją warstwy.

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:

- Kliknij, aby ustawić nowy punkt wstawiania.
- Zaznacz jeden lub więcej znaków przeznaczonych do edycji.
- Wpisz tekst.

4 Zatwierdź warstwę tekstową, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Zatwierdź na pasku opcji.
- Kliknij obraz.
- Wybierz inne narzędzie z przybornika.

Wyrównywanie tekstu

❖ Używając narzędzia Tekst, kliknij menu wysuwane Wyrównaj i wybierz jedną z następujących pozycji:

Wyrównanie do lewej Wyrównuje lewą krawędź każdego wiersza w warstwie do początkowej pozycji kursora.

Środek Wyrównuje środek każdego wiersza w warstwie do początkowej pozycji kursora.

Wyrównanie do prawej Wyrównuje prawą krawędź każdego wiersza w warstwie do początkowej pozycji kursora.

Zaznaczanie znaków

1 W Edytorze 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

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. Czcionka sztuczna to wersja czcionki wygenerowana komputerowo. Symuluje ona alternatywny wzór kroju pisma używany tylko wtedy, gdy dla danego stylu nie istnieje odpowiednia czcionka.

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, a następnie kliknij przycisk OK.

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

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 ciaśniej.

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.

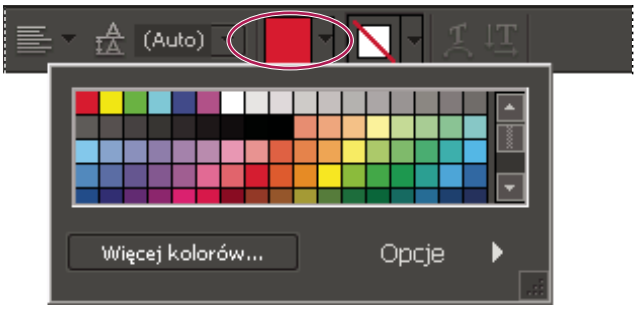
2 Wybierz narzędzie Tekst poziomy lub narzędzie Tekst pionowy .

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. W Edytorze wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki i miarki, a następnie wybierz jednostkę miary dla pozycji Tekst.

Zmienianie koloru tekstu

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.



W menu Kolor na pasku opcji jest wyświetlany duży wybór predefiniowanych próbek kolorów.

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 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wybrać kolor z Próbnika kolorów, kliknij kolorowy obszar menu Kolor na pasku opcji.
- Aby wybrać kolor z listy próbek kolorów, kliknij trójkąt w menu Kolor na pasku opcji.

Zobacz także

„Używanie panelu Próbki kolorów” na stronie 229

„Używanie próbnika kolorów firmy Adobe” na stronie 231

Tworzenie i używanie tekstu zamaskowanego

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 Edytorze 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” na stronie 255) i wprowadź tekst.

Krawędź zaznaczenia tekstowego pojawi się na obrazie na aktywnej warstwie.

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 Edytorze wybierz warstwę tekstową.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Tekst i kliknij przycisk Zniekształcenie tekstu na pasku opcji.
- Wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Wypaczenie 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 Zniekształcenie poziome i Zniekształcenie 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 Zniekształcenie 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

1 W module Editor wybierz warstwę tekstu w panelu Warstwy.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie tekstowe i kliknij przycisk Zmień orientację tekstu na pasku opcji.
- Wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Poziomy lub Warstwa > Tekst > Pionowy.

Praca z tekstem azjatyckim

Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego

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 Edytorze kliknij polecenia Edycja > 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 あ.

Zmniejszanie odstępów między znakami azjatyckimi

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.

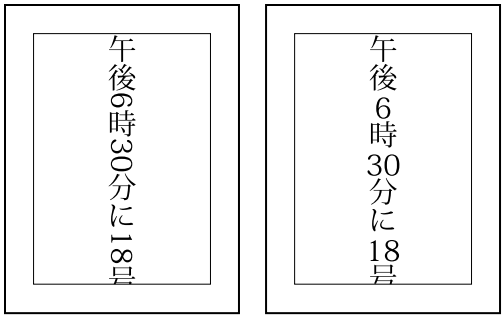
3 Kliknij przycisk Pokaż opcje tekstu azjatyckiego あ na pasku opcji. Jeśli nie widać tego przycisku, sprawdź, czy w preferencjach ustawiono wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego.

4 Wybierz wartość procentową opcji Tsume あ 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

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 あ na pasku opcji.

4 Zaznacz pole wyboru Tate-chuu-yoko.

Włączanie i wyłączanie schematu mojikumi

Schemat Mojikumi określa odstępy między znakami interpunkcyjnymi, symbolami, liczbami i innymi klasami znaków w tekście japońskim. Wyłączenie schematu Mojikumi powoduje stosowanie odstępów o pełnej szerokości do wymienionych znaków. Włączenie schematu Mojikumi powoduje stosowanie do wymienionych znaków odstępów o szerokości zmniejszonej o połowę.



Schemat mojikumi włączony (u góry) i wyłączony (u dołu)

1 W przypadku pracy z istniejącą warstwą wybierz warstwę tekstu w panelu Warstwy, a następnie wybierz narzędzie Tekst.

2 Kliknij przycisk Opcje tekstu azjatyckiego あ na pasku opcji.

3 Zaznacz pole wyboru Mojikumi.

Tworzenie kształtów

Informacje o kształtach

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, przesuwać, pomniejszać lub powiększać 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

Zobacz także

„Zaznaczanie lub przesuwanie kształtu” na stronie 265

„Przekształcanie kształtu” na stronie 266

„Stosowanie stylu warstwy do kształtu” na stronie 266

Rysowanie prostokąta, kwadratu lub prostokąta zaokrąglonego

1 W Edytorze wybierz narzędzie Prostokąt lub narzędzie Prostokąt zaokrąglony. Jeśli to konieczne, można wcisnąć i przytrzymać inne narzędzie kształtów w przyborniku — spowoduje to wyświetlenie listy, z której będzie można wybrać narzędzie.

2 (Opcjonalnie) Na pasku opcji kliknij trójkąt Opcje geometrii, aby uzyskać dostęp do następujących opcji:

Nieograniczony Pozwala ustawić szerokość i wysokość prostokąta przez przeciąganie.

Kwadrat Ogranicza prostokąt do kwadratu.

Określony rozmiar Rysuje prostokąt o dokładnie takich wymiarach, jakie określono w polach tekstowych Szerokość i Wysokość.

Proporcjonalnie Rysuje prostokąt na podstawie liczb wprowadzonych w polach tekstowych Szerokość i Wysokość.

Od środka Rysuje prostokąt od środka miejsca, w którym zaczęto rysowanie (zazwyczaj prostokąt jest rysowany od lewego górnego rogu).

Przyciągaj do pikseli Przyciąga krawędzie prostokąta do krawędzi pikseli.

3 Przeciągnij narzędziem po obrazie, aby narysować kształt.

Rysowanie okręgu lub elipsy

1 W Edytorze wybierz narzędzie Elipsa. Jeśli to konieczne, można nacisnąć i przytrzymać inne narzędzie kształtów w przyborniku — spowoduje to wyświetlenie listy, z której będzie można wybrać to narzędzie.

2 (Opcjonalnie) Na pasku opcji kliknij trójkąt Opcje geometrii, aby użyć następujących opcji:

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).

3 Przeciągnij narzędziem po obrazie, aby narysować elipsę.

Rysowanie kształtu wielobocznego

1 W Edytorze wybierz narzędzie Wielokąt. Jeśli to konieczne, można nacisnąć i przytrzymać inne narzędzie kształtów w przyborniku — spowoduje to wyświetlenie listy, z której będzie można wybrać to narzędzie.

2 (Opcjonalnie) Na pasku opcji wybierz trójkąt Opcje geometrii, aby użyć następujących opcji:

Promień Określa odległość od środka wielokąta do punktów zewnętrznych.

Gładkie krawędzie Renderuje wielokąt o gładkich krawędziach.

Gwiazda Zamienia wielokąt w gwiazdę.

Wcięcie boków Określa głębokość wcięcia boków gwiazdy.

Gładkie wcięcia Renderuje wielokąt w kształcie gwiazdy z gładkimi wcięciami.

3 W polu Boki określ liczbę boków wielokąta.

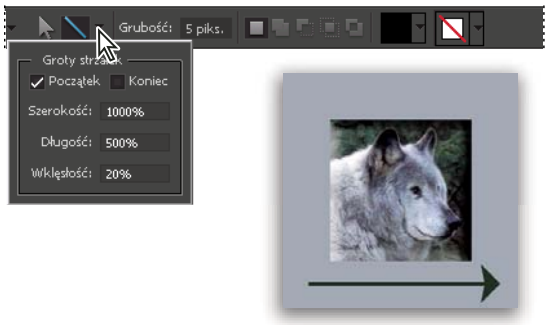
4 Przeciągnij narzędziem po obrazie, aby narysować wielokąt.

Rysowanie linii lub strzałki

1 W Edytorze wybierz narzędzie Linia . Jeśli to konieczne, można nacisnąć i przytrzymać inne narzędzie kształtów w przyborniku — spowoduje to wyświetlenie listy, z której będzie można wybrać to narzędzie.

2 (Opcjonalnie) Na pasku opcji wybierz trójkąt Opcje geometrii, aby użyć następujących opcji:

Groty strzałek — Początek i Koniec Renderuje linię z grotem strzałki. Aby określić, na którym końcu linii zostaną wyrenderowane strzałki, należy zaznaczyć opcję Początek, Koniec lub obie. Opcje kształtów zostaną wyświetlone w wysuwanym oknie dialogowym.



Wybieranie opcji 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). Należy wprowadzić wartość dla Wklęsłości grotu strzałki (od -50% do +50%).

Wklęsłość Określa stopień krzywizny na najszerszej części grotu strzałki, gdzie grot styka się z linią.

3 W polu Grubość 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 W Edytorze wybierz narzędzie Kształt własny . Jeśli to konieczne, można nacisnąć i przytrzymać inne narzędzie kształtów w przyborniku — spowoduje to wyświetlenie listy, z której będzie można wybrać to narzędzie.

2 Na pasku opcji wybierz kształt z panelu wysuwanego Kształt. Aby wyświetlić listę dostępnych kształtów i zmienić sposób ich wyświetlania, należy kliknąć strzałkę w prawej górnej części panelu.

3 (Opcjonalnie) Na pasku opcji wybierz trójkąt Opcje geometrii, aby użyć następujących opcji:

Nieograniczony Umożliwia określenie szerokości i wysokości prostokąta, prostokąta zaokrąglonego, elipsy lub kształtu własnego za pomocą przeciągania kursora.

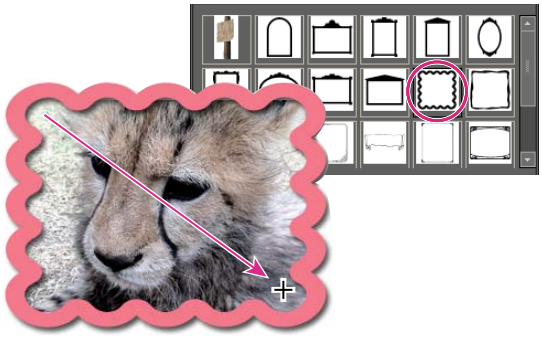
Zdefiniowane proporcje Rysuje kształt własny na podstawie proporcji użytych przy jego tworzeniu.

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.

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 W module Editor wybierz warstwę kształtu z panelu Warstwy 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.

Wyodrębnij część wspólną Wyświetla tylko obszar wspólny kształtów. Pozostałe obszary zostaną usunięte.

Wyklucz Usuwa obszary pokrywające się w nowych i istniejących kształtach.

Edycja kształtów

Zaznaczanie lub przesuwanie kształtu

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 W Edytorze wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Zaznaczanie kształtów z przybornika.
- Jeśli inne narzędzie kształtów jest aktywne, kliknij narzędzie Zaznaczanie kształtów na pasku opcji.

2 Kliknij kształt, aby go wybrać.

3 Aby przesunąć kształt, przeciągnij go w nowe miejsce.

Przekształcanie kształtu

1 Wybierz narzędzie Zaznaczanie kształtów .

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz kształt, który ma zostać przekształcony, kliknij polecenie Obraz > Przekształć kształt, a następnie wybierz polecenie przekształcania.
- Kliknij dwukrotnie kształt, który ma zostać przekształcony i przeciągnij kotwicę, aby przekształcić kształt.

Zmienianie koloru wszystkich kształtów w warstwie

1 W module Editor kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy kształtów na panelu Warstwy.

2 Wybierz kolor za pomocą narzędzia Próbnik kolorów .

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.*

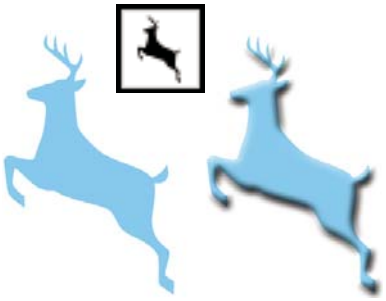
Zobacz także

„Używanie próbnika kolorów firmy Adobe” na stronie 231

„Używanie narzędzia Wiadro z farbą” na stronie 242

Stosowanie stylu warstwy do kształtu

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. Na panelu Warstwy kliknij przycisk Nowa warstwa .
2. Wybierz kształt z panelu Zawartość i wstaw go do nowej warstwy.
3. W panelu Efekty kliknij przycisk Style warstw i kliknij dwukrotnie miniaturkę stylu, który chcesz zastosować do kształtu.

Rozdział 13: Tworzenie projektów w Edytorze

Istnieje możliwość wykorzystania własnych zdjęć w projektach o charakterze kreatywnym, takich jak pokazy slajdów i księgi zdjęć, a następnie udostępniania takich projektów rodzinie i znajomym.

Opis ogólny projektów tworzonych w Edytorze

Informacje o projektach

Moduł Elements Organizer oraz moduł Photoshop Elements Editor to narzędzia pozwalające każdemu na kreatywne wykorzystanie zdjęć. 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 Editor.

Projekty na karcie Utwórz są swego rodzaju przewodnikami, które prowadzą użytkownika przez proces tworzenia unikatowego projektu na podstawie gotowych, profesjonalnie zaprojektowanych szablonów. 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 może spowodować zerwanie połączeń między nimi. Elementy te należy przenosić, korzystając z polecenia Przenieś w module Elements Organizer.

Projekty można udostępniać na wiele sposobów. Na przykład: pokaz slajdów można nagrać na dysku VCD. Dzięki usługom *Adobe Photoshop 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.*

Tworzenie projektów fotograficznych

Informacje o projektach fotograficznych

Do projektów fotograficznych należą księgi zdjęć, kalendarze fotograficzne, kolaże zdjęć, pocztówki oraz koperty i etykiety na dyski CD i DVD.

Uwaga: *Księgi zdjęć są projektami fotograficznymi. Istnieje jednak specjalny tryb przestrzeni roboczej dla ksiąg zdjęć — z ograniczonym przybornikiem i ograniczonym dostępem do panelu Zawartość. Księgi zdjęć zaprojektowano z myślą o drukowaniu online. Można drukować je lokalnie, ale każdy bok rozszerzenia będzie traktowany jako oddzielna strona.*

Jeżeli projekt składa się tylko z jednej strony, jest domyślnie zapisywany w formacie programu Photoshop (PSD). Jeżeli projekt składa się z wielu stron, jest zapisywany w bardziej wszechstronnym formacie projektów fotograficznych (PSE). W przeciwieństwie do konwencjonalnych formatów, które wymagają osobnego otwierania i edytowania pojedynczych obrazów, format PSE pozwala tworzyć i drukować do 30 stron jednocześnie.

Uwaga: *Ponieważ pliki wielostronicowe mogą być dosyć duże, aby uzyskać optymalną wydajność, komputer musi mieć co najmniej 1 GB pamięci RAM.*

Po rozpoczęciu projektu fotograficznego w skrzynce panelu otwierany jest panel dla danego typu projektu.

W każdym panelu projektu fotograficznego można określić rozmiar, układ i motyw projektu, których część jest specyficzna, a część wspólna dla poszczególnych typów projektów. Szablon koperty na dysk CD ma na przykład inne opcje rozmiaru niż szablon kolażu zdjęć, ale oba oferują układy i motywy wspólne dla większości projektów. Można tu również określić, czy mają być używane opcje Autowypełnianie zdjęciami ze skrzynki, Dołącz podpisy i Liczba stron.

Po określeniu tych ustawień projekt fotograficzny jest otwierany w module Editor, gdzie za pomocą panelu Efekty można zastosować do obrazów określony wygląd i styl. Moduł Editor pozwala również dodawać i modyfikować ramki, tła i style warstw. Na przykład zamiast domyślnego jednakowego tła wszystkich stron albumu zdjęciowego można ustawić różne tło dla każdej strony, korzystając z panelu Zawartość.

Po ukończeniu projektu można udostępniać go na wiele sposobów. Można na przykład wydrukować lub wysłać pocztówki albo kolaże zdjęć w wiadomości email, a także nagrać albumy zdjęć na dysk CD lub DVD. Dzięki usługom Adobe Photoshop Services można otrzymać profesjonalnie wydrukowane projekty.

