ADOBE® PHOTOSHOP® CS3

PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA

Adobe®

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Podręcznik użytkownika programu Adobe® Photoshop® CS3 dla systemów Windows® i Macintosh®.
Ten podręcznik, jak również opisane w nim oprogramowanie jest dostarczany na mocy licencji i może być używany lub kopiowany w oparciu o postanowienia tej licencji. Poza sytuacjami dozwolonymi przez postanowienia licencji, zabronione jest powielane, przechowywanie w systemie dostępu lub transmisja jakiejkolwiek części niniejszej publikacji, w dowolnej formie i dowolną metodą, elektroniczną, mechaniczną, w drodze nagrania lub w inny sposób, bez uprzedniego pisemnego zezwolenia Adobe Systems Incorporated. Zawartość tego podręcznika chroniona jest prawami autorskimi, nawet jeśli nie jest rozprowadzana z oprogramowaniem zawierającym licencję użytkownika.
Zawartość tego podręcznika udostępniana jest tylko w celach informacyjnych, może ulec zmianie bez powiadomienia i nie może być interpretowana jako zobowiązanie ze strony firmy Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności ani zobowiązań z tytułu błędów lub niedokładnych informacji, jakie mogą pojawić się w tym podręczniku.
Proszę pamiętać, że grafika lub zdjęcia, które użytkownik zechce umieścić w swoim projekcie mogą być chronione prawami autorskimi ich twórców. Nieupoważnione użycie takiego materiału we własnej pracy może stanowić naruszenie praw autorskich jego właściciela. Proszę pamiętać o uzyskaniu wszystkich niezbędnych zezwoleń od posiadacza praw autorskich.
Wszelkie odniesienia do nazw firm w załączonych szablonach mają cel wyłącznie demonstracyjny i nie odnoszą się do jakichkolwiek istniejących organizacji.
Adobe, logo Adobe, Acrobat, Adobe Dimensions, Adobe Premiere, AdobePS, After Effects, Creative Suite, Distiller, Dreamweaver, Flash, GoLive, Illustrator, ImageReady, Incopy, InDesign, Lightroom, logo OpenType, PageMaker, Photomerge, Photoshop, PostScript, Streamline oraz Version Cue są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Adobe Systems Incorporated w USA i/lub innych krajach.
Microsoft, OpenType oraz Windows są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w USA i innych krajach. Apple, Mac OS i Macintosh są znakami handlowymi firmy Apple Inc., zarejestrowanej w USA i innych krajach. OS/2 jest zarejestrowanym znakiem handlowym International Business Machines Corporation w USA i/lub w innych krajach. Kodak jest zarejestrowanym znakiem handlowym firmy Eastman Kodak. Wszystkie inne znaki handlowe należą do swoich prawowitych właścicieli.
Elementy sprawdzania pisowni dla tego produktu zostały utworzone w oparciu o technologię Proximity Linguistic Technology. Proximity Hyphenation System ©1989 Wszelkie prawa zastrzeżone Proximity Technology, Inc. Proximity oraz Linguibase są zarejestrowanymi znakami handlowymi firmy Proximity Technology Inc.