Zobacz także

„Używanie panelu efektów” na stronie 190

Korzystanie z panelu projektów fotograficznych

Panel Projekty w skrzynce panelu pozwala rozpocząć pracę przy tworzeniu nowych projektów fotograficznych. Aby dodać obrazy do projektu, należ zaznaczyć pole wyboru Autowypełnianie zdjęciami ze skrzynki lub później ręcznie dodać obrazy w Edytorze.



Ustawianie opcji projektu fotograficznego

Na przykład: kliknięcie opcji Kolaż zdjęć na karcie Utwórz powoduje, że w oknie dialogowym projektów fotograficznych pojawiają się następujące opcje:

Rozmiar strony Oferuje gotowe rozmiary stron dla każdego typu projektu. Wybrany rozmiar staje się rozmiarem domyślnym wszystkich stron projektu, ale można go zmienić w Edytorze. Każdy rodzaj projektu ma własne opcje rozmiaru. Na przykład rozmiary szablonu pocztówki są mniejsze niż rozmiary szablonu albumu zdjęciowego.

Wybierz układ Oferuje gotowe pojedyncze i wielokrotne kolaże zdjęć na stronie. Wybrany układ staje się układem domyślnym wszystkich stron w projekcie, ale można go zmienić w Edytorze. Jeżeli na przykład oryginalny układ jest zaprojektowany dla zdjęć poziomych, przy zdjęciu pionowym można obrócić ramkę lub z menu kontekstowego wybrać opcję Dopasuj ramkę do zdjęcia.

Wybierz motyw Zawiera różnorodne wstępnie przygotowane projekty, które uzupełniają obrazy za pomocą gotowych ramek i teł. Wybrany motyw i ramka stają się domyślne dla wszystkich stron w projekcie, ale można je zmienić w Edytorze. Można na przykład zastosować inne tło na każdej stronie albumu z wycinkami.

Autowypełnianie zdjęciami ze skrzynki Automatycznie umieszcza zaznaczone obrazy w projekcie w takiej samej kolejności, w jakiej są ułożone w skrzynce projektu. Do automatycznego wypełnienia projektu można wybrać otwarte pliki lub albumy, a także pliki zaznaczone w module Elements Organizer. Aby rozmieścić obrazy w określonej kolejności, należy zmienić ich kolejność w skrzynce projektu przed rozpoczęciem projektu. Rozmieszczenie obrazów można później zmienić w projekcie fotograficznym za pomocą Edytora.

Dołącz podpisy Dodaje podpisy w osobnej warstwie na zdjęciu lub pod nim (zależnie od układu). Jeżeli obraz ma już podpis, zostanie on umieszony w projekcie razem z obrazem. Tekst podpisu może być modyfikowany na różne sposoby, w zależności od sposobu zaznaczenia tekstu. Na przykład podświetlenie tekstu za pomocą narzędzia Tekst pozwala zmieniać typ czcionki, styl i kolor tekstu. Zaznaczenie ramki tekstu za pomocą wskaźnika narzędzia Przesuń pozwala obracać i przesuwać tekst oraz zmieniać jego rozmiar. Dwukrotne kliknięcie tekstu pozwala go edytować.

Liczba stron Określa liczbę stron projektu. Jeśli zostanie zaznaczone pole wyboru Autowypełnianie zdjęciami ze skrzynki w panelu Projekty, dla wybranego układu zostanie określona wymagana liczba stron. To ustawienie można zmieniać. Jeśli na przykład wiadomo, że projekt będzie się w przyszłości powiększał, a zaznaczone zdjęcia zajmują tylko 4 strony, można utworzyć 10 stron, aby zarezerwować miejsce dla obrazów, które zostaną dodane później.

Uwaga: *Program Photoshop Elements obsługuje projekty fotograficzne liczące do 30 stron. Jeżeli projekt przekracza 30 stron, należy utworzyć drugi plik, który przy wysyłaniu do usług Adobe Photoshop Services może zostać dołączony do oryginalnego pliku.*

Typy projektów fotograficznych

Informacje o kolażach zdjęć

Kolaże zdjęć umożliwiają tworzenie dużych projektów zdjęciowych, takich jak kolaże zdjęć i unikalne odbitki. Kolaże zdjęć można wydrukować na drukarce domowej, zamówić w trybie online, zapisać na dysku twardym, a także wysłać w wiadomości email.



Przykładowe kolaże zdjęć

Zobacz także

„Tworzenie kolażu zdjęć, etykiety, koperty na płytę CD i DVD” na stronie 273

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 wydrukować na drukarce domowej, zapisać na dysku twardym i wysłać w wiadomości e-mail. W niektórych krajach pocztówki można zamówić w trybie online w usługach Adobe Photoshop Services.



Przykładowe pocztówki ze zdjęciami

Zobacz także

„Tworzenie kolażu zdjęć, etykiety, koperty na płytę CD i DVD” na stronie 273

Informacje o kopertach na dyski CD i DVD

Program Photoshop Elements pozwala tworzyć koperty (okładki) na dyski CD i DVD. Można je wydrukować na drukarce domowej, zapisać na dysku twardym w formacie PDF i wysłać w wiadomości email.



Przykładowe koperty na dyski CD i DVD

Zobacz także

„Tworzenie kolażu zdjęć, etykiety, koperty na płytę CD i DVD” na stronie 273

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. Etykiety można wydrukować na drukarce domowej albo zapisać na dysku twardym w formacie PDF i wysłać w wiadomości email.



Przykładowe etykiety CD i DVD

Zobacz także

„Tworzenie kolażu zdjęć, etykiety, koperty na płytę CD i DVD” na stronie 273

Informacje o pokazach slajdów

Pokazy slajdów są ciekawym sposobem udostępniania plików multimedialnych. W programie Photoshop Elements można dopasować pokazy slajdów do własnych potrzeb, dodając klipy muzyczne, grafiki clipart, tekst, a nawet narrację głosowa. Obrazy w formacie PDF nie są wyświetlane w pokazach slajdów.

Po ukończeniu pokazu slajdów można go udostępnić innym osobom na kilka sposobów. Więcej informacji zawiera sekcja Tworzenie pokazu slajdów.

Tworzenie kolażu zdjęć, etykiety, koperty na płytę CD i DVD

Film instruktażowy dotyczący kolaży zdjęć jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2329_pse_pl.

1 W module Elements Organizer zaznacz zdjęcia, których chcesz użyć w projekcie. Dodanie zdjęć po utworzeniu projektu wymaga otwarcia modułu Editor.

2 Wybierz kartę Utwórz Utwórz i wybierz jeden z typów projektu:

- Kolaż zdjęć
- Kliknij polecenie Więcej opcji i wybierz opcję Okładki CD (tylko użytkownicy w USA) lub kliknij opcję Okładki CD (wszyscy użytkownicy spoza USA).
- Kliknij przycisk Więcej opcji i wybierz opcję Okładki DVD.
- Kliknij przycisk Więcej opcji i wybierz opcję Etykieta dysku CD/DVD.

3 Wybierz rozmiar, motyw i układ, a w przypadku kopert i etykiet na dyski CD i DVD — motyw i układ. Jeżeli planujesz wydrukować projekt, wybierz standardowy rozmiar obsługiwany przez drukarkę.

4 Wybierz dodatkowe opcje, takie jak Autowypełnianie zdjęciami ze skrzynki, Dołącz podpisy i Liczba stron.

5 Kliknij przycisk Gotowe.

Projekt zostanie otwarty w module Editor. Projekt można modyfikować za pomocą panelu Zawartość, Efekty lub Ulubione.

6 Dodaj zdjęcia (jeśli nie zostały jeszcze dodane) albo nowe strony do projektu fotograficznego.

7 Wyświetl i dostosuj zdjęcia, wykonując dowolne z następujących czynności:

- Aby wyświetlić poszczególne strony, kliknij strzałkę w przód lub strzałkę w tył w lewym dolnym rogu okna obrazu lub zaznacz stronę w skrzynce projektu.
- Zmień położenie i rozmiar zdjęcia.
- Obróć zdjęcie.
- Dodaj lub edytuj tekst.
- Zastąp lub usuń zdjęcie.

8 Kliknij polecenie 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.

Zobacz także

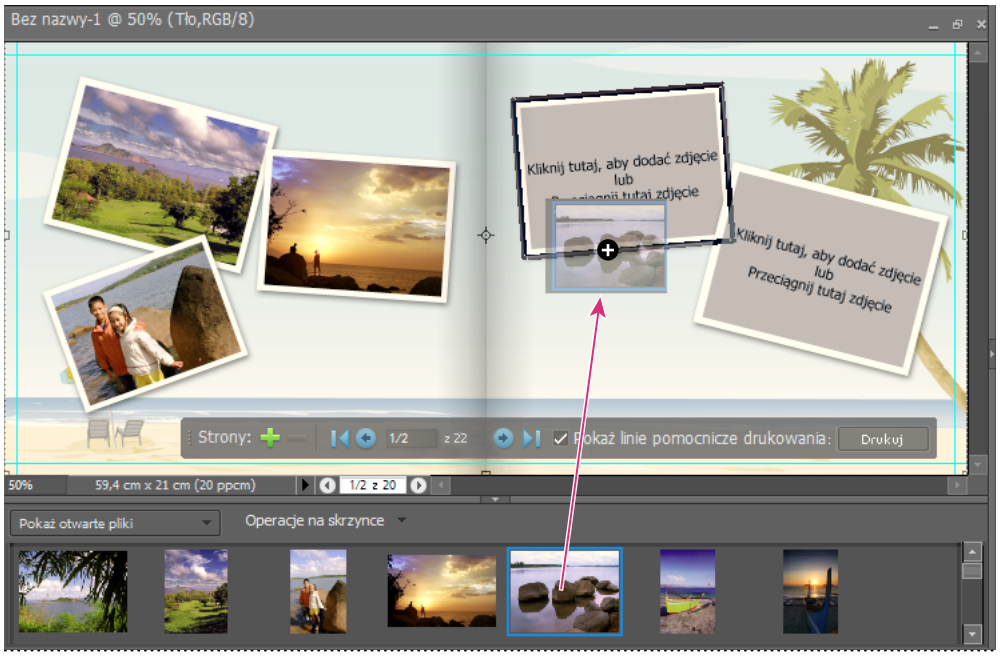
„Używanie panelu efektów” na stronie 190

„Edytowanie projektów fotograficznych” na stronie 276

Tworzenie księgi zdjęć

Film instruktażowy dotyczący tego procesu jest dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2328_pse_pl.

Księgi zdjęć pozwalają nadawać zdjęciom różnorodny wygląd i układ. Księgi zdjęć można wydrukować na drukarce domowej, zamówić w trybie online za pomocą usług Adobe® Photoshop® Services, zapisać na dysku twardym i wysłać w wiadomości email. Księgi zdjęć są zaprojektowane tak, aby zamawiać je w trybie online za pośrednictwem usług Adobe Photoshop Services.



Księga zdjęć, okno

Tworzenie księgi zdjęć i drukowanie na lokalnej drukarce

1. W Edytorze kliknij przycisk Utwórz, a następnie wybierz opcję Księga zdjęć (lub w module Elements Organizer wybierz kartę Utwórz, a następnie opcję Księga zdjęć).
2. Wybierz opcję Drukuj na drukarce lokalnej.
3. Wybierz jedną z następujących opcji:

- Losowy układ zdjęć
- Wybierz układ zdjęć

W przypadku wybrania opcji Losowy układ zdjęć należy określić:

- Rozmiar strony

- Motyw

W przypadku wybrania opcji Wybierz układ zdjęć wykonaj następujące czynności:

a Określ rozmiar strony, wybierz układ strony po lewej i prawej, a następnie kliknij przycisk Dalej.

b Wybierz motyw.

4 Ustaw dodatkowe opcje i kliknij przycisk Utwórz:

Autowypełnianie zdjęciami ze skrzynki Dodaje wszystkie zdjęcia otwarte w skrzynce projektu.

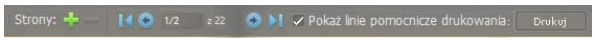
Dołącz podpisy Wstawia podpisy w przypadku zdjęć, które je zawierają.

Liczba stron Ustawia liczbę stron w księdze zdjęć.

Uwaga: *Czasami minimalna i maksymalna liczba stron może być różna w zależności od ustawień narodowych.*

5 Za pomocą panelu Zawartość można dodać do księgi zdjęć twórcze elementy projektu.

6 Pasek narzędzi edycji księgi zdjęć umożliwia dostosowanie księgi zdjęć.



Księga zdjęć, pasek narzędzi

Tworzenie pocztówki

Na pocztówkach można dodawać różne układy i projekty do obrazów, a także umieszczać nawet po 22 zdjęcia na stronie. Pocztówki można wydrukować na drukarce domowej, zapisać na dysku twardym i wysłać w wiadomości e-mail.

W niektórych krajach pocztówki można zamówić w trybie online w usługach Adobe Photoshop Services.



Przykładowe pocztówki ze zdjęciami

Tworzenie pocztówki i drukowanie jej na lokalnej drukarce

1 W Edytorze kliknij przycisk Utwórz, a następnie wybierz opcję Pocztówka (lub w module Elements Organizer wybierz kartę Utwórz, a następnie opcję Pocztówka).

2 Wybierz opcję Drukuj na drukarce lokalnej.

3 Określ rozmiar strony, układ oraz motyw.

4 Ustaw dodatkowe opcje i kliknij przycisk Gotowe:

Autowypełnianie zdjęciami ze skrzynki Dodaje wszystkie zdjęcia otwarte w skrzynce projektu.

Dołącz podpisy Wstawia podpisy w przypadku zdjęć, które je zawierają.

5 Za pomocą panelu Zawartość można dodać do pocztówki różne twórcze elementy.

Tworzenie dysku DVD z menu pokazów slajdów

Pokaz slajdów można nagrać jako dysk DVD w celu udostępnienia go znajomym i rodzinie. W celu utworzenia dysku DVD wymagany jest napęd DVD-RW. W celu wyświetlenia zawartości dysku DVD na odbiorniku TV należy użyć odtwarzacza DVD. Zawartość można również wyświetlać na komputerze, korzystając z napędu CD/DVD oraz oprogramowania przeznaczonego do odtwarzania plików w formacie DVD.

1 Do napędu DVD-RW włóż dysk DVD dostępny do zapisu.

2 W module Elements Organizer wybierz jeden lub większą liczbę projektów pokazów slajdów albo plików WMV. Aby zaznaczyć wiele pokazów slajdów lub plików w formacie WMV, kliknij je, przytrzymując wciśnięty klawisz Ctrl.

3 Kliknij opcje Utwórz 

> Dysk DVD z menu.

Zostanie otwarte okno dialogowe Utwórz dysk DVD zawierający menu.

4 Aby zorganizować pokazy slajdów, wykonaj dowolne z następujących czynności:

- Aby dodać pokaz slajdów lub klip wideo, kliknij opcję Dodaj pokazy slajdów i klipy wideo, następnie wybierz pokazy slajdów lub klipy wideo do dodania i kliknij przycisk OK.
- W celu przesunięcia pokazu slajdów lub klipu wideo przeciągnij go do nowego miejsca.
- W celu usunięcia pokazu slajdów lub klipu wideo zaznacz odpowiedni plik i kliknij opcję Usuń pokaz slajdów lub klip wideo.

5 Kliknij przycisk Dalej.

Zostanie uruchomiony program Adobe Premiere Elements, w którym możliwe będzie zakończenie procesu tworzenia dysku DVD z menu pokazu slajdów.

Edytowanie projektów fotograficznych

Informacje o opcjach edycji projektów fotograficznych

Edytor pozwala modyfikować kolaże zdjęć, pocztówki oraz koperty i etykiety na dyski CD/DVD. Panel Zawartość pozwala dodawać do projektów różnorodne ramki, tekstury, tła i grafiki oraz stosować efekty tekstowe. W module Editor można również zmieniać rozmiar zdjęć, obracać je oraz przenosić obrazy i podpisy.

Zobacz także

„Używanie panelu efektów” na stronie 190

Dodawanie obrazów do projektu fotograficznego

W Edytorze można dodawać obrazy do projektu fotograficznego. Po dodaniu obrazów można je rozmieszczać ponownie, modyfikować i zastępować.

1 Jeżeli projekt fotograficzny nie jest jeszcze otwarty w module Editor, zaznacz projekt w module Elements Organizer i kliknij trójkąt obok opcji Popraw > Pełna edycja zdjęć albo przeciągnij projekt fotograficzny do modułu Editor. Obrazy można dodawać do projektu fotograficznego wyłącznie w module Editor.

2 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 projektu.