Ten produkt zawiera oprogramowanie wyprodukowane przez firmę Apache Software Foundation (www.apache.org).
Produkt zawiera oprogramowanie BISAFE i/lub TIPEM opracowane przez RSA Data Security, Inc.
Ten produkt zawiera oprogramowanie kryptograficzne napisane przez Eric Young (eay@cryptosoft.com).
Oprogramowanie to jest w części efektem pracy Independent JPEG Group.
© 1994 Hewlett Packard Company.
Części tego kodu objęte są licencją firmy Apple Inc. zgodnie z postanowieniami umowy Public Source License Version 2. Licencjonowana wersja kodu źródłowego oraz umowa licencyjna dostępne są na stronie internetowej www.opensource.apple.com/apsl.
Kolory PANTONE® wyświetlane w oprogramowaniu lub w dokumentacji użytkownika mogą nie być zgodne ze standardem PANTONE. Aby uzyskać dokładny kolor, należy odnieść się do aktualnych publikacji PANTONE (PANTONE Color Publications). PANTONE® i inne znaki handlowe firmy Pantone, Inc. są własnością firmy Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2006. Pantone, Inc. jest właścicielem praw autorskich danych koloru i/lub oprogramowania, licencjonowanych dla firmy Adobe Systems Incorporated do dystrybucji wyłącznie z programem Adobe Photoshop. Dane koloru i oprogramowanie PANTONE nie mogą być kopiowane na inny dysk lub do pamięci w sytuacji innej niż jako część operacji programu Adobe Photoshop.
Uwaga do użytkowników z organizacji rządowych USA: Niniejsze oprogramowanie i dokumentacja stanowią "przedmioty komercyjne" zgodnie z definicją tego terminu w 48 C.F.R. §2.101, składające się z "komercyjnego oprogramowania komputerowego" oraz "komercyjnej dokumentacji komputerowej" zgodnie ze, stosownie, 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §227.7202. Zgodnie ze, stosownie 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §§227.7202-1 do 227.7202-4, komercyjne oprogramowanie komputerowe i komercyjna dokumentacja komputerowa są licencjonowane dla użytkowników z organizacji rządowych USA (a) tylko jako przedmioty komercyjne oraz (b) tylko z tymi prawami, które są przyznawane wszystkim innym użytkownikom na mocy warunków i postanowień wyszczególnionych w standardowej umowie komercyjnej Adobe do tego oprogramowania. Nieopublikowane prawa zarezerwowane na mocy prawa Stanów Zjednoczonych. Adobe zgadza się zastosować do wszelkiego prawodawstwa równego prawa, włączając w to, kiedy to ma zastosowanie, ustalenia Executive Order 11246, z poprawkami, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212) oraz Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973 z poprawkami, oraz regulacje 41 CFR Parts 60-1 do 60-60, 60-250 i 60-741. Klauzula i ustalenia akcji afirmatywnej znajdujące się w powyższych regulacjach powinny być dołączone do niniejszej umowy.
Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.
Numer części: 90078724 (02/07)