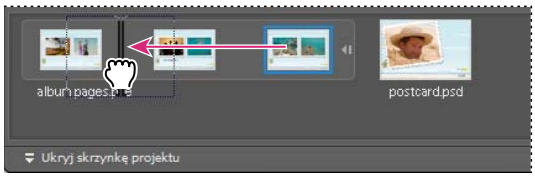
3 Zaznacz zdjęcie w skrzynce projektu i przeciągnij je do ramki, która jest szarym obszarem wewnątrz układu. Aby zastąpić zdjęcie istniejące w projekcie, kliknij je prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Zastąp zdjęcie, a następnie zaznacz plik obrazu i kliknij przycisk Umieść. Można również kliknąć dwukrotnie obraz w projekcie fotograficznym i kliknąć przycisk Pobierz nowe zdjęcie albo zaznaczyć inne zdjęcie w skrzynce projektu i przeciągnąć je do ramki.

Zobacz także

„Używanie panelu efektów” na stronie 190

Dodawanie nowych stron do projektu fotograficznego

1 W skrzynce projektu zaznacz stronę, po której ma zostać wstawiona nowa strona.



Przenoszenie zdjęć w projekcie fotograficznym

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby dodać pustą stronę, kliknij polecenie Edycja > Dodaj pustą stronę lub kliknij prawym przyciskiem myszy stronę w skrzynce projektu i wybierz tę opcję z menu kontekstowego. Pustą stronę można również przeciągnąć na inne miejsce w projekcie. Można na przykład przeciągnąć pustą stronę na początek projektu, aby użyć jej jako strony tytułowej.
- Aby dodać nową stronę używającą bieżącego układu, kliknij polecenie Edycja > Dodaj stronę z użyciem bieżącego układu lub kliknij prawym przyciskiem myszy stronę w skrzynce projektu i wybierz tę opcję z menu kontekstowego. Nową stronę można również przeciągnąć na inne miejsce w projekcie. Niekiedy nowa strona powinna się znaleźć w innym miejscu w projekcie.
- Aby usunąć stronę, kliknij polecenie Edycja > Usuń bieżącą stronę lub kliknij stronę prawym przyciskiem myszy i wybierz tę opcję z menu kontekstowego.

Zobacz także

„Używanie panelu efektów” na stronie 190

Zmienianie położenia i rozmiaru zdjęć w projekcie fotograficznym

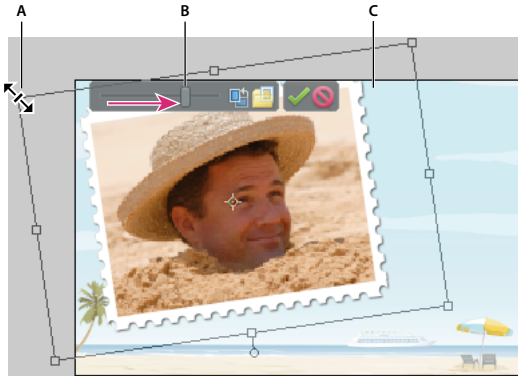
1 Aby dopasować zdjęcie i ramkę, kliknij zdjęcie. Aby dopasować zdjęcie wewnątrz ramki, kliknij je dwukrotnie.

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 zmienić rozmiar zdjęcia, przeciągnij suwak. 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 zdjęcia w Edytorze
***A.** Przeciągnij narożnik zdjęcia, aby zmienić jego rozmiar. **B.** Przesuń suwak zmiany rozmiaru. **C.** Obszar poza ramką zdjęcia jest ukryty.*

Zastępowanie lub usuwanie zdjęć w projekcie fotograficznym

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

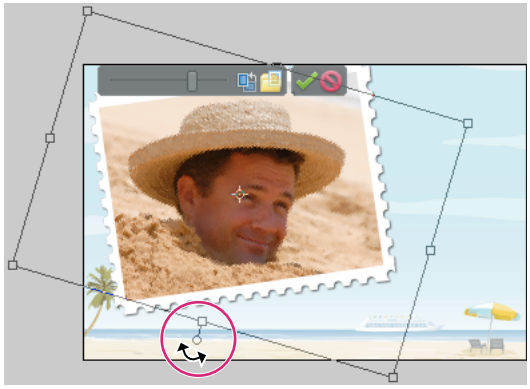
- Kliknij dwukrotnie zdjęcie, a następnie kliknij przycisk Pobierz nowe zdjęcie.
- Przeciągnij nowe zdjęcie ze skrzynki projektu na istniejące zdjęcie.
- Aby zastąpić zdjęcie na stronie, kliknij prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Zastąp zdjęcie.
- Aby usunąć (wyczyścić) zdjęcie ze strony, kliknij prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Wyczyść zdjęcie.

Obracanie zdjęć w projekcie fotograficznym

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.



Obracanie obrazu w projekcie fotograficznym

- 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 CS4

Jeżeli na tym samym komputerze zainstalowano program *Adobe® Photoshop® CS4* i program Photoshop Elements, można wysłać pliki jednostronicowe (na przykład JPEG, GIF i inne) do programu Photoshop, klikając polecenie Edycja > Edytuj przy użyciu programu 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 przeglądarce zdjęć zaznacz plik formatu projektów fotograficznych.

2 Kliknij przycisk Pokaż właściwości, a następnie kliknij pozycję Ogólne.

3 Kliknij ikonę folderu obok ścieżki pliku PSE, aby wyświetlić dokument PSE w Eksploratorze Windows.

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 stosując > Photoshop CS4.

6 Wprowadź zmiany za pomocą programu Photoshop i kliknij polecenie Plik > Zapisz. Kiedy zostanie wyświetlony monit o zastąpienie istniejącego pliku, kliknij przycisk Tak.

Ważne: *Nie zmieniaj kolejności i nazw warstw w pliku formatu PSD. Mogłoby to spowodować niewłaściwe działanie funkcji automatycznej edycji programu Photoshop Elements.*

Albumy animacji poklatkowej

Albumy animacji poklatkowej są przeznaczone do tworzenia filmów ze zdjęciami poklatkowymi. Do tego celu można wykorzystać własne zdjęcia. Pracę nad albumem animacji można rozpocząć w module Photoshop Elements i zakończyć w module Elements Organizer. Aby rozpocząć tworzenie animacji poklatkowej, kliknij opcje Utwórz > Więcej opcji > Album animacji poklatkowej. Więcej informacji zawiera sekcja Tworzenie albumu animacji poklatkowej.

Rozdział 14: Optymalizowanie dla Internetu

Optymalizacja dla Internetu to proces kompresowania obrazów i ustawiania opcji wyświetlania do optymalnego użytku w Internecie. Podczas umieszczania obrazów w Internecie rozmiar plików staje się ważny — powinien być na tyle mały, aby zapewniał rozsądny czas pobierania, ale wystarczająco duży, aby kolory i szczegóły zostały zachowane na zadowalającym poziomie. Istnieją trzy główne formaty plików graficznych używane w Internecie: GIF, JPEG i PNG.

Optymalizowanie obrazów

Informacje o optymalizowaniu

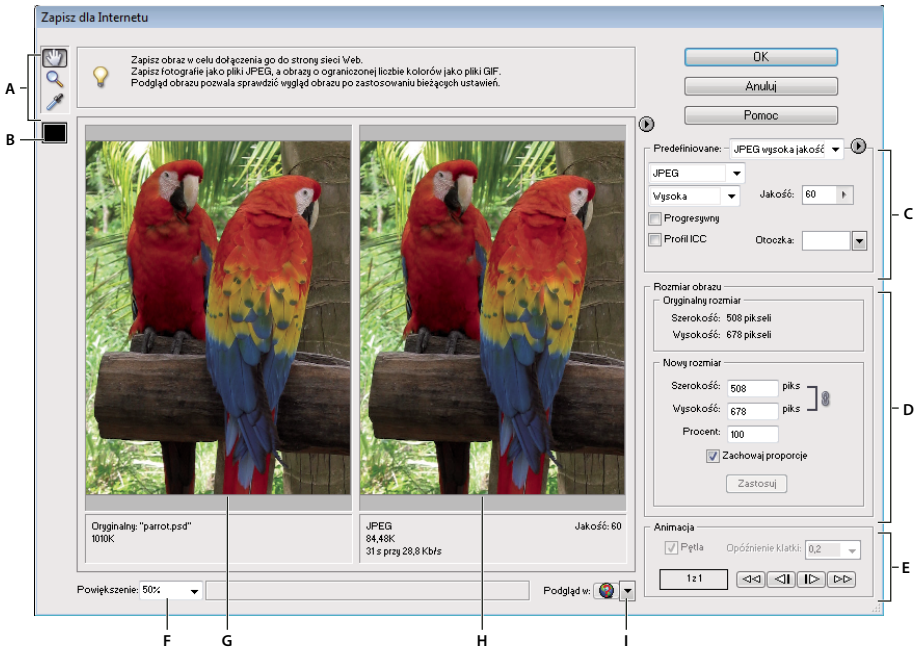
Umieszczając obrazy w Internecie, należy mieć na uwadze rozmiar pliku. Celem jest utworzenie pliku o rozmiarze, który pozwoli na pobranie pliku w rozsądnym czasie przy jednoczesnym zachowaniu satysfakcjonującej jakości kolorów i szczegółów.

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.

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. Jest to prosty proces — należy otworzyć zdjęcie w Edytorze i kliknąć polecenie 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 kroplomierza **C.** Ustawienia optymalizacji **D.** Rozmiar obrazu **E.** Opcje animacji **F.** Menu poziomu powiększenia **G.** Obraz oryginalny **H.** Obraz zoptymalizowany **I.** Menu podglądu w przeglądarce*

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 przybornik. 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 kroplomierza umożliwia tworzenie kolorów otoczki.

Zobacz także

„Wyświetlanie podglądu zoptymalizowanego obrazu w przeglądarce internetowej” na stronie 293

„Wyświetlanie podglądu odmian w wyświetlaniu kolorów” na stronie 294

„Wyświetlanie szacowanego czasu pobierania” na stronie 294

Formaty plików zoptymalizowane dla Internetu

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.

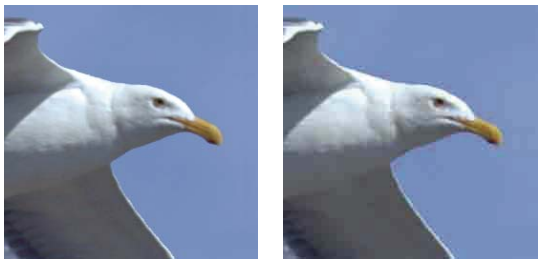
Wygląd obrazu w sieci zależy także od kolorów wyświetlanych przez platformę sprzętową, system operacyjny, monitor i przeglądarkę. Warto wyświetlić podgląd obrazów w różnych przeglądarkach i na różnych platformach, aby sprawdzić, jak obrazy będą wyświetlane w sieci.

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 ilość 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 nieznany lub tło jest wzorkiem, należy użyć formatu obsługującego przezroczystość (GIF, PNG-8 lub PNG-24).

Zobacz także

„Tworzenie obrazu GIF lub PNG z otoczką” na stronie 290

Informacje o formacie GIF

W formacje 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.

Zobacz także

„Zachowywanie przezroczystości tła na obrazie GIF lub PNG” na stronie 290

Informacje o formacie PNG-8

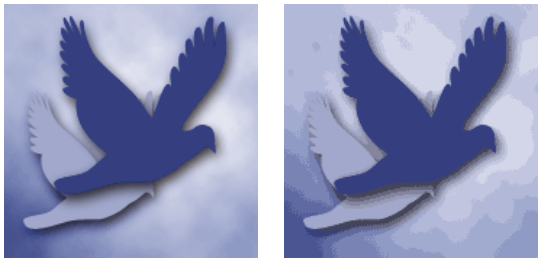
W formacie PNG-8 są używane kolory 8-bitowych. Podobnie jak format GIF, format PNG-8 wydajnie kompresuje obszary jednolitego koloru, jednocześnie zachowując wyraźne szczegóły, występujące na przykład w rysunkach kreskowych, znakach logo lub tekście.

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.



Obraz PNG-8 z 256 kolorami i bez roztrząsania (z lewej) oraz obraz PNG-8 z 16 kolorami i roztrząsaniem (z prawej)

Zobacz także

„Zachowywanie przezroczystości tła na obrazie GIF lub PNG” na stronie 290

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.

Zobacz także

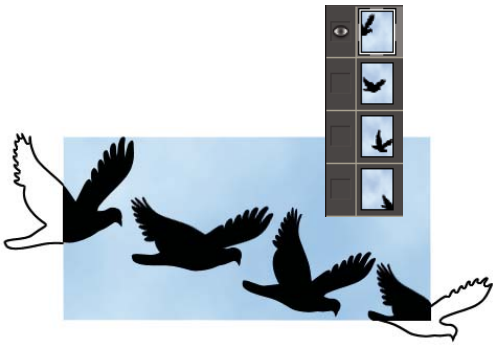
„Zachowywanie przezroczystości tła na obrazie GIF lub PNG” na stronie 290

Informacje o animowanych o 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 w Edytorze do dokumentu z kolorami RGB.

Za pomocą polecenia Otwórz w Edytorze 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.



Utworzenie sekwencji obrazów w oddzielnych warstwach daje możliwość uzyskania efektu animacji.

Zobacz także

„Opis działania warstw" na stronie 53

„Wyświetlanie podglądu animacji" na stronie 295

Stosowanie predefiniowanego ustawienia optymalizacji

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 „Własne". 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

Format JPEG jest standardowym formatem używanym do kompresji zdjęć.

1 Otwórz obraz w Edytorze i kliknij polecenie 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 profilów ICC do korekcji 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.

Zobacz także

„Informacje o formacie JPEG” na stronie 283

„Informacje o zarządzaniu kolorami” na stronie 187

Optymalizowanie jako format GIF lub PNG-8

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 w Edytorze i kliknij polecenie 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 Jest tworzona 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.

Zobacz także

„Informacje o symulowaniu” na stronie 292

„Informacje o obrazach internetowych przezroczystych i z otoczką” na stronie 289

Optymalizowanie jako format PNG-24

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 w Edytorze i kliknij polecenie 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 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.

Zobacz także

„Zachowywanie przezroczystości tła na obrazie GIF lub PNG” na stronie 290

Tworzenie animowanego obrazu GIF

1 Pracując w module Editor, 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:

Pętla Animacja jest stale powtarzana w przeglądarce internetowej.

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.

Zobacz także

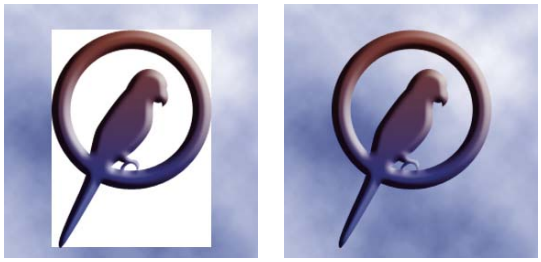
„Wyświetlanie podglądu animacji” na stronie 295

„Opis działania warstw” na stronie 53

Używanie przezroczystości i otoczek

Informacje o obrazach internetowych przezroczystych i z otoczką

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).

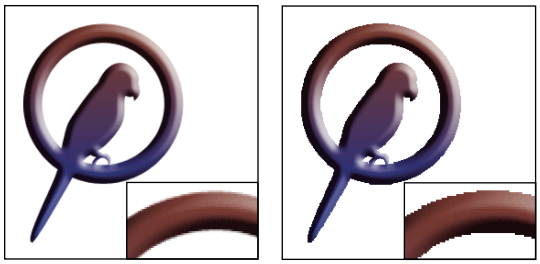


Przycisk internetowy bez przezroczystości (z lewej) i z przezroczystością (z prawej)

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 nieznany 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)

Zobacz także

„Dodawanie warstw” na stronie 55

„Formaty plików zoptymalizowane dla Internetu” na stronie 282

Zachowywanie przezroczystości tła na obrazie GIF lub PNG

Formaty GIF i PNG-8 obsługują jeden poziom przezroczystości — piksele mogą być w pełni przezroczyste lub w pełni nieprzejrzyste, lecz nie częściowo przezroczyste. (Format PNG-24 obsługuje przezroczystość wielopoziomową, co oznacza, że obraz może mieć do 256 stopni przezroczystości, od nieprzejrzystego do całkowicie przezroczystego).

1. W Edytorze 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 zmieszać z kolorem otoczki. Można także utworzyć ostro zarysowaną przezroczystość.

Zobacz także

„Informacje o formacie GIF” na stronie 284

„Informacje o formacie PNG-8” na stronie 284

„Informacje o formacie PNG-24” na stronie 285

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 zmieszać przezroczyste piksele z kolorem otoczki pasującym do tła strony internetowej lub wypełnić je tym kolorem.

1. W Edytorze 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 zmieszać 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 Próbnika kolorów)

Zobacz także

„Informacje o formacie GIF” na stronie 284

„Informacje o formacie PNG-8” na stronie 284

„Informacje o formacie PNG-24” na stronie 285

Tworzenie ostro zarysowanej przezroczystości w pliku GIF lub PNG-8

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 W Edytorze 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.

Zobacz także

„Informacje o formacie GIF” na stronie 284

„Informacje o formacie PNG-8” na stronie 284

Tworzenie obrazu JPEG z otoczką

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 W Edytorze 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 Próbnika kolorów).

W przypadku wybrania pozycji Brak jako kolor otoczki zostanie użyty kolor biały.

Zobacz także

„Informacje o formacie JPEG” na stronie 283

Symulowanie w obrazach internetowych

Informacje o symulowaniu

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.

Zobacz także

„Formaty plików zoptymalizowane dla Internetu” na stronie 282

„Używanie próbnika kolorów firmy Adobe” na stronie 231

„Optymalizowanie jako format GIF lub PNG-8” na stronie 287

Sterowanie symulowaniem na obrazach internetowych

1 Otwórz obraz w Edytorze i kliknij polecenie 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

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 w Edytorze i kliknij polecenie 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.

Zobacz także

„Dodawanie przeglądarki do menu Podgląd w” na stronie 294

Wyświetlanie podglądu obrazów internetowych

Wyświetlanie podglądu zoptymalizowanego obrazu w przeglądarce internetowej

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 W Edytorze 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.

Zobacz także

„Używanie okna dialogowego Zapisz dla Internetu” na stronie 281

Dodawanie przeglądarki do menu Podgląd w

1 W Edytorze 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

1 Otwórz obraz w Edytorze i kliknij polecenie 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.

Zobacz także

„Informacje o optymalizowaniu” na stronie 281

Wyświetlanie podglądu odmian w wyświetlaniu kolorów

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 w Edytorze i kliknij polecenie 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.*

Zobacz także

„Informacje o optymalizowaniu” na stronie 281

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 w Edytorze 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.

Rozdział 15: Drukowanie i udostępnianie zdjęć

Program Adobe® Photoshop® Elements 8 oferuje kilka opcji drukowania i udostępniania zdjęć. Profesjonalnie wydrukowane zdjęcia można uzyskać w trybie online dzięki usługom *Adobe Photoshop Services*. Zdjęcia można też wydrukować w domu. Aplikacja pozwala drukować pojedyncze zdjęcia, stykówki (miniaturki wybranych zdjęć), pakiety obrazów (strony z jednym lub wieloma zdjęciami w różnych rozmiarach), a nawet nadruki na koszulki. Korzystając z programu Photoshop Elements, można także udostępniać obrazy i zamawiać odbitki przez Internet.

Drukowanie zdjęć

Przegląd opcji drukowania

Film przeglądowy dostępny na stronie www.adobe.com/go/lrvid2333_pse_pl.

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 można również wybrać do druku klip wideo, ale zostanie wydrukowana 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.

Zobacz także

„Ustawianie opcji strony i drukarki” na stronie 301

Drukowanie zdjęć w Edytorze

1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Otwórz zdjęcia w Edytorze.
- Wybierz zdjęcia w skrzynce projektu, a następnie klikaj (przytrzymując klawisz Ctrl), aby wybrać wiele zdjęć ze skrzynki projektu.

***Uwaga:** Zdjęcia można wybrać w module Elements Organizer, a następnie można wybrać opcję Pokaż pliki z modułu Elements Organizer. Zdjęcia zostaną wyświetlone w skrzynce projektu.*

2 Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

3 Wybierz drukarkę z menu Wybierz drukarkę. Aby określić opcje drukowania strony, kliknij przycisk Ustawienia strony.

4 Kliknij przycisk Zmień ustawienia, aby zmodyfikować ustawienia drukarki.

5 Wybierz rozmiar papieru z menu Rozmiar papieru.

6 Wybierz jedną z opcji z menu Wybierz typ drukowania.

7 Wybierz rozmiar wydruku z menu Wybierz rozmiar wydruku.

8 Wybierz lub wprowadź liczbę kopii każdego obrazu w polu tekstowym na każdej stronie.

9 Aby dopasować obraz do określonego układu wydruku, wybierz opcję Kadruj rozmiar. Obraz zostanie przeskalowany i — jeśli to konieczne — skadrowany, tak aby pasował do proporcji w układzie zdjęć. Wyłącz tę opcję, jeśli zdjęcia nie mają być kadrowane.

10 (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Więcej opcji, aby zmienić dodatkowe ustawienia.

11 Kliknij przycisk Drukuj.

Jeżeli zdjęcia nie są drukowane w określonym rozmiarze, spróbuj nadać im odpowiedni rozmiar przed rozpoczęciem drukowania.

Zobacz także

„Ustawianie opcji strony i drukarki" na stronie 301

„Zmienianie wymiarów i rozdzielczości odbitki bez ponownego próbkowania" na stronie 147

Więcej opcji drukowania z Edytora

Po kliknięciu przycisku Więcej opcji w oknie dialogowym Drukuj zostaną wyświetlone następujące opcje:

- Opcje drukowania
- Własny rozmiar wydruku
- Zarządzanie kolorami

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** Można wybrać zarządzanie kolorami przez drukarkę lub przez program Photoshop Elements. Można też wyłączyć zarządzanie kolorami.
- **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).

❖ W Edytorze wybierz 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, aby 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 w Edytorze

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 pełnej edycji.

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.

Zobacz także

„Opis działania warstw” na stronie 53

Korzystanie z opcji Wydruki zdjęć

Zdjęcia można drukować za pomocą opcji Wydruki zdjęć.

1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Otwórz zdjęcia w Edytorze.
- W celu zaznaczenia wielu zdjęć w skrzynce projektu należy klikać, przytrzymując klawisz Ctrl.

Uwaga: *Zdjęcia można wybrać w module Elements Organizer, a następnie można wybrać opcję Pokaż pliki z modułu Elements Organizer. Zdjęcia zostaną wyświetlone w skrzynce projektu.*

2 Wybierz opcje Utwórz > Wydruki zdjęć.

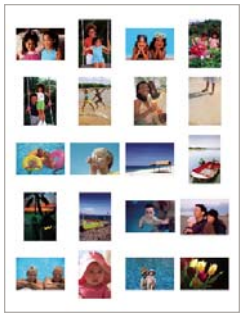
3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz 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 w Edytorze” na stronie 297.
- Wybierz opcję Drukuj pakiet obrazów. Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okna dialogowego Drukuj za pomocą modułu Elements Organizer. Więcej informacji zawiera sekcja „Drukowanie pakietu obrazów” na stronie 300.

4 W celu wydrukowania zdjęć postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlonymi na ekranie.

Drukowanie stykówki

Stykówki to strony zapełnione miniaturkami obrazów, które ułatwiają przeglądanie grup obrazów. Stykówkę można wydrukować w module Elements Organizer. Jednak proces drukowania można zainicjować z modułu Photoshop Elements Editor. 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.



Przykładowa stykówka

Drukowanie pakietu obrazów

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 modułu Photoshop Elements Editor. 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 pakietu obrazów z modułu Elements Organizer zawiera sekcja Drukowanie pakietu obrazów.



Pakiety obrazów mają różne rozmiary

Opcje drukowania

Ustawianie opcji strony i drukarki

1 Wybierz opcje Plik > Drukuj, a następnie wybierz opcję Ustawienia strony w oknie dialogowym Drukuj. Aby polecenie Drukuj było dostępne w trybie pełnej edycji, szybkiej korekty lub edycji z asystą, zdjęcie musi być otwarte.

2 W oknie dialogowym Ustawienia strony kliknij przycisk Drukarka i wybierz drukarkę z menu Nazwa. W razie potrzeby kliknij przycisk Właściwości, aby określić układ i opcje papieru. Można też kliknąć przycisk Zaawansowane w oknie dialogowym sterownika drukarki (jeśli jest dostępne), aby ustawić inne opcje drukarki. Dostępność przycisku Zaawansowane i opcji drukarki zależy od używanej drukarki, sterowników drukowania i systemu Windows. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okna dialogowe.

Uwaga: *Jeśli jest planowane skalowanie drukowanego obrazu, należy użyć opcji skalowania w oknie dialogowym Podgląd drukowania, a nie opcji zaawansowanych drukarki. Okno dialogowe Drukuj jest bardziej użyteczne, ponieważ można obejrzeć w nim podgląd drukowanego obrazu. Nie należy ustawiać opcji skalowania jednocześnie w opcjach zaawansowanych drukarki i w oknie dialogowym Podgląd drukowania. Takie ustawienie powoduje dwukrotne zastosowanie skalowania, przez co obraz wynikowy może nie mieć planowanego rozmiaru.*

3 W oknie dialogowym Ustawienia strony określ opcje, takie jak rozmiar i orientacja papieru, a następnie kliknij przycisk OK.

Wysyłanie zdjęć do usług udostępniania online

1 W module Editor kliknij zakładkę Udostępnij 

.

2 Kliknij przycisk Więcej opcji i wybierz z menu podręcznego jedną z usług udostępniania zdjęć.

3 Aby udostępnić zdjęcia online, postępuj według instrukcji na ekranie.

Udostępnianie zdjęć

Program Photoshop Elements umożliwia udostępnianie zdjęć za pośrednictwem poczty e-mail. Zdjęcia można dołączyć do wiadomości e-mail albo osadzić je w wiadomości e-mail, tworząc wiadomość ze zdjęciami. Możliwe jest również udostępnianie albumów online i udostępnianie zdjęć nagranych na dyskach CD/DVD. Moduł Elements Organizer ułatwia porządkowanie plików multimedialnych oraz zarządzanie nimi, dlatego operację udostępniania można rozpocząć w programie,Photoshop Elements, a zakończyć w module Elements Organizer. Moduł Elements Organizer umożliwia wybór plików multimedialnych wymaganych do udostępnienia. Szczegółowe informacje na temat udostępniania plików multimedialnych z modułu Elements Organizer zawiera sekcja Udostępnianie zdjęć za pośrednictwem poczty elektronicznej. Karta Udostępnij w produkcie Photoshop Elements zawiera następujące opcje przeznaczone do udostępniania zdjęć:

Album online Umożliwia udostępnianie albumów.

Załączniki e-mail Umożliwia udostępnianie zdjęć w postaci załączników e-mail.

Wiadomość ze zdjęciami Za pomocą kreatora można osadzić zdjęcia w treści wiadomości e-mail z własnymi kolorowymi układami (papeterią).

CD/DVD Umożliwia nagrywanie zdjęć na dyskach CD/DVD.

Pokaz slajdów w formacie PDF Łączy obrazy i pliki multimedialne w pokaz slajdów. Adresaci mogą wyświetlić ten plik PDF jako pokaz slajdów, używając bezpłatnego oprogramowania Adobe Reader.

Obrazy można także udostępniać za pomocą usług online. Więcej informacji zawiera sekcja Informacje o usługach online.

Rozdział 16: Skróty klawiaturowe w module Photoshop Elements Editor

Skróty klawiaturowe umożliwiają nawigację w module Elements Organizer, a także znajdowanie, wyświetlanie i edytowanie w nim zdjęć. W Edytorze skróty służą do wyświetlania, zaznaczania i edytowania, a także do używania wielu narzędzi dostępnych w trybie pełnej edycji.

Skróty dotyczące wyświetlania obrazów (tryb pełnej edycji)

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Przełączanie do przodu między otwartymi dokumentami	Control + Tab
Przełączanie do tyłu między otwartymi dokumentami	Control + Shift + Tab
Dopasowywanie obrazu do wielkości okna	Ctrl + 0 (lub dwukrotne kliknięcie narzędzia Rączka)
Powiększenie 100%	Ctrl + Alt + 0 (lub dwukrotne kliknięcie narzędzia Powiększenie)
Uaktywnienie narzędzia Rączka (poza trybem edycji tekstu)	Spacja
Uaktywnienie narzędzia Powiększanie	Control + Spacja
Uaktywnienie narzędzia Zmniejszanie	Spacja + Alt
Zmiana pozycji ramki powiększenia w trakcie przeciągania	Spacja + przeciągnij
Powiększenie pewnego obszaru obrazu	Control + przeciągnięcie w podglądzie w panelu Nawigator
Przewiń obraz za pomocą narzędzia Rączka	Przeciągnij pole podglądu na panelu Nawigator
Przewijanie w górę lub w dół o 1 ekran	Page Up lub Page Down
Przewijanie w górę lub w dół o 10 jednostek	Shift + Page Up lub Page Down
Przewinięcie w lewo lub w prawo o 1 ekran	Ctrl + Page Up lub Page Down
Przewinięcie w lewo lub w prawo o 10 jednostek	Ctrl + Shift + Page Up lub Page Down
Przeniesienie widoku do lewego górnego lub prawego dolnego rogu	Home lub End

Skróty dotyczące wybierania narzędzi

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Przełączanie między narzędziami o takim samym skrócie klawiszowym	Shift + skrót klawiszowy (przy włączonym ustawieniu preferencji Użyj klawisza Shift do przełączania narzędzi)
Przełączanie między narzędziami zagnieżdżonymi	Alt + kliknięcie narzędzia
Narzędzie Przesuwanie	V
Narzędzie Powiększanie	Z
Narzędzie Rączka	H
Narzędzie Kroplomierz	I
Narzędzie Zaznaczanie prostokątne Narzędzie Zaznaczanie eliptyczne	M
Narzędzie Lasso Narzędzie Lasso magnetyczne Narzędzie Lasso wielokątne	L
Różdżka, narzędzie	W
Narzędzie Pędzel zaznaczania (lub narzędzie Szybkie zaznaczanie)	A
Narzędzie Tekst Narzędzie Tekst pionowy Narzędzie Pozioma maska tekstowa Narzędzie Pionowa maska tekstowa	T
Narzędzie Kadrowanie Narzędzie Rekompozycja	C
Narzędzie Foremka	Q
Narzędzie Prostowanie	P
Narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu	Y
Punktowy pędzel korygujący, narzędzie Narzędzie Pędzel korygujący	J
Stempel, narzędzie Narzędzie Stempel z wzorkiem	S
Narzędzie Ołówek	N
Gumka, narzędzie Narzędzie Gumka tła Narzędzie Magiczna gumka	E
Narzędzie Pędzel Pędzel impresjonistyczny Narzędzie Zastępowanie kolorów	B
Pędzel inteligentny Szczegółowy pędzel inteligentny	F

Wynik	**Skrót**
Wiadro z farbą, narzędzie	K
narzędzie Gradient	G
Narzędzie Prostokąt Narzędzie Prostokąt zaokrąglony Narzędzie Elipsa Narzędzie Wielokąt Narzędzie Linia Narzędzie Kształt własny Narzędzie Zaznaczanie kształtów	U
Rozmywanie, narzędzie Wyostrzanie, narzędzie Smużenie, narzędzie	R
Gąbka, narzędzie Rozjaśnianie, narzędzie Ściemnianie, narzędzie	O
Wyświetlenie/ukrycie wszystkich paneli (z wyjątkiem paneli Zawartość i Warstwy)	Tabulatory
Domyślne kolory tła i narzędzia	D
Przełączenie kolorów tła i narzędzia	X

Skróty dotyczące zaznaczania i przenoszenia obiektów

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Usunięcie zaznaczenia	Control + D
Zmiana położenia ramki zaznaczenia podczas zaznaczania	Spacja + przeciągnij
Dodawanie i odejmowanie zaznaczenia	Dowolne narzędzie zaznaczania + Shift lub Alt + przeciągnięcie
Przecięcie z zaznaczeniem	Dowolne narzędzie zaznaczania + Shift + Alt + przeciągnięcie
Ogranicz kształtu ramki zaznaczania do kwadratu lub koła (jeśli nie są aktywne inne zaznaczenia)	Wciśnij Shift i przeciągnij
Rysuj ramkę zaznaczenia od środka (jeśli nie są aktywne inne zaznaczenia)	Wciśnij Alt i przeciągnij
Ogranicz kształt ramki zaznaczania i rysuj ją od środka	Shift + wciśnij Alt i przeciągnij
Uaktywnienie narzędzia Przesuwanie	Control (z wyjątkiem sytuacji, gdy jest wybrane narzędzie Rączka lub dowolne narzędzie kształtów)

Wynik	**Skrót**
Przełączenie narzędzia Lasso magnetyczne na narzędzie Lasso wielokątne	Kliknij z naciśniętym klawiszem Alt i przeciągnij
Usunięcie ostatniego punktu kontrolnego dla narzędzia Lasso magnetyczne lub Lasso wielokątne	Usuń
Zastosowanie/anulowanie operacji narzędzia Lasso magnetyczne	Enter/Esc
Przesunięcie kopii zaznaczenia	Narzędzie Przesuwanie + wciśnij Alt i przeciągnij zaznaczenie
Przesuń obszar zaznaczenia o 1 piksel	Dowolne zaznaczenie + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Przesuwanie zaznaczenia o 1 piksel	Dowolne zaznaczenie + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Przesuwanie warstwy o 1 piksel, gdy na warstwie nie są zaznaczone żadne obiekty	Control + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Zwiększenie/Zmniejszenie szerokości obszaru	Narzędzie Lasso magnetyczne + [lub]
Akceptacja kadrowania lub brak zezwolenia na nie	Narzędzie Kadrowanie + Enter lub Esc
Włączanie i wyłączanie pola wycięcia	/ (kreska ukośna)

Skróty dotyczące okna dialogowego Moduł wyodrębniający

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Pędzel pierwszego planu	B
Narzędzie Prostowanie	P
Gumka punktowa	E
Narzędzie Dodaj do zaznaczenia	A
Narzędzie Usuń z zaznaczenia	D
Narzędzie Pędzel korygujący	J
Narzędzie Powiększanie	Z
Narzędzie Rączka	H