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Podręcznik użytkownika programu Adobe® Photoshop® CS3 dla systemów Windows® i Macintosh®.
Ten podręcznik, jak również opisane w nim oprogramowanie jest dostarczany na mocy licencji i może być używany lub kopiowany w oparciu o postanowienia tej licencji. Poza sytuacjami dozwolonymi przez postanowienia licencji, zabronione jest powielane, przechowywanie w systemie dostępu lub transmisja jakiejkolwiek części niniejszej publikacji, w dowolnej formie i dowolną metodą, elektroniczną, mechaniczną, w drodze nagrania lub w inny sposób, bez uprzedniego pisemnego zezwolenia Adobe Systems Incorporated. Zawartość tego podręcznika chroniona jest prawami autorskimi, nawet jeśli nie jest rozprowadzana z oprogramowaniem zawierającym licencję użytkownika.
Zawartość tego podręcznika udostępniana jest tylko w celach informacyjnych, może ulec zmianie bez powiadomienia i nie może być interpretowana jako zobowiązanie ze strony firmy Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności ani zobowiązań z tytułu błędów lub niedokładnych informacji, jakie mogą pojawić się w tym podręczniku.
Proszę pamiętać, że grafika lub zdjęcia, które użytkownik zechce umieścić w swoim projekcie mogą być chronione prawami autorskimi ich twórców. Nieupoważnione użycie takiego materiału we własnej pracy może stanowić naruszenie praw autorskich jego właściciela. Proszę pamiętać o uzyskaniu wszystkich niezbędnych zezwoleń od posiadacza praw autorskich.
Wszelkie odniesienia do nazw firm w załączonych szablonach mają cel wyłącznie demonstracyjny i nie odnoszą się do jakichkolwiek istniejących organizacji.
Adobe, logo Adobe, Acrobat, Adobe Dimensions, Adobe Premiere, AdobePS, After Effects, Creative Suite, Distiller, Dreamweaver, Flash, GoLive, Illustrator, ImageReady, Incopy, InDesign, Lightroom, logo OpenType, PageMaker, Photomerge, Photoshop, PostScript, Streamline oraz Version Cue są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Adobe Systems Incorporated w USA i/lub innych krajach.
Microsoft, OpenType oraz Windows są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w USA i innych krajach. Apple, Mac OS i Macintosh są znakami handlowymi firmy Apple Inc., zarejestrowanej w USA i innych krajach. OS/2 jest zarejestrowanym znakiem handlowym International Business Machines Corporation w USA i/lub w innych krajach. Kodak jest zarejestrowanym znakiem handlowym firmy Eastman Kodak. Wszystkie inne znaki handlowe należą do swoich prawowitych właścicieli.
Elementy sprawdzania pisowni dla tego produktu zostały utworzone w oparciu o technologię Proximity Linguistic Technology. Proximity Hyphenation System ©1989 Wszelkie prawa zastrzeżone Proximity Technology, Inc. Proximity oraz Linguibase są zarejestrowanymi znakami handlowymi firmy Proximity Technology Inc.
Ten produkt zawiera oprogramowanie wyprodukowane przez firmę Apache Software Foundation (www.apache.org).
Produkt zawiera oprogramowanie BISAFE i/lub TIPEM opracowane przez RSA Data Security, Inc.
Ten produkt zawiera oprogramowanie kryptograficzne napisane przez Eric Young (eay@cryptosoft.com).
Oprogramowanie to jest w części efektem pracy Independent JPEG Group.
© 1994 Hewlett Packard Company.
Części tego kodu objęte są licencją firmy Apple Inc. zgodnie z postanowieniami umowy Public Source License Version 2. Licencjonowana wersja kodu źródłowego oraz umowa licencyjna dostępne są na stronie internetowej www.opensource.apple.com/apsl.
Kolory PANTONE® wyświetlane w oprogramowaniu lub w dokumentacji użytkownika mogą nie być zgodne ze standardem PANTONE. Aby uzyskać dokładny kolor, należy odnieść się do aktualnych publikacji PANTONE (PANTONE Color Publications). PANTONE® i inne znaki handlowe firmy Pantone, Inc. są własnością firmy Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2006. Pantone, Inc. jest właścicielem praw autorskich danych koloru i/lub oprogramowania, licencjonowanych dla firmy Adobe Systems Incorporated do dystrybucji wyłącznie z programem Adobe Photoshop. Dane koloru i oprogramowanie PANTONE nie mogą być kopiowane na inny dysk lub do pamięci w sytuacji innej niż jako część operacji programu Adobe Photoshop.
Uwaga do użytkowników z organizacji rządowych USA: Niniejsze oprogramowanie i dokumentacja stanowią "przedmioty komercyjne" zgodnie z definicją tego terminu w 48 C.F.R. §2.101, składające się z "komercyjnego oprogramowania komputerowego" oraz "komercyjnej dokumentacji komputerowej" zgodnie ze, stosownie, 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §227.7202. Zgodnie ze, stosownie 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §§227.7202-1 do 227.7202-4, komercyjne oprogramowanie komputerowe i komercyjna dokumentacja komputerowa są licencjonowane dla użytkowników z organizacji rządowych USA (a) tylko jako przedmioty komercyjne oraz (b) tylko z tymi prawami, które są przyznawane wszystkim innym użytkownikom na mocy warunków i postanowień wyszczególnionych w standardowej umowie komercyjnej Adobe do tego oprogramowania. Nieopublikowane prawa zarezerwowane na mocy prawa Stanów Zjednoczonych. Adobe zgadza się zastosować do wszelkiego prawodawstwa równego prawa, włączając w to, kiedy to ma zastosowanie, ustalenia Executive Order 11246, z poprawkami, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212) oraz Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973 z poprawkami, oraz regulacje 41 CFR Parts 60-1 do 60-60, 60-250 i 60-741. Klauzula i ustalenia akcji afirmatywnej znajdujące się w powyższych regulacjach powinny być dołączone do niniejszej umowy.
Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.
Numer części: 90078724 (02/07)