Skróty dotyczące przekształcania zaznaczeń

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Transformacja od środka lub odbicie	Alt
Zachowaj	Shift
Zniekształcenie	Control
Pochylenie	Control + Shift
Zmiana perspektywy	Control + Shift + Alt
Zastosuj	Enter
Anuluj	Esc lub Control + . (kropka)

Skróty dotyczące malowania i pędzli

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Przełączenie do narzędzia Kroplomierz	Dowolne narzędzie do malowania lub narzędzie kształtów + Alt (z wyjątkiem narzędzia Pędzel impresjonistyczny)
Wybierz kolor tła	Narzędzie Kroplomierz + wciśnij Alt i kliknij
Ustawienie krycia, tolerancji lub ekspozycji malowania	Dowolne narzędzie do malowania lub edycji + klawisze numeryczne (np. 0 = 100%, 1 = 10%, szybkie naciśnięcie klawiszy 4 i 5 = 45%)
Przechodzenie między trybami mieszania	Shift + + (plus) lub – (minus)
Wypełnienie zaznaczenia/warstwy kolorem pierwszego planu lub tła	Alt + Backspace lub Control + Backspace
Wyświetlenie okna dialogowego Wypełnij	Shift + Backspace
Włączenie/ Wyłączenie blokady pikseli przezroczystych	/ (kreska ukośna)
Połączenie punktów linią prostą (narysowanie linii prostej)	Dowolne narzędzie do malowania + wciśnij Shift i kliknij
Usuń pędzel	Wciśnij Alt i kliknij pędzel
Zmniejszenie/Zwiększenie rozmiaru pędzla	[lub]
Zmniejszanie/Zwiększanie miękkości/twardości pędzla stopniowo, co 25%	Shift + [lub]
Zaznaczenie poprzedniego/następnego rozmiaru pędzla	, (przecinek) lub . (kropka)
Zaznaczenie pierwszego/ostatniego pędzla	Shift + , (przecinek) lub . (kropka)
Wyświetlenie precyzyjnego kursora pędzli	Caps Lock

Skróty dotyczące używania tekstu

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Przesuwanie tekstu wewnątrz obrazu	Wciśnij Control i przeciągnij tekst (gdy jest zaznaczona warstwa tekstowa)
Zaznacz znak po prawej/lewej, wiersz u dołu/góry lub wyraz po lewej /prawej	Shift + Strzałka w lewo/Strzałka w prawo lub Strzałka w dół/Strzałka w górę lub Control + Shift + Strzałka w lewo/Strzałka w prawo
Zaznacz znaki między punktem wstawiania a punktem, w którym kliknięto	Wciśnij Shift i kliknij
Przesuń kursor o 1 znak w lewo/w prawo, o 1 wiersz w dół/w górę lub o 1 wyraz w lewo/w prawo	Strzałka w lewo/Strzałka w prawo, Strzałka w dół/Strzałka w górę lub Control + Strzałka w lewo/Strzałka w prawo
Zaznaczenie wyrazu, wiersza lub akapitu	Dwukrotne, trzykrotne lub czterokrotne kliknięcie
Skalowanie i pochylenie tekstu wewnątrz obwiedni podczas zmieniania jej wymiarów	Wciśnij Control i przeciągnij uchwyt obwiedni
Wyrównanie do lewej, do środka lub do prawej	Narzędzie Tekst poziomy lub narzędzie Pozioma maska tekstowa + Control + Shift + L, C lub R
Wyrównanie do góry, do środka lub do dołu	Narzędzie Tekst pionowy lub narzędzie Pionowa maska tekstowa + Control + Shift + L, C lub R
Powrót do domyślnego stylu czcionki	Control + Shift + Y
Włączenie/Wyłączenie podkreślenia	Control + Shift + U
Włączenie/Wyłączenie przekreślenia	Control + Shift + / (ukośnik)
Zmniejszenie lub zwiększenie rozmiaru zaznaczonego tekstu o 2 pkt/piksel	Control + Shift + < lub >

Skróty dotyczące panelu Warstwy

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Ustaw opcje warstwy	Alt + kliknij przycisk Nowy
Usunięcie bez potwierdzania	Alt + kliknięcie przycisku Kosz
Zastosowanie wartości i utrzymanie pola w stanie aktywności	Shift + Enter
Wczytanie przezroczystości jako zaznaczenia	Wciśnij Control i kliknij miniaturkę warstwy
Dodanie do bieżącego zaznaczenia	Control + Shift + kliknięcie warstwy
Usunięcie z bieżącego zaznaczenia	Control + Alt + kliknięcie miniaturki warstwy
Przecięcie z bieżącym zaznaczeniem	Control + Shift + Alt + kliknięcie miniaturki warstwy
Złączenie widocznych warstw	Control + Shift + E
Utworzenie nowej pustej warstwy z użyciem okna dialogowego	Wciśnij Alt i kliknij przycisk Nowa warstwa
Utworzenie nowej warstwy pod warstwą docelową	Wciśnij Control i kliknij przycisk Nowa warstwa
Uaktywnienie dolnej/górnej warstwy	Shift + Alt + [lub]
Zaznaczenie kolejnej warstwy (idąc w górę lub w dół)	Alt + [lub]

Wynik	**Skrót**
Przesunięcie warstwy docelowej w dół/w górę	Control + [lub]
Złączenie kopii wszystkich widocznych warstw na warstwie docelowej	Control + Shift + Alt + E
Złączenie w dół	Control + E
Skopiowanie bieżącej warstwy na warstwę pod spodem	Alt + wybranie polecenia Scal w dół z menu podręcznego panelu
Skopiowanie wszystkich widocznych warstw do aktywnej warstwy	Alt + wybranie polecenia Scal widoczne z menu podręcznego panelu
Wyświetlenie/Ukrycie wszystkich pozostałych, aktualnie widocznych warstw	Wciśnij Alt i kliknij ikonę oka
Włączenie blokady przezroczystości warstwy docelowej lub uaktywnienie ostatniej blokady	/ (kreska ukośna)
Edycja właściwości warstw	Dwukrotne kliknięcie miniaturki warstwy
Zaznaczenie całego tekstu; tymczasowe wybranie narzędzia Tekst	Dwukrotne kliknięcie miniaturki warstwy tekstowej
Tworzenie maski przycinającej	Wciśnij Alt i kliknij linię oddzielającą dwie warstwy
Zmiana nazwy warstwy	Dwukrotnie kliknij nazwę warstwy

Skróty dotyczące używania trybów mieszania

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Przechodzenie między trybami mieszania	Shift + + (plus) lub – (minus)
Zwykły	Shift + Alt + N
Rozpuszczanie	Shift + Alt + I
Pod spodem	Shift + Alt + Q
Usuń	Shift + Alt + R
Ciemniej	Shift + Alt + K
Mnożenie	Shift + Alt + M
Ściemnianie	Shift + Alt + B
Ściemnianie liniowe	Shift + Alt + A
Jaśniej	Shift + Alt + G
Raster	Shift + Alt + S
Rozjaśnianie	Shift + Alt + D
Rozjaśnianie liniowe	Shift + Alt + W
Nakładka	Shift + Alt + O
Łagodne światło	Shift + Alt + F

Wynik	**Skrót**
Ostre światło	Shift + Alt + H
Światło jaskrawe	Shift + Alt + V
Światło liniowe	Shift + Alt + J
Światło punktowe	Shift + Alt + Z
Mieszanie twarde	Shift + Alt + L
Różnica	Shift + Alt + E
Wykluczenie	Shift + Alt + X
Barwa	Shift + Alt + U
Nasycenie	Shift + Alt + T
Kolor	Shift + Alt + C
Jasność	Shift + Alt + Y

Skróty dotyczące panelu Informacje

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Zmiana trybów odczytu kolorów	Kliknij ikonę kroplomierza
Zmiana jednostek miary	Kliknij ikonę krzyżyka

Skróty dotyczące panelu Próbki kolorów

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Utwórz nową próbkę z koloru narzędzia	Kliknięcie pustego obszaru panelu
Wybierz kolor tła	Wciśnij Control i kliknij próbkę
Usunięcie koloru	Wciśnij Alt i kliknij próbkę

Skróty dotyczące wyświetlania i ukrywania paneli (tryb pełnej edycji)

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Otwarcie pomocy	F1
Wyświetlenie/ukrycie panelu Zawartość	F7
Pokazanie/ukrycie panelu Informacje	F8
Wyświetlenie/ukrycie panelu Histogram	F9
Wyświetlenie/ukrycie panelu Historia cofnięć	F10
Pokazanie/ukrycie panelu Warstwy	F11
Wyświetlenie/ukrycie panelu Nawigator	F12

Skróty dotyczące galerii filtrów

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Zastosowanie nowego filtra w miejsce zaznaczonego	Alt + kliknięcie filtru
Otwarcie/Zamknięcie wszystkich trójkątów zastępczych	Alt + kliknięcie trójkąta zastępczego
Zmiana przycisku Anuluj na Domyślny	Control
Zmiana przycisku Anuluj na Wyzeruj	Alt
Cofnięcie/ponowienie	Control + Z
Krok do przodu	Control + Shift + Z
Krok wstecz	Control + Alt + Z

Skróty dotyczące filtru Skraplanie

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Narzędzie Wypaczenie	W
Narzędzie Turbulencja	A
Wirówka zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, narzędzie	R
Narzędzie Wirówka w lewo	L
Wklęśnięcie, narzędzie	P
Narzędzie Wybrzuszanie	B
Narzędzie Przesuwanie pikseli	S
Narzędzie Odbicie	M

Wynik	**Skrót**
Rekonstrukcja, narzędzie	E
Narzędzie Powiększanie	Z
Narzędzie Rączka	H

Skróty dotyczące narzędzia Photomerge Panorama

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Narzędzie Wybierz obraz	A
Narzędzie Obróć obraz	R
Ustawienie narzędzia Punkt znikania (przy wybranej opcji Perspektywa)	V
Narzędzie Powiększanie	Z
Narzędzie Rączka	H
Uaktywnienie narzędzia Rączka	Spacja
Krok wstecz	Control + Z
Krok do przodu	Control + Shift + Z
Przesunięcie zaznaczonego obrazu o 1 piksel	Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Zmiana przycisku Anuluj na Wyzeruj	Alt
Wyświetlanie krawędzi pojedynczych obrazów	Wciśnij Alt i przesuń kursor nad obraz

Skróty dotyczące okna dialogowego Camera Raw

Ta częściowa lista zawiera najbardziej pomocne skróty. Dodatkowe skróty można znaleźć w poleceniach menu i w dymkach pomocy narzędzi.

Wynik	**Skrót**
Wyświetlenie obszaru podświetlonego, który będzie obcięty w Podglądzie	Alt + przeciągnięcie suwaka Ekspozycja lub Czarne
Włączenie przycisku Otwórz kopię w oknie dialogowym Camera Raw	Alt

Rozdział 17: Słownik

Słownik jest przewodnikiem po nieznanych terminach w programie Adobe® Photoshop® Elements 8 oraz terminach związanych z obrazami cyfrowymi. Jeżeli terminu nie ma w słowniku, należy go poszukać w Pomocy w celu znalezienia definicji specyficznej funkcji.

Wyszukiwanie definicji terminów

❖ W Pomocy na karcie Spis treści należy rozwinąć litery poniżej pozycji Terminy dotyczące obrazów cyfrowych. Jeżeli terminu tam nie ma, należy go wpisać w polu Szukaj w celu wyszukania terminu w innym miejscu w Pomocy.

Terminy dotyczące obrazów cyfrowych

A

addytywne kolory podstawowe Czerwony, zielony i niebieski. Oko ludzkie postrzega wszystkie inne kolory jako kombinację tych trzech. W celu uzyskania kolorów innych niż addytywne kolory podstawowe monitory komputerowe łączą światło w tych trzech kolorach. Aby na przykład uzyskać kolor żółty, monitor emituje kombinację światła czerwonego i zielonego. Addytywne kolory podstawowe połączone ze sobą przy maksymalnej intensywności tworzą kolor biały. (Zobacz także: „subtraktywne kolory podstawowe” na stronie 325).

ADM Program Adobe Dialog Manager. Plik wymagany przez wiele wtyczek programu Photoshop Elements.

Adobe Color Engine Zarządza kolorami widocznymi na ekranie i wydruku. Służy do mapowania gamy jednej przestrzeni kolorów do gamy innej przestrzeni kolorów.

Adobe Photo Downloader Funkcja programu Photoshop Elements pozwalająca automatycznie wyszukiwać i pobierać zdjęcia z podłączonych czytników kart, aparatów fotograficznych i telefonów komórkowych. Opcję automatycznego wykrywania można wyłączyć w preferencjach aparatu fotograficznego i czytnika kart. Po wyłączeniu tej opcji można ręcznie uruchomić program, klikając w przeglądarce zdjęć ikonę Pobierz zdjęcia i wybierając pozycję Z aparatu, Z czytnika kart lub Z telefonu Komórkowego.

aerograf Opcja pędzla pozwalająca stosować odcienie stopniowe do obrazu, symulując tradycyjne techniki malowania aerografem. Im większy nacisk, tym więcej farby się gromadzi. Używanie tej opcji symuluje efekt malowania obrazu rozpylaczem.

AGMLib Plik biblioteki programu Adobe Graphics Manager instalowany i wymagany przez program Photoshop Elements.

album Grupa zdjęć, które mają być wyświetlane razem. Zdjęcia w albumach mogą mieć różne znaczniki. Każde zdjęcie w kolekcji jest ponumerowane, dzięki czemu można ustawiać je w kolejności według rangi. Albumy są użyteczne przy organizowaniu zdjęć w albumy zdjęciowe i pokazy slajdów.

animowany obraz GIF Serie obrazów formatu GIF, które wyświetlane w sekwencji tworzą wrażenie ruchu.

aparat cyfrowy Aparat rejestrujący dane obrazu w pikselach składających się z bitów informacji, które mogą zostać przetworzone przez komputer.

aproksymacja Nierówne krawędzie widoczne na krawędziach ukośnych linii, łuków i innych spowodowane przez piksele układające się w „schodki”.

artefakt Każda niespodziewana i niechciana zmiana obrazu cyfrowego spowodowana niewłaściwymi ustawieniami lub wadliwym przetwarzaniem. Przykładami są poświata, prążki, wyostrzenie i szum.

arytmetycznie kodowany format JPEG Typ kompresji plików używany do kompresowania plików JPEG.

aureola wyostrzenia Artefakt widoczny jako jasny pierścień lub linia wokół krawędzi spowodowany nadmiernym wyostrzeniem. (Zobacz także: „artefakt” na stronie 314).

Autopoziomy Polecenie automatycznej korekcji kolorów.

B

balans bieli Funkcja równoważąca różnice podczas renderowania tych samych kolorów przy różnych źródłach światła — przy świetle żarówki, jarzeniówki, słonecznym itd.

barwa Kolor odbity od obiektu lub przenoszony przez niego. W powszechnym użyciu barwa jest właściwością pozwalającą rozpoznawać kolor jako czerwony, niebieski, żółty itd.; „kolor koloru”.

bezpieczny kolor z palety internetowej Dowolny z 216 kolorów wyświetlanych konsekwentnie w Internecie, niezależnie od przeglądarki i platformy sprzętowej.

Bichromia Dwukolorowa skala szarości używająca dwóch własnych atramentów. Program Photoshop Elements nie obsługuje plików w trybie bichromii.

bity/kanał Liczba bitów przypadających na kanał. Ta miara określa, ile odcieni może zawierać każdy kanał koloru.

błędy System komunikatów aplikacji ostrzegających o nieudanym poleceniu lub operacji.

BMP Standardowy format plików, w którym są zapisywane pliki bitmapowe w systemie Windows. System Windows może wyświetlić pliki BMP na urządzeniu wyświetlającym dowolnego rodzaju.

C

CCITT Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique. Grupa określająca standardy komunikacyjne. Obecnie znana jako ITU-T (International Telecommunications Union-Telecommunication Standardization sector). Grupa CCITT opracowała rodzinę bezstratnych technik kompresji obrazów czarno-białych.

chrominancja Zobacz: „nasycenie” na stronie 319.

ciało czarne Hipotetyczny materiał, który, kiedy jest zupełnie zimny, ma czarny kolor, a kiedy zostaje podgrzany, zaczyna żarzyć się na różne kolory. W miarę wzrostu temperatury materiału (mierzonej w skali Kelwina) materiał żarzy się w kolorach od czerwonego (najchłodniejszy) do białego (najgorętszy). (Zobacz także: „temperatura koloru” na stronie 326).

CIE Commission Internationale de l’Éclairage. Grupa, która w latach 30. XX wieku określiła uniwersalne standardy kolorów. Grupa CIE opracowała model kolorów Lab.

cienie Najciemniejsze elementy na obrazie oraz poziom szczegółów dostrzegalny w tych ciemnych obszarach. (Zobacz także „podświetlenia” na stronie 321).

CMYK Niebieskozielony, karmazynowy, żółty i czarny — kolory atramentu, których większość drukarek używa do tworzenia kolorowych obrazów. Program Photoshop Elements nie obsługuje trybu kolorów CMYK, jednak większość biurowych drukarek automatycznie konwertuje do niego.

ColorSync Oprogramowanie do zarządzania kolorami oferowane przez firmę *Apple*.

CoolType Technologia czcionek firmy Adobe poprawiająca rozdzielczość tekstu na ekranie.

czcionka Zestaw liter, liczb, znaków interpunkcyjnych oraz symboli o wspólnej grubości, szerokości i stylu. Przykładem jest czcionka Times Italic.

czcionki dwubajtowe Termin używany do określania czcionek azjatyckich, nazywanych często czcionkami CJK (chińskimi, japońskimi i koreańskimi). Do określenia każdego znaku są potrzebne dwa bajty zamiast jednego.

czerwone oko Odbicie światła lampy błyskowej aparatu fotograficznego od siatkówki oka fotografowanego obiektu widoczne jako czerwony punkt w oku obiektu. Efekt można wyeliminować automatycznie podczas importowania obrazów lub za pomocą narzędzia Usuwanie efektu czerwonych oczu.

48-bitowe kolory RGB Wielobitowy tryb obrazu, który może zawierać tysiące kolorów na kanał. Program Photoshop Elements obsługuje tryb 8- lub 16-bitowy na kanał koloru, więc obraz RGB może być 24- lub 48-bitowy — w zależności od głębi bitowej przypadającej na kanał.

czytnik kart Przenośne urządzenie, na którym można przechowywać zdjęcia, dźwięki, wideo i inne dane oraz na które można je wysyłać i z którego można je pobierać. Dane z czytnika kart można pobrać do programu Photoshop Elements.

D

dane kroju Dane kroju czcionek PostScript używane w czasie drukowania. Te dane są przechowywane w pliku kroju czcionki, znanym również jako *czcionka drukarki*.

dane ścieżki schowka Dane ścieżek wektorowych przechowywanych w Schowku. Ścieżki wektorowe są używane z danymi wektorowymi, takimi jak warstwy tekstowe lub warstwy kształtu.

dominanta barwna Niechciane lub nieoczekiwane przesunięcie kolorów na zdjęciu. Na przykład zdjęcie zrobione bez flesza w pomieszczeniu może zawierać za dużo koloru żółtego.

dopasowanie gammy Końcowy kontrast powstały przez ściemnienie lub rozjaśnienie półcieni obrazu. Dopasowując gammę, można zmienić jasność tonów półcieni bez znacznego wpływania na podświetlenia i cienie.

droplet Mała aplikacja przeprowadzająca przetwarzanie wsadowe obrazów przeciągniętych na ikonę dropletu. Program Photoshop Elements nie obsługuje dropletów.

dysk magazynujący Własny system pamięci wirtualnej programu Photoshop Elements, który używa dowolnego dysku lub partycji dysku z wolną przestrzenią. Można wyznaczyć dyski magazynujące, które mają być używane w przypadku, kiedy nie ma wystarczającej ilości pamięci RAM do przeprowadzenia operacji.

dziennik błędów Plik tekstowy generowany po wystąpieniu błędu przy uruchamianiu poleceń Przetwarzanie wsadowe lub Przetwarzanie wielu plików.

E

ekspozycja Miara ilości światła, przy którym zostało zrobione zdjęcie. Niedoświetlone zdjęcia cyfrowe są za ciemne; prześwietlone są natomiast za jasne.

EPS Encapsulated PostScript. Format pliku używany do zapisywania obrazów, które mają zostać użyte w programach do tworzenia ilustracji i projektowania publikacji.

EXIF Exchangeable Image File Format. Standard upraszczający wymianę danych między aparatami fotograficznymi a oprogramowaniem. Te dane mogą zawierać model aparatu, datę i godzinę zrobienia zdjęcia, ustawienia aparatu, czas otwarcia migawki itd.

F

faza Efekt wypukłości lub wklęśnięcia w części lub całości obrazu albo tekstu. Fazy są tworzone przez zastosowanie podświetlenia i cienia do wewnętrznych i zewnętrznych krawędzi ich granic, co symuluje trójwymiarową głębię.

FDF Plik zawierający komentarze z pliku PDF programu *Adobe Acrobat*. Pliku FDF nie można otworzyć w programie Photoshop Elements.

filtry Dostarczone z programem sposoby na zmienianie wyglądu obrazu, na przykład przez nadanie mu wyglądu mozaiki, dodanie unikalnego oświetlenia, zastosowanie zniekształceń itd.

format Photoshop Raw Format zaprojektowany w celu przystosowania obrazów zapisanych w nieudokumentowanych formatach, takich jak te używane w aplikacjach naukowych. (Ten format różni się od „pliki raw aparatu fotograficznego” na stronie 321).

format Targa (TGA) Format plików zgodny z systemami używającymi karty graficznej Truevision.

G

gama kolorów Zakres kolorów, który urządzenie może odtworzyć w danej przestrzeni kolorów.

GIF Graphic image file format. Format pliku odpowiedni dla obrazów zawierających kontury, duże obszary jednego koloru oraz tekst. W formacie GIF są tworzone animacje internetowe.

głębia bitowa Liczba kolorów używanych do reprezentowania piksela obrazu. Obraz 1-bitowy jest czarno-biały; obraz 8-bitowy może mieć 256 kolorów lub odcieni szarości; obraz 16-bitowy może mieć 65 536 kolorów.

głębia koloru Określa, jaka ilość informacji o kolorze może zostać wyświetlona lub wydrukowana w każdym pikselu obrazu. Większa głębia kolorów oznacza większą dostępną liczbę kolorów oraz dokładniejsze oddanie koloru na obrazie cyfrowym.

gradient Każda z kilku metod służących do osiągnięcia gładkiego przejścia między dwoma sąsiadującymi kolorami, włączając w to czerń i biel.

gradient z szumem Gradient zawierający losowo rozmieszczone kolory z zakresu kolorów określonego przez użytkownika.

grafiki wektorowe Linie, kształty i inne składniki obrazów graficznych przechowywane w formacie zawierającym równania geometryczne do renderowania elementów obrazu. Dzięki temu można zmieniać rozmiar grafik bez pogorszenia jakości obrazu, a w formie wyjściowej nie ma nierównych linii. *Program Adobe Illustrator jest programem grafiki wektorowej.*

grupa warstw Kolekcja warstw zapisana wraz z obrazem programu Photoshop. Po otwarciu pliku z grupą warstw w programie Photoshop Elements poszczególne warstwy z zestawu są ukryte w folderze tylko do odczytu. Aby edytować grupę warstw w programie Photoshop Elements, należy najpierw uprościć warstwę.

H

histogram Wykres słupkowy obrazujący rozmieszczenie wartości pikseli w obrazie cyfrowym. Oś pozioma reprezentuje poziomy od 0 (najciemniejszy) do 255 (najjaśniejszy), a oś pionowa reprezentuje liczbę pikseli każdego poziomu.

HSB Tryb kolorów oparty na sposobie postrzegania koloru przez człowieka i opisujący kolor według barwy, nasycenia i jasności.

I

ICC International Color Consortium. Profile ICC urządzeń to przemysłowy standard dokładnego odtwarzania kolorów przez urządzenia, takie jak skanery, monitory i drukarki. (Zobacz także: „profil" na stronie 322).

ICM Zarządzanie kolorami to wbudowany system zarządzania kolorami systemu Windows, który używa profilów kolorów do obrazów i urządzeń, takich jak skanery czy drukarki. Jest podobny do systemu ColorSync firmy Apple w systemach Mac OS.

interfejs modułu skanera Wtyczka pozwalająca importować zdjęcia z aparatu cyfrowego lub skanera.

J

jasność Względna jasność lub ciemność obrazu określająca intensywność kolorów. Jest to również względna jasność lub ciemność dowolnego koloru. (Zobacz także: „luminancja" na stronie 318).

JPEG Joint Photographic Experts Group. Komitet ekspertów, którzy opracowali algorytmy kompresji plików obrazów komputerowych. Również każdy plik graficzny, do którego zastosowano algorytm JPEG. Format JPEG jest formatem generalnie używanym do udostępniania fotografii w sieci. Format JPEG 2000 jest ulepszeniem formatu JPEG i obsługuje również przezroczystość, ale jest niedostępny dla niektórych obrazów.

K

kadrowanie Przycinanie fragmentu zdjęcia w celu poprawienia jego kompozycji lub utworzenia ramki wokół niego.

kanał Konstrukcja opisująca dane koloru w obrazie. Obraz czarno-biały ma jeden kanał, obraz RGB — trzy, a obraz CMYK — cztery. Zwykle kanał opisuje kolor czerwony, zielony lub niebieski, które są mieszane w celu utworzenia wszystkich kolorów.

kanały alfa Maski pozwalające zmieniać, izolować i chronić części obrazu. W programie Photoshop Elements kanały alfa są nazywane zapisanymi zaznaczeniami. Aby zapisać kanał alfa, należy kliknąć polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie. Aby wczytać kanał alfa, należy kliknąć polecenie Zaznacz > Wczytaj zaznaczenie.

kanały docelowe Kanały w programie Photoshop zaznaczone na panelu Kanały. Program Photoshop Elements nie zawiera panelu Kanały.

kanały dodatkowe Kanał w programie Photoshop zawierający kolor dodatkowy, na przykład kolor *Pantone*. Program Photoshop Elements nie obsługuje kanałów dodatkowych.

kanały kolorów Kolory składowe, z których są tworzone wszystkie kolory obrazu. Zwykle odnosi się do kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego (RGB).

klonowanie Malowanie narzędziem Stempel. Przed malowaniem narzędziem Stempel należy ustawić punkt próbkowania na warstwie aktywnej.

kodowanie ZIP Bezstratna technika kompresji najbardziej odpowiednia dla obrazów zawierających duże obszary jednego koloru.

Kojarzenie plików Wewnętrzny mechanizm programu Photoshop Elements pozwalający aplikacji rozpoznawać, zmieniać i otwierać różne typy plików.

kolor indeksowany Kolor, renderowany z użyciem wartości pikseli jako indeks z panelu 256 lub mniejszej liczby kolorów dla interpretacji.

kolory ciepłe Kolory na czerwonym końcu widma, z żółtym i pomarańczowym włącznie, związane z ciepłem.

kolory docelowe Kolory określone w czasie korekty zdjęcia jako podświetlenia, neutralne szarości oraz cienie.

kolory dopełniające Dwa kolory światła, które po zmieszaniu dają światło białe, lub dwa kolory atramentu, które po zmieszaniu dają kolor czarny. Kolory dopełniające to kolory przeciwne na kole kolorów.

kolory zimne Kolory na niebieskimi końcu widma.

koło kolorów Reprezentacja kolorów w widmie widzialnym ułożona w formie koła w taki sposób, że dopełniające się kolory znajdują się dokładnie naprzeciwko siebie.

kompresja Technika pozwalająca zmniejszyć rozmiar obrazów bitmapowych.

kompresja bezstratna Technika kompresji obrazu chroniąca obraz przed zniekształceniem spowodowany utratą danych. Zwykle techniki bezstratne używają mniejszych stopni kompresji niż techniki stratne.

Kompresja JPEG Technika kompresji stratnej zmniejszająca dane obrazu i rozmiar pliku. (Zobacz także „kompresja stratna” na stronie 318).

kompresja stratna Technika kompresji obrazu używająca stopni kompresji, które powodują utratę pewnych danych obrazu.

koniec pliku Ostatniia wiersz kodu w pliku, którą można odczytać. Błąd „Nieoczekiwany koniec pliku” oznacza, że plik, z którym użytkownik próbuje pracować, jest uszkodzony.

kontrast Różnica jasności między jasnymi i ciemnymi obszarami obrazu. Kontrast określa liczbę odcieni na obrazie.

korekta tonalna Dopasowanie tonów obrazu: cieni, podświetleń lub półcieni. Można dopasować wartości podświetleń i cieni w celu zwiększenia zakresu tonalnego, dopasować jasność półcieni bez zmieniania wartości cieni i podświetleń itd.

kreator Narzędzie programu Photoshop Elements przeprowadzające użytkownika przez proces tworzenia od początku do końca. Kreator informuje o wszystkich opcjach, których można użyć na każdym etapie procesu tworzenia. Użytkownik decyduje, których opcji użyć, a których nie, a następnie przechodzi do następnego kroku.

krycie Stopień blokowania światła. Krycie warstw, filtrów i efektów można zmieniać, tak aby obraz znajdujący się pod spodem był bardziej (lub mniej) widoczny.

kształt własny Kształt wymieniony na liście w menu Kształt własny na pasku opcji. Menu Kształt własny jest dostępne po wybraniu narzędzia Kształt własny.

kumimoji Zobacz: „tate-chuu-yoko” na stronie 326.

L

luminancja Miara światła padającego na obiekt na fotografii.

luminancja Jasność. Praktycznie jest to suma największej i najmniejszej wartość RGB podzielona przez dwa.

luminofor Substancja pokrywająca wewnętrzną powierzchnię monitora CRT. Emituje światło w odpowiedzi na stymulację elektryczną oraz wpływa na to, jak kolory są wyświetlane na ekranie. Z upływem czasu zmiany w luminoforze sprawiają, że jest konieczne ponowne skalibrowanie lub określenie profilu monitora.

LZW (Lempel-Zif-Welch) Technika bezstratna szczególnie przydatna w przypadku kompresji obrazów zawierających duże obszary jednego koloru.

M

maska tekstowa Kontur zaznaczenia w kształcie tekstu.

maska warstwy Chroniony obszar warstwy dopasowania. Obszarów pod maską nie można edytować.

Maska wyostrzająca Technika wyostrzania szczegółów obrazu przez zwiększenie kontrastu między jasnymi i ciemnymi obszarami. (Nazwa pochodzi z tradycyjnej fotografii, w której kontrast jest zwiększany przez dodanie lekko rozmazanego negatywu do negatywu oryginalnego).

mezzotinta Efekt symulujący wzorek światła i cienia widoczny na rycinach wykonanych na chropowatej płycie.

miniaturka Mała wesja o niskiej rozdzielczości. Program wyświetla miniaturki zdjęć, z którymi użytkownik pracuje, aby ułatwić ich wyszukiwanie i edycję.

model kolorów Dowolny system określający składniki koloru. Głównymi modelami kolorów są RGB, CMYK oraz HSB.

moduł eksportu Wtyczka umożliwiająca eksportowanie obrazów z Programu Photoshop Elements w różnych formatach.

moduł filtru Wtyczka filtru zainstalowana w programie Photoshop Elements i widoczna w menu Filtr.

moduł formatu plików Wtyczka pozwalająca programowi Photoshop Elements otwierać różne typy plików.

moduł parsera Wtyczką konwertująca dane wektorowe na dane bitmapowe.

moduł rozszerzenia Wtyczka programu Photoshop Elements, która poprawia wydajność lub dodaje funkcje.

moduł wtyczki Niewielkie oprogramowanie tworzone przez firmę Adobe oraz inne firmy w celu dodania nowych funkcji do produktów firmy Adobe.

moduł zaznaczenia Wtyczka pozwalająca tworzyć zaznaczenia w programie Photoshop Elements, na przykład wtyczka TextureSelect używana przez narzędzie Magiczny pędzel zaznaczanie oraz przez Moduł wyodrębniający.

moira Falisty paskowany wzorek na obrazie, który przypomina wzorek prążkowanego jedwabiu. Moira może być artefaktem, który powstaje, kiedy aparat fotograficzny nie jest w stanie uchwycić szczegółów obrazu.

mojikumi System określania odstępów między znakami interpunkcyjnymi, symbolami oraz liczbami w tekście japońskim.

monitor wideo Monitory wideo używają metody skanowania progresywnego do wyświetlania obrazów (w przeciwieństwie do telewizorów, które używają przeplatanych pól).

multiple master Dostosowywalne czcionki pierwszego typu mające zmienne opcje, takie jak grubość, szerokość, styl i rozmiar optyczny.

N

nasycenie Czystość lub intensywność koloru. Kolor w pełni nasycony nie zawiera szarości. Ustawienia nasycenia powodują, że kolory są bardziej żywe (mniejszy dodatek czerni lub bieli) albo bardziej przygaszone (większy dodatek czerni lub bieli).

nieprzezroczystość Przeciwieństwo przezroczystości. Jeśli tekst, kształty lub warstwy są nieprzezroczyste, nie odsłaniają warstw położonych pod spodem.

niezależność rozdzielczości Pozwala zmienić rozmiar obrazu bez zmiany jego rozdzielczości. Rozdzielczość punktowa typowego obrazu bitmapowego jest określona, dlatego podczas powiększania obrazu jego jakość obniża się. Jednak dzięki niezależności rozdzielczości obraz nie jest renderowany do pikseli, dopóki nie zostanie uproszczony lub wydrukowany.