Spis treści

Rozdział 1: Pierwsze kroki
Instalacja....1
Pomoc Adobe....2
Zasoby....5
Co nowego?....13

Rozdział 2: Przestrzeń robocza
Podstawy pracy z przestrzenią roboczą....16
Palety i menu....24
Narzędzia....29
Oglądanie obrazów....34
Miarka, siatka i linie pomocnicze....43
Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych....48
Preferencje....51
Wtyczki....52
Przywracanie danych i cofanie operacji....53
Pamięć i wydajność....58

Rozdział 3: Otwieranie i importowanie obrazów
Obrazy programu Photoshop....60
Rozmiar i rozdzielczość obrazu....63
Pozyskiwanie obrazów z aparatów fotograficznych i skanerów....70
Tworzenie, otwieranie i importowanie obrazów....72
Umieszczanie plików....78
Obrazy HDR....81

Rozdział 4: Camera Raw
Wprowadzenie do modułu Camera Raw....91
Nawigacja, otwieranie i zapisywanie obrazów....96
Dopasowania kolorów i tonów w module Camera Raw....98
Modyfikacja obrazów w module Camera Raw....104
Camera Raw ustawienia....106

Rozdział 5: Kolor
Informacje o kolorze....111
Tryby kolorów....114
Konwertowanie obrazów z jednego trybu kolorów na inny....116
Wybieranie kolorów....123

Rozdział 6: Zarządzanie kolorami
Omówienie zarządzania kolorem....134
Utrzymywanie spójności kolorów....136
Zarządzanie kolorami w przypadku obrazów importowanych....140
Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów do wyświetlania w Internecie....142
Przeprowadzanie prób kolorów....143
Zarządzanie kolorami w dokumentach podczas drukowania....144
Praca z profilami kolorów....146
Ustawienia kolorów....151

Rozdział 7: Dopasowania tonalne i barwne
Wyświetlanie histogramów i wartości pikseli....156
Omówienie dopasowywania kolorów....163
Dopasowywanie kolorów i tonów obrazu....167
Przygotowanie obrazów do druku....182
Dopasowywanie, zastępowanie i mieszanie kolorów....185
Szybkie dopasowania obrazów....191
Stosowanie do obrazów specjalnych efektów dopasowania kolorów....198

Rozdział 8: Retuszowanie i przekształcanie
Dopasowywanie kadrowania, obrotów i obszaru roboczego....200
Retuszowanie i naprawianie obrazków....206
Korygowanie zniekształceń i szumu na obrazie....217
Dopasowywanie ostrości i rozmycia obrazu....220
Przekształcanie obiektów....226
Filtr Skraplanie....233
Punkt zbiegu....240
Tworzenie obrazów panoramicznych....255

Rozdział 9: Zaznaczanie

Tworzenie zaznaczeń....260
Dopasowywanie obszaru zaznaczenia....270
Przesuwanie i kopiowanie zaznaczonych pikseli....277
Usuwanie i wydzielanie obiektów....281
Kanały....284
Zapisywanie zaznaczeń i korzystanie z masek....289
Obliczenia kanałowe....296

Rozdział 10: Warstwy
Podstawy pracy z warstwami....299
Zaznaczanie, grupowanie i łączenie warstw....304
Przenoszenie, układanie stosowe i blokowanie warstw....305
Zarządzanie warstwami....311
Ustawianie opcji krycia i mieszania....314
Efekty i style warstw....319
Warstwy dopasowania i wypełnienia....328
Bezpieczna edycja....331
Kompozycje warstw....338
Maskowanie warstw....341

Rozdział 11: Malowanie
Narzędzia do malowania....349
Predefiniowane ustawienia pędzla....355
Tworzenie i edycja pędzli....357
Tryby mieszania....369
Gradienty....371
Wypełnianie oraz obrysowywanie zaznaczeń, warstw i ścieżek....376
Tworzenie i edycja wzorków....380

Rozdział 12: Rysowanie
Rysowanie grafik wektorowych....384
Rysowanie kształtów....385
Rysowanie za pomocą narzędzi grupy Pióro....389
Zarządzanie ścieżkami....396
Edycja ścieżek....398
Konwertowanie pomiędzy ścieżkami i krawędziami zaznaczenia....408
Dodawanie koloru do ścieżek....409

Rozdział 13: Filtry
Podstawowe informacje dotyczące filtrów....412
Odniesienia efektów filtrów....417
Stosowanie filtrów specjalnych....425
Dodawanie efektów świetlnych....428

Rozdział 14: Tekst
Tworzenie tekstu....432
Edycja tekstu....435
Formatowanie znaków....439
Czcionki....444
Odstępy pomiędzy wierszami i znakami....448
Skalowanie i obracanie tekstu....451
Formatowanie akapitów....452
Tworzenie efektów tekstowych....458
tekst azjatycki....464

Rozdział 15: Zapisywanie i eksportowanie obrazów
Zapisywanie obrazów....472
Zapisywanie plików PDF....476
Zapisywanie i eksportowanie plików w innych formatach....484
Formaty plików....494
Metadane i adnotacje....501
Dodawanie i przeglądanie cyfrowych informacji o prawach autorskich....504
Prezentacje i układy zdjęć....506
Umieszczanie obrazów programu Photoshop w innych aplikacjach....515