O

obiekt Cos Wewnętrzna część pliku formatu Adobe PDF.

obraz bitmapowy Obraz składający się z rzędów i kolumn pikseli w pamięci komputera. Jest również nazywany obrazem rastrowym. Do formatów plików bitmapowych zalicza się formaty BMP, GIF, JPEG, PSD, PICT oraz TIFF. (Zobacz także: „grafiki wektorowe” na stronie 316).

obraz niedoświetlony Obraz zrobiony w warunkach słabego oświetlenia lub przy niewłaściwych ustawieniach aparatu fotograficznego, przez co jest zbyt ciemny.

obraz rastrowy Zobacz: „obraz bitmapowy” na stronie 320.

obrazy o pojedynczym kanale Obraz zawierający jeden kanał, na przykład obraz w trybie bitmapowym, obraz w skali szarości lub obraz w kolorze zindeksowanym.

obrazy o zerowej długości Obrazy bez określonych rozmiarów.

obrazy o zerowej szerokości Obrazy bez określonych rozmiarów.

obrys (1) Obrys wokół obrazu lub części obrazu utworzony za pomocą polecenia Obrysuj lub za pomocą narzędzia do rysowania, malowania czy zaznaczania. (2) Cechy linii tworzonych za pomocą narzędzi do malowania lub rysowania, w szczególności pędzli.

obszar roboczy Przestrzeń robocza wewnątrz okna obrazu otaczająca istniejący obraz. Dane warstwy mogą wykraczać poza obszar roboczy, ale podczas spłaszczania obrazu zostaną obcięte do obszaru roboczego. Rozmiar i kolor obszaru roboczego można zmienić, klikając polecenie Obraz > Zmień rozmiar > Rozmiar obszaru roboczego.

obwiednia Prostokątne obramowanie wokół obrazu, kształtu lub tekstu, które można przeciągnąć, obracając te obiekty i zmieniając ich rozmiar.

obwiednia przekształcenia Ramka otaczająca fragment obrazu zmieniany za pomocą polecenia przekształcania.

osłabienie Zmniejszenie światła w miarę oddalania się od źródła. Jest to również długość przejścia między zbliżonymi kolorami w oknie dialogowym Barwa/Nasycenie.

oświetlenie tylne Światło pochodzące ze źródła znajdującego się za fotografowanym obiektem.

otoczka Metoda symulowania przezroczystości obrazów wyświetlanych na stronach internetowych. Jeśli przezroczystość nie jest obsługiwana, można ją symulować, określając kolor otoczki pasujący do tła.

P

pamięć podręczna obrazu Sekcja przestrzeni dysku twardego używana jako pamięć wirtualna. Bufor obrazu przyśpiesza odrysowywanie obrazów o wysokiej rozdzielczości na ekranie.

panorama Szeroki widok obiektu, zwykle krajobrazu, utworzony przez nałożenie na siebie poszczególnych zdjęć przy ich robieniu, a następnie przez połączenie ich w celu utworzenia pojedynczego obrazu.

panoramowanie Zmiana punktu skupienia zdjęcia z jednego obiektu lub obszaru na drugi w okresie czasu. W pokazie slajdów programu Photoshop Elements można na przykład ustawić początek panoramowania na jednej twarzy na zdjęciu, a koniec na innej twarzy, tworząc w ten sposób wideo ze zdjęcia. Jest również możliwe powiększanie i zmniejszanie zdjęcia w okresie czasu. Można na przykład zacząć od zbliżenia jednej twarzy na zdjęciu, a następnie zmniejszyć i wyświetlić całe zdjęcie.

PDF (PDP) Portable Document Format. Format plików firmy Adobe, który zachowuje elementy dokumentów wydrukowanych, włącznie z grafikami i zdjęciami, jako obraz elektroniczny. Dokumenty w formacie PDF można przeszukiwać, przeglądać, drukować oraz wysyłać w wiadomościach email. Pliki w formatach PDF i PDP są identyczne, poza faktem, że pliki w formacie PDF są otwierane w programie Adobe Acrobat, a pliki w formacie PDP są otwierane w programie Adobe Photoshop Elements.

perspektywa Kąt, pod którym zdjęcie zostało zrobione lub poziom z jakiego zostało zrobione; widok z położenia aparatu fotograficznego.

PICT Format pliku służący do przechowywania obrazów cyfrowych w systemie Mac OS.

piksel Podstawowa, prostokątna jednostka danych, z których składa się obraz. Krawędzie pikseli mogą utworzyć „schodki", jeżeli nie zostanie użyta opcja wygładzania. (Zobacz także: „obraz bitmapowy" na stronie 320).

piksele na cal (ppi) Miara rozdzielczości obrazu przechowywanego w aparacie lub w pliku komputerowym. Wysoka wartość ustawienia ppi powoduje, że fotografia ma wyraźne szczegóły i duży rozmiar pliku. Zobacz także „punktów na cal (dpi)" na stronie 323.

piksele niebędące obwódką Piksele stanowiące ponad 50 procent zaznaczenia o miękkich krawędziach.

PixMap Obraz bitmapowy przechowywany w pamięci komputera.

plasterki Fragmenty obrazu w programie Photoshop dzielące ten obraz na obszary funkcjonalne. Program Photoshop Elements nie obsługuje plasterków.

plik bufora Plik używany jako pamięć wirtualna. Pliki bufora zwiększają wydajność programu Photoshop Elements.

plik EPS Plik EPS. Format pliku graficznego reprezentujący zarówno dane wektorowe, jak i bitmapowe, obsługiwany przez niemal wszystkie programy graficzne, do tworzenia ilustracji i projektowania publikacji.

Plik panelu Microsoft Tabela kolorów dołączona do pliku obrazu.

pliki CMap Pliki pozwalające uzyskać dostęp do zestawów znaków w czcionkach dwubajtowych, takich jak czcionki japońskie.

pliki raw aparatu fotograficznego Format opisujący dane dokładnie tak, jak zostały przechwycone przez czujnik aparatu, bez zastosowania przetwarzania w aparacie. Jest również nazywany *formatem raw*. (Ten format różni się od „format Photoshop Raw" na stronie 316).

PNG-24 Portable Network Graphics. Format obrazu obsługujący kolor 24-bitowy. Podobnie jak format JPEG format PNG-24 pozwala zachować szczegóły fotograficzne. W przeciwieństwie do formatu JPEG obsługuje 256 poziomów przezroczystości.

PNG-8 Portable Network Graphics. Format obrazu bitmapowego używający koloru 8-bitowego. Podobnie jak format GIF format PNG-8 wydajnie kompresuje obszary koloru kryjącego, zachowując przy tym wyrazistość szczegółów w rysunku kreskowym, znakach logo lub tekście.

pochylenie Odchylenie zawartości obrazu względem osi pionowej lub poziomej. Pochylenie może być artefaktem spowodowanym przez aparat fotograficzny lub efektem zastosowanym celowo.

podgląd EPS PICT Podgląd ekranowy o niskiej rozdzielczości zapisywany wraz z plikiem formatu ESP Machintosh.

podgląd EPS TIFF Podgląd ekranowy o niskiej rozdzielczości zapisywany wraz z plikiem formatu ESP.

podpis Tekst lub notatka dźwiękowa dołączone do zdjęcia. W przeglądarce zdjęć można dodać podpisy dźwiękowe, używając mikrofonu komputerowego lub importując plik audio. Podpisy tekstowe można dodać, wpisując tekst w polu podpisu na panelu Właściwości w przeglądarce zdjęć lub w trybie pełnej edycji w oknie dialogowym Informacje o pliku.

podpis dźwiękowy Głosowa narracja dla zdjęcia.

podświetlenia Najjaśniejsze elementy na obrazie. (Zobacz także: „cienie" na stronie 314).

podświetlenie i cień Najjaśniejsze i najciemniejsze kolory na obrazie.

pointylizm Styl malowania, w którym farba jest nakładana jako bardzo małe punkty, których nie można odróżnić patrząc z oddali. Oko ludzkie łączy punkty w postrzegany kolor.

polecenie Odnosi się do dowolnego elementu menu, który należy wybrać w celu wykonania żądanej operacji.

ponowne próbkowanie Zmiana rozdzielczości obrazu przez zmianę jego rozmiaru w pikselach. Próbkowanie w dół to zmniejszanie liczby pikseli, a ponowne próbkowanie w górę (lub próbkowanie w górę) to zwiększanie liczby pikseli.

posteryzacja Zmniejszenie liczby tonów ciągłych na obrazie. Posteryzacja powoduje powstanie płaskiego, podobnego do kreskówki obrazu. Tego efektu można użyć świadomie, ale czasem jest wynikiem nadmiernej kompresji.

PostScript Język programowania opracowany przez firmę Adobe, który opisuje wygląd tekstu, kształtów graficznych oraz pobranych obrazów na wydruku lub wyświetlanych stronach.

poświata Artefakt spowodowany przepływem informacji o kolorze z jednego czujnika aparatu fotograficznego (odpowiadającego pikselowi) do czujników sąsiadujących. Poświata może wywoływać smugi, aureole i utratę szczegółów. (Zobacz także: „artefakt” na stronie 314).

Poziomy Funkcja dopasowywania kolorów i odcieni. Za pomocą dopasowania poziomów można ustawić wartości cienia i podświetlenia, które mają zostać użyte w całym zakresie tonalnym, dopasować tylko półtony, skorygować dominantę barwną itd.

półcień Obszar leżący pomiędzy najjaśniejszą poświatą a najciemniejszym cieniem.

półton Monochromatyczny obraz utworzony z punktów o różnych rozmiarach, który symuluje odcienie szarości na fotografii. Używa się go do odtwarzania fotografii w drukarkach *PostScript* oraz w maszynach drukarskich.

predefiniowane ustawienie pędzla Pędzel z predefiniowanymi ustawieniami rozmiaru, grubości itd. Program Photoshop Elements oferuje kilka predefiniowanych ustawień pędzla do wyboru oraz możliwość tworzenia własnych. W programie Photoshop Elements można utworzyć maksymalnie 8000 predefiniowanych ustawień pędzla.

profil Informacje dotyczące przestrzeni kolorów urządzenia, aplikacji lub pliku zdjęcia. Profil kolorów ICC urządzenia umożliwia przekonwertowanie danych kolorów obrazu w taki sposób, że kolory są wiernie odtwarzane przez dane urządzenie. (Zobacz także: „zarządzanie kolorami” na stronie 328).

profil Adobe RGB Profil przestrzeni kolorów RGB utworzony przez firmę Adobe Systems Incorporated. Udostępnia dużą gamę kolorów. (Zobacz także: „RGB” na stronie 323).

profil osadzony Profil (kolorów) ICC zapisany w pliku obrazu. Ten profil zapewnia właściwą interpretację kolorów obrazu. (Zobacz także: „zarządzanie kolorami” na stronie 328).

profil przestrzeni roboczej RGB Profil kolorów określający przestrzeń roboczą RGB, na przykład profil dla aparatu cyfrowego i skanera.

profil roboczej przestrzeni szarości Predefiniowany profil określający, jak najlepiej wyświetlać i drukować obrazy w skali szarości dla danego ustawienia kolorów.

profile drukarki Profile opisujące sposoby odtwarzania kolorów przez drukarki.

projekt Produkt utworzony w programie Photoshop Elements z użyciem zdjęć. Można tworzyć pokazy slajdów, strony albumu, pocztówki, kalendarze i inne.

proporcje Stosunek szerokości obrazu do jego wysokości. Ta opcja służy do określania, jak obraz pasuje do strony lub monitora.

próbka Wybieranie koloru narzędzia do malowania lub rysowania za pomocą kroplomierza.

próbki Predefiniowane wartości kolorów, które można wybrać z panelu Próbki kolorów. W programie Photoshop Elements można wczytać maksymalnie 8190 próbek kolorów.

Próbnik kolorów firmy Adobe Wbudowane narzędzie służące do określania koloru pierwszoplanowego i koloru tła w aplikacji firmy Adobe.

przejście Efekt dodany między dwoma zdjęciami, na przykład w pokazie slajdów, wpływający na sposób, w jaki jedno zdjęcie zmienia się w drugie. Można na przykład dodać przejście zanikania między zdjęciami, aby jedno zdjęcie zanikało, w miarę jak drugie się pojawia.

przekształcanie Ustawianie rozdzielczości, zmniejszanie, powiększanie, pochylanie, zniekształcanie, obracanie lub zmienianie perspektywy warstwy, zaznaczenia albo kształtu.

przeplot Wyświetlanie serii wersji obrazu o niskiej rozdzielczości w przeglądarce podczas pobierania pełnego obrazu.

przestrzeń kolorów Tryb kolorów zaprojektowany dla określonego urządzenia lub w specjalnym celu. Na przykład Adobe RGB to przestrzeń kolorów używana przez aplikacje firmy Adobe, a sRGB to przestrzeń kolorów używana przez większość monitorów. Przestrzenie kolorów są ważne przy zarządzaniu kolorami, w których profil kolorów obrazu jest godzony z przestrzenią kolorów aplikacji lub urządzenia, za pomocą których jest wyświetlany. Przestrzeń kolorów używana przez aplikacje firmy Adobe jest czasem nazywana *przestrzenią roboczą*.

przetwarzanie wsadowe Wykonywanie jednego lub kilku zadań na grupie plików jednocześnie.

przezroczystość Funkcja w fotografii cyfrowej obsługująca obszary przezroczyste na obrazie lub warstwie obrazu. Niektóre formaty obrazów nie obsługują przezroczystości..

przycięcie Usunięcie pikseli z obrazu za pomocą polecenia przytnij w programie Photoshop. Program Photoshop Elements nie zawiera polecenia przycinania.

przywróć Polecenie przywracające ostatnią zapisaną wersję obrazu.

PSD Macierzysty format plików programów Adobe Photoshop oraz Adobe Photoshop Elements.

punkt Domyślna jednostka miary dla czcionek, np. Times Roman — zwykła, 12 punktów.

punkt aktywny Obszar, w którym światło zostało skoncentrowane do takiego stopnia, że wszystkie szczegóły zostały utracone; to znaczy obszar, który jest czysto biały.

punkt bieli Punkt odniesienia używany do reprezentowania bieli. Ten punkt odniesienia jest używany do obliczania innych kolorów na obrazie.

punktów na cal (dpi) Miara rozdzielczości drukarki. Ustawienie wysokiej wartość dpi pozwala uzyskać wydruki o dokładnych szczegółach. (Zobacz także: „piksele na cal (ppi)” na stronie 321).

Q

QuickTime Oprogramowanie firmy Apple pozwalające wyświetlać filmy i inne pliki multimedialne na komputerze.

R

RAID Redundant Array of Independent Disks — kategoria napędów dysków używająca dwóch lub więcej dysków jednocześnie w celu zwiększenia wydajności i zapewnienia właściwego działania w przypadku awarii sprzętu lub oprogramowania.

rasteryzer Mechanizm w programie Photoshop Elements, który konwertuje dane wektorowe, takie jak tekst, na dane bitmapowe.

relief W fotografii cyfrowej złudzenie, że obraz trochę wystaje z powierzchni tła.

renderowanie Konwertowanie warstwy wektorowej, takiej jak warstwa kształtu lub warstwa tekstowa, do warstwy normalnej. Aby przekonwertować warstwę wektorową do warstwy normalnej, należy kliknąć polecenie Warstwa > Uprość warstwę.

renmoji Zobacz: „tate-chuu-yoko” na stronie 326.

RGB Model prezentacji kolorów na monitorze komputera. Kolory czerwony, zielony i niebieski (RGB) łączone w różnych proporcjach mogą utworzyć dowolny kolor. Model RGB może reprezentować 256 x 256 x 256 kolorów.

RLE (Run Length Encoding) Bezstratna technika kompresji przezroczystych fragmentów każdej warstwy w obrazach. (Zobacz także: „kompresja bezstratna” na stronie 318).

rodzaj pędzla Jeden z następujących stylów narzędzia pędzla: pędzel, pędzel impresjonistyczny lub aerograf.

rodzina czcionek Kolekcja czcionek o takiej samej nazwie, ale o różnych stylach. Na przykład czcionki Times Italic, Times Bold i Times Bold Italic należą do jednej rodziny czcionek.

rozbarwianie koloru Konwersja danych kolorów z modelu RGB do CMYK w celu drukowania.

rozdzielczość Miara wyrazistości i ostrości obrazu. Rozdzielczość obrazów cyfrowych jest mierzona w pikselach na cal. (Zobacz także: „rozdzielczość monitora" na stronie 324 oraz „rozdzielczość drukarki" na stronie 324).

rozdzielczość drukarki Wyrazistość szczegółów, które drukarka może odtworzyć na obrazie. Jest mierzona w punktach atramentu przypadających na cal (dpi, dots per inch). Zwykle rozdzielczość 240 dpi daje dobre rezultaty przy drukowaniu zdjęć wysokiej jakości na drukarce atramentowej. (Zobacz także: „rozdzielczość" na stronie 324 oraz „rozdzielczość monitora" na stronie 324).

rozdzielczość ekranu Rozmiary siatki pikseli używanej przez monitor.

rozdzielczość monitora Rozdzielczość monitora określona jako wymiar w pikselach. Rozmiar obrazu wyświetlanego na ekranie zależy od fizycznego rozmiaru zdjęcia w pikselach, wielkości monitora i rozdzielczości monitora. (Zobacz także: „rozdzielczość" na stronie 324 oraz „rozdzielczość drukarki" na stronie 324).

rozjaśnianie Selektywne rozjaśnianie dowolnej części obrazu.

rozmycie Wygładzenie szczegółów na obrazie lub jego częściach.

rozmycie Ustawienie tolerancji narzędzia Różdżka oraz polecenia Zastąp kolor. Opcja określa zasady dołączania kolorów zbliżonych do zaznaczenia. Zobacz: Tolerancja.

rozmycie gaussowskie Efekt zmiękczenia stosowany przez rozmieszczenie tonów i kolorów w kształcie dzwonu.

rozproszenie Określa rozkład śladów w pociągnięciach pędzlem.

roztrząsanie Symulacja niedostępnego koloru przez użycie dwóch lub więcej dostępnych kolorów. Kolor sąsiadujących pikseli jest zmieniany podczas próby uzyskania niedostępnego koloru.

różnicowe pliki JPEG Typ metody kodowania używanej z określonymi plikami JPEG. Program Photoshop Elements nie obsługuje plików w różnicowym formacie JPEG.

S

schowek Tymczasowy obszar przechowywania danych zebranych za pomocą poleceń Wytnij i Kopiuj.

ściemnianie Selektywne ściemnianie części obrazu.

ścieżka docelowa Ścieżka w programie Photoshop zaznaczona na panelu Ścieżki. Program Photoshop Elements nie zawiera panelu Ścieżki.

Scitex, plik Plik o wysokiej rozdzielczości używany z systemami firmy Scitex. W programie Photoshop Elements można otwierać pliki Scitex w trybie kolorów RGB.

serwer czcionek Wewnętrzny mechanizm programu Photoshop Elements pozwalający aplikacji używać czcionek i wyświetlać je.

siatka pęknięć na filmie Efekt w fotografii tradycyjnej spowodowany przez nagłą zmianę emulsji kliszy z gorącej na zimną (przeniesienie z gorącego wywoływacza do zimnego utrwalacza). Powoduje to powstanie losowego wzorku linii na obrazie fotograficznym, ale jest on trochę cieńszy niż spękalina.

skala szarości Obraz o pojedynczym kanale zawierający tylko czerń, biel i odcienie szarości. W zależności od głębi bitowej obrazy w skali szarości mogą zawierać różne odcienie szarości.

skanowanie Proces konwertowania obrazu namacalnego, takiego jak slajd albo wydruk, do obrazu cyfrowego za pomocą światła świecącego na czujniki, takie jak matryce CCD (Charged Couple Devices).

skanowanie progresywne Proces wyświetlania obrazów na ekranie, który rysuje od lewej do prawej 60 kompletnych klatek wideo co sekundę. Skanowanie progresywne tworzy czystszy, wyraźniejszy obraz niż wideo z przeplotem.

skojarzone Związane z aplikacją (również kojarzenie plików). Każdy typ pliku ma skojarzoną aplikację. Na przykład pliki PSD są skojarzone z programami *Adobe Photoshop* i Photoshop Elements. Przy próbie otwarcia pliku, który nie ma skojarzonej aplikacji, jest wyświetlane ostrzeżenie.

spękalina Spękania powierzchni widoczne na starych obrazach oraz efekt używany do symulacji spękanej powierzchni na obrazach fotograficznych.

spłaszczanie Łączenie wszystkich widocznych warstw w warstwę tła w celu zmniejszenia rozmiaru pliku.

sRGB Przestrzeń kolorów RGB będąca obecnie standardem w Internecie. Większość monitorów komputerowych może wyświetlać kolory tylko w przestrzeni kolorów sRGB. (Zobacz także: „przestrzeń kolorów” na stronie 323).

stan historii Stan obrazu znajdujący się na panelu Historia cofnięć.

standardowy JPEG Standardowy schemat kompresji dla plików JPEG. Standardowe pliki JPEG przeglądane w sieci Web są wyświetlane linia po linii.

stos Grupa zdjęć zebranych razem pod jednym zdjęciem. Mając wiele zdjęć o tym samym temacie, można utworzyć z nich stosy, aby nie tworzyły nieporządku w przeglądarce zdjęć.

styl czcionki Różne wersje tej samej czcionki w rodzinie czcionek. Do stylów czcionek należą kursywa, styl zwykły i pogrubienie.

styl sztucznie pogrubiony Styl czcionki pozwalający zastosować efekt pogrubienia do rodziny czcionek niezawierającej stylu pogrubionego.

styl tekstu Zobacz: „styl czcionki” na stronie 325styl czcionki

subtraktywne kolory podstawowe Niebieskozielony, karmazynowy i żółty. Jeśli teoretycznie pigmenty tych trzech kolorów zostaną zmieszane w równych ilościach, powstaje kolor czarny. Drukarki łączą te kolory w różnych proporcjach, aby odtworzyć wszystkie kolory, które mogą zostać wydrukowane. Addytywne kolory podstawowe są używane w łączeniu kolorów światła, podczas gdy subtraktywne kolory podstawowe są używane w łączeniu kolorów atramentu. (Zobacz także: „addytywne kolory podstawowe” na stronie 313).

światło zastane Istniejące warunki oświetleniowe, w których zrobiono zdjęcie (bez polepszenia lampą błyskową aparatu).

sylwetka Ciemna bryła na jasnym tle.

16-bitowa skala szarości Wielobitowy tryb obrazu, który może zawierać tysiące odcieni szarości. Program Photoshop Elements obsługuje spłaszczone obrazy 16-bitowe (nie obsługuje warstw w obrazach 16-bitowych).

sztuczna czcionka Komputerowo wygenerowana wersja czcionki symulująca wygląd niedostępnej czcionki.

szum Artefakt spowodowany zakłóceniami lub błędem aparatu fotograficznego. Szum jest najczęściej widoczny jako zbłąkane piksele o nieoczekiwanym kolorze lub ogólnie „ziarnisty” wygląd. Określone techniki kompresji mogą wzmocnić szum.

Szybka maska Kanał maski utworzony w trybie szybkiej maski w programie Photoshop. Program Photoshop Elements nie oferuje trybu szybkiej maski i spłaszcza wszystkie kanały w obrazach programu Photoshop.

T

tabela kolorów Zobacz: „tablica porównań kolorów (CLUT)” na stronie 326.

tablica porównań kolorów (CLUT) System używany do indeksowania kolorów lub odwoływania się do nich, kiedy głębia bitowa jest niewystarczająca do oddawania wszystkich kolorów.

tapeta Obraz lub obrazy tła pulpitu systemu Windows. Za pomocą Kreatora kreacji programu Photoshop Elements można utworzyć własną tapetę.

tate-chuu-yoko Blok poziomego tekstu ułożony w linii pionowej.

temperatura W przypadku kolorów ilość ciepła (w skali Kelwina), jaką musi zaabsorbować obiekt, aby żarzył się na dany kolor. Każdy kolor jest powiązany z temperaturą koloru, tak samo jak różne rodzaje światła. (Zobacz także: „ciało czarne” na stronie 314).

temperatura koloru (1) Pozycja koloru w szeregu kolorów od ciepłego (czerwonego) do zimnego (niebieskiego). (2) Ilość ciepła (w skali Kelwina), jaką musi zaabsorbować obiekt, aby żarzył się w tym kolorze. Każdy kolor jest powiązany z temperaturą koloru, tak samo jak różne rodzaje światła.

TIFF Tagged Image File Format. Format obrazu cyfrowego powszechnie używany w przypadku obrazów do druku lub publikacji. Obrazy w formacie TIFF można skompresować bezstratnie.

tinta Odmiana koloru utworzona przez dodanie koloru białego, co za tym idzie, zmniejszenie nasycenia, a zwiększenie jasności.

tolerancja Miara precyzji, z jaką funkcjonuje dane narzędzie. Tolerancja opisuje różnicę wartości między sąsiadującymi pikselami, na które narzędzie ma wpływ. Jeśli tolerancja jest duża, zmianom lub zaznaczeniu podlega dużo więcej pikseli, niż kiedy tolerancja jest mała.

tryb kolorów Określa, jak są łączone składniki koloru (na podstawie liczby kanałów kolorów w modelu kolorów). Do trybów kolorów należą między innymi: skala szarości (1 kanał), RGB (3 kanały) oraz CMYK (4 kanały). Program Photoshop Elements obsługuje tryby kolorów bitmapy, skalę szarości, kolory indeksowane i RGB.

tryb mieszania Funkcja pozwalająca określić, w jaki sposób narzędzie do malowania lub edycji wpływa na piksele obrazu. Kolor domieszkowy jest stosowany do koloru podstawowego (oryginalnego), tworząc nowy kolor — kolor wynikowy. Tryb mieszania zastosowany do warstw określa, w jaki sposób piksele warstwy mieszają się z pikselami warstw znajdujących się pod spodem.

tryb obrazu Tryb kolorów obrazu, na przykład skala szarości albo RGB.

TWAIN Protokół, przez który aplikacje i urządzenia, takie jak skanery i aparaty fotograficzne, wymieniają informacje.

U

upraszczanie Konwertowanie warstwy tekstowej, warstwy kształtu, warstwy koloru kryjącego, warstwy gradientu lub warstwy wypełnienia wzorkiem do zwykłej warstwy obrazu. Powyższe warstwy trzeba uprościć przed zastosowaniem filtrów lub użyciem narzędzi do malowania.

usługa online Dowolna usługa, z którą można się połączyć i którą można zamówić przez Internet. W celu zamówienia odbitek, ksiąg zdjęć, pocztówek i innych przedmiotów można uzyskać dostęp do usług online bezpośrednio z programu Photoshop Elements. Można również udostępniać swoje zdjęcia za pomocą usług udostępniania online.

uwagi Notatka dodana do pliku programu Photoshop. W programie Photoshop Elements można wyświetlać i usuwać uwagi, ale nie można ich dodawać.

V

VCD Video Compact Disc. Dysk CD zawierający pliki audio i wideo w formacie MPEG. Dysk VCD można odtworzyć w odtwarzaczu DVD lub odtwarzaczu CD. Do dysków VCD tworzonych w programie Photoshop Elements można dołączyć menu.

W

wahanie Określa, jak losowe jest pociągnięcie pędzla.

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.

warstwa Mechanizm nakładania i łączenia wielu obrazów. Warstwy są traktowane, jak przezroczyste arkusze z włókna octanowego (czystego plastiku), które można układać w stosy i których kolejność można zmieniać. Poza zwykłymi warstwami obrazów istnieją również specjalne rodzaje warstw. (Zobacz: „warstwa wypełnienia" na stronie 327 oraz „warstwa dopasowania" na stronie 327).

warstwa aktywna Warstwa aktualnie zaznaczona na panelu Warstwy.

warstwa docelowa Warstwa zaznaczona na panelu Warstwy.

warstwa dopasowania Warstwa pozwalająca zastosować kolor i dopasowanie tonalne do obrazu bez trwałego zmieniania wartości pikseli. Za pomocą warstw dopasowania można eksperymentować z kolorem i odcieniami koloru. Można je sobie wyobrazić jako woal, przez który są widziane warstwy leżące pod spodem. (Zobacz także: „warstwa" na stronie 327).

warstwa klatki Warstwa maskująca obraz w kreacji fotograficznej. Warstwa klatki jest obramowaniem wokół obrazu. Można ją obracać lub zmieniać jej rozmiar i pozycję za pomocą takich samych metod jak w przypadku obrazów.

warstwa kształtu Warstwa zawierająca kształty oparte na wektorach. (Zobacz także: „warstwa" na stronie 327).

warstwa tekstowa Warstwa zawierająca tekst oparty na wektorach. (Zobacz także: „warstwa" na stronie 327).

Warstwa tła Warstwa znajdująca się na samym spodzie obrazu, zawierająca zwykle dane obrazu. Warstwa tła jest zawsze zablokowana. Aby zmienić jej kolejność tworzenia stosu, tryb mieszania lub krycie, należy najpierw przekonwertować ją do zwykłej warstwy.

warstwa wypełnienia Typ warstwy zawierającej kolor kryjący, wzorek albo gradient jako atrybut, który można zmieniać.

warstwa zablokowana Warstwa, która na panelu Warstwy ma ikonę blokady. W warstwie zablokowanej nie można wprowadzać zmian. Warstwa tła jest zawsze zablokowana.

warstwy zawartości Dowolna warstwa w programie Photoshop Elements zawierająca obraz, tekst lub obiekt.

wartość jasności Jasność obrazu lub zaznaczenia zwykle mierzona w procentach od 0% (czerń) do 100% (biel).

wartość koloru Matematyczny opis koloru piksela określony przez jego składniki koloru.

wideo z przeplotem Wideo wygenerowane przez system rozwinięty dla wczesnej telewizji używany nadal w standardowych wyświetlaczach telewizyjnych. Wideo jest wyświetlane na ekranie z prędkością 30 klatek na sekundę (NTSC) lub 25 klatek na sekundę (PAL). Każda klatka jest podzielona na dwa *pola* z przeplotem, a każde z nich jest wyświetlane przez 1/60 sekundy. Nieparzyste pole zawiera wszystkie nieparzyste linie, a pole parzyste zawiera wszystkie parzyste linie klatki wideo. Oko ludzkie postrzega informacje z dwóch sekwencyjnie wyświetlanych pól jako jednolitą klatkę. (Zobacz także: „skanowanie progresywne" na stronie 325).

wielkość rozrzutu Określa odstęp między elementami w pociągnięciu pędzla.

winietowanie Efekt, w którym krawędzie obrazu stopniowo zanikają.

wtapianie Zmiękczanie krawędzi zaznaczenia.

wydruk w sepii Fotografia w odcieniach brązu. Programy do edycji zdjęć symulują ten wygląd starego zdjęcia, stosując efekty specjalne.

wygładzanie Wygładzanie nierównych krawędzi na obrazach cyfrowych przez uśrednianie kolorów pikseli na granicy.

wygładzanie Technika uśredniania wartość pikseli sąsiadujących w celu zmniejszenia kontrastu i utworzenia miękkiego, rozmazanego efektu.

wymiary w pikselach Liczba pikseli wzdłuż szerokości i wysokości obrazu. Jest to miara ilości danych obrazu na zdjęciu, a nie jego fizyczny rozmiar przy drukowaniu lub wyświetlaniu na monitorze.

wyostrzanie Każda funkcja w programach do edycji zdjęć poprawiająca szczegółowość krawędzi sfotografowanych obiektów i postaci. Wyostrzanie jest również często stosowane jako część przetwarzania w aparacie fotograficznym, jednak nie jest stosowane do plików obrazów camera raw. (Zobacz także: „Maska wyostrzająca” na stronie 319).

wypaczanie Zniekształcenie obrazu, często tekstu, w celu przystosowania do różnorodnych kształtów. Wiersz tekstu można na przykład wypaczyć do kształtu łuku lub fali.

wyrazistość Ostrość i przejrzystość szczegółów na obrazie.

wzorek Predefiniowany wzorek dołączony do programu Photoshop Elements lub wzorek utworzony przez użytkownika. Wzorki mogą być używane z warstwami wypełnienia, poleceniem Wypełnij, narzędziem Stempel z wzorkiem oraz narzędziem Wiadro z farbą.

Z

zablokowany Plik tylko do odczytu. Pliki zablokowane są wyświetlane w przeglądarce zdjęć z ikoną blokady.

zakres barw Zakres kolorów, które urządzenie może odtworzyć. (Zobacz także: „przestrzeń kolorów” na stronie 323).

zanik Opcja zaniku używana z narzędziami do malowania pozwala kontrolować liczbę przejść do czasu całkowitego zaniku przepływu farby.

zarządzanie kolorami System używany do uzyskania spójnego koloru w czasie przechodzenia obrazu z jednego urządzenia do drugiego (na przykład z aparatu fotograficznego do komputera albo z komputera do drukarki).

zaznaczenie Część obrazu zaznaczona w celu wprowadzania zmian dowolnego rodzaju — powielenia warstwy, korekcji kolorów, obracania itd. Zaznaczenie składa się ze wszystkich pikseli — w pełni lub częściowo zaznaczonych — zawartych w granicach zaznaczenia.

zestaw wersji Edytowane wersje zdjęć, które są automatycznie grupowane w czasie zapisywania zmian w Edytorze. Podczas edycji zdjęcia w Edytorze program Photoshop Elements domyślnie zapisuje edytowaną wersję zdjęcia jako wierzchnie zdjęcie i grupuje oryginał oraz wersje wcześniej edytowane pod nim. Zdjęcia z zestawu wersji można w każdej chwili pokazać lub rozgrupować.

Zmień nazwy wielu plików Pozwala automatycznie zmienić nazwy kilku plików jednocześnie. Dostępne z poleceniem Przetwarzaj wiele plików.

znacznik Etykieta dołączana do zdjęć, pomagająca w ich organizowaniu. Można tworzyć własne znaczniki według ludzi, miejsc i wydarzeń, które reprezentują. Do jednego zdjęcia można dołączyć wiele znaczników. Wyszukując znaczniki, można łatwo odnaleźć oznaczone wcześniej zdjęcia.

znak drukowany Obiekt tekstowy, który może zostać wydrukowany.

znak Unicode Część ogólnoświatowego systemu kodowania znaków tekstowych.