Rozdział 16: Drukowanie
Drukowanie w programie Photoshop....519
Drukowanie przy użyciu funkcji zarządzania kolorem....523
Profesjonalne drukowanie obrazów....527
Drukowanie bichromii....536
Drukowanie kolorów dodatkowych....539

Rozdział 17: Grafika WWW

Praca z grafikami internetowymi....543
Podział stron internetowych na plasterki....545
Modyfikowanie plasterków....548
Opcje wyjściowe plasterków....552
Tworzenie galerii zdjęć WWW (Photoshop)....555
Optymalizacja obrazów....562
Opcje optymalizacji grafiki internetowej....569
Ustawienia wyjściowe obrazów internetowych....582

Rozdział 18: Wideo i animacja
Wideo i animacje w programie Photoshop....585
Tworzenie obrazów do materiałów wideo....590
Importowanie plików wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended)....595
Interpretowanie materiału wideo (Photoshop Extended)....597
Malowanie klatek na warstwach wideo (Photoshop Extended)....598
Edytowanie warstw wideo i animacji (Photoshop Extended)....601
Tworzenie animacji klatkowych....605
Tworzenie animacji z osią czasu (Photoshop Extended)....613
Wyświetlanie podglądu wideo i animacji....620
Zapisywanie i eksportowanie materiałów wideo i animacji....623

Rozdział 19: Przetwarzanie obrazów
Programy Photoshop i MATLAB (Photoshop Extended)....633
Pliki DICOM (Photoshop Extended)....635
Stosy obrazów (Photoshop Extended)....638
Pomiary (Photoshop Extended)....640
Zliczanie obiektów obrazu (Photoshop Extended)....646
Praca z plikami 3D (Photoshop Extended)....648

Rozdział 20: Automatyzacja pracy
Automatyzacja pracy przy pomocy operacji....654
Tworzenie operacji....658
Przetwarzanie wsadowe....662
Korzystanie ze skryptów....667
Tworzenie grafiki o zmiennych danych....668

Rozdział 21: Adobe Bridge
Praca w programie Bridge....675
Przestrzeń robocza....676
Wyświetlanie i zarządzanie plikami....683
Praca z obrazami i dynamicznymi plikami multimedialnymi....689
Wykonywanie automatycznych zadań w programie Bridge....694
Metadane i słowa kluczowe....695
Używanie Version Cue z programem Bridge....704
Rozpoczynanie spotkania w programie Bridge....706

Rozdział 22: Adobe Version Cue
Posługiwanie się Adobe Version Cue....708
Korzystanie z serwera Version Cue....714
Praca z projektami Version Cue....720
Praca z plikami w środowisku Version Cue....726
Wersje w środowisku Version Cue....733
Edytowanie i synchronizowanie plików offline....736
Administracja serwera Version Cue....738
Recenzje PDF w środowisku Version Cue....749
Rozwiązywanie problemów....753

Indeks....756

Rozdział 1: Pierwsze kroki

Jeśli nie zainstalowałeś nowego oprogramowania, zacznij od przeczytania informacji o instalacji i innych czynnościach wstępnych. Zanim zaczniesz pracę, poświęć kilka chwil, aby przeczytać omówienie Pomocy Adobe i wielu zasobów dostępnych dla użytkowników. Wśród dostępnych zasobów znajdziesz instruktażowe filmy wideo, wtyczki, szablony, społeczności użytkowników, seminaria, samouczki, kanały RSS i wiele więcej.

Instalacja

Wymagania

1 Wymagania dotyczące całości systemu i rekomendacje oprogramowania Adobe®, znajdują się w pliku Czytaj Mnie na dysku instalacyjnym.

Instalacja oprogramowania

1 Zamknij wszystkie inne aplikacje Adobe otwarte na twoim komputerze.

2 Włóż dysk instalacyjny do stacji dysków i wykonuj instrukcje wyświetlane na ekranie.

Uwaga: *Więcej informacji znajduje się w pliku Czytaj Mnie na dysku instalacyjnym.*

Aktywacja oprogramowania

Jeśli posiadasz licencję na oprogramowanie Adobe tylko dla jednego użytkownika, będziesz poproszony o aktywację oprogramowania; to jest prosty, anonimowy proces, który musisz zakończyć w ciągu 30 dni od rozpoczęcia korzystania z programu.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w pliku Czytaj mnie, na dysku instalacyjnym lub na stronie internetowej firmy Adobe www.adobe.com/go/activation_pl.

1 Jeśli okno dialogowe Aktywacja nie jest jeszcze otwarte, wybierz polecenie Pomoc > Aktywuj.

2 Wykonuj czynności zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Uwaga: *Aby zainstalować oprogramowanie na innym komputerze, najpierw należy dezaktywować program na komputerze, na którym była przeprowadzana aktywacja. Wybierz polecenie Pomoc > Dezaktywuj.*

Zarejestruj

Zarejestruj swój produkt, aby otrzymać bezpłatną pomoc przy instalacji, zawiadomienia o aktualizacjach i inne usługi.

1 Aby dokonać rejestracji, wykonuj instrukcje pojawiające się na ekranie w oknie dialogowym Rejestracja. Pojawiają się one po dokonaniu instalacji i aktywacji oprogramowania.

Jeśli odkładasz rejestrację na później, możesz dokonać jej w dowolnym czasie poprzez wybór polecenia Pomoc > Rejestracja.

Read Me

Dysk instalacyjny zawiera plik Czytaj Mnie dla twojego oprogramowania. (Plik ten jest także skopiowany do katalogu aplikacji w trakcie instalacji produktu.) Otwórz plik, aby przeczytać ważne informacje dotyczące następujących tematów:

- Wymagania systemowe

- Instalacja (także odinstalowanie oprogramowania)
- Aktywacja i rejestracja
- Instalacja czcionek
- Rozwiązywanie problemów
- Pomoc techniczna
- Informacje prawne

Pomoc Adobe

Zasoby pomocy Adobe

Dokumentacja oprogramowania firmy Adobe dostępna jest w wielu formatach.

Pomoc umieszczona w programie oraz Pomoc LiveDocs

Pomoc znajdująca się w programie zawiera całą dokumentację i instrukcje dostępne w momencie wydania programu. Jest ona dostępna w programach Adobe z menu Pomoc.

Pomoc LiveDocs zawiera całą zawartość pomocy znajdującej się w programie oraz uaktualnienia i łącza do dodatkowych instrukcji dostępnych w Internecie. W części produktów możliwe jest także dodawanie komentarzy do tematów pomocy LiveDocs. Pomoc LiveDocs dla twojego produktu znajduje się na stronie internetowej Adobe Help Resource Center www.adobe.com/go/documentation_pl.

Większość wersji Pomocy umieszczonej w programie jak i Pomocy LiveDocs umożliwia przeszukiwanie swojej zawartości w Systemie pomocy zainstalowanych produktów. Tematy mogą także zawierać łącza do odpowiednich treści znajdujących się Internecie lub w Pomocy innego produktu.

Pomoc, znajdująca się w programie jak i w Internecie, może być traktowana jako centrum dostępu do dodatkowych treści oraz środowisk użytkowników. Najbardziej pełna i aktualna wersja pomocy umieszczona jest zawsze w Internecie.

Dokumentacja PDF Adobe

Pomoc umieszczona w programie, dostępna jest też w plikach PDF zoptymalizowanych do drukowania. Inne dokumenty, takie jak przewodniki instalacyjne lub białe księgi mogą być również dostarczane w formacie PDF.

Cała dokumentacja w formacie PDF jest dostępna na stronie internetowej Adobe Help Resource Center www.adobe.com/go/documentation_pl. Dokumentację PDF dołączoną do oprogramowania, można obejrzeć w katalogu Dokumenty znajdującym się na instalacyjnym DVD lub na dysku zawartości.

Dokumentacja drukowana

Drukowaną wersję pomocy znajdującej się w programie można zakupić przez Internet w serwisie sklepu Adobe Store www.adobe.com/go/store. W internetowym sklepie Adobe Store dostępne są też inne pozycje książkowe wydane przez Adobe publishing partners.

Do wszystkich produktów Adobe Creative Suite® 3 dołączony został drukowany podręcznik obiegu pracy, zaś poszczególne programy Adobe mogą zawierać drukowany podręcznik Pierwsze kroki.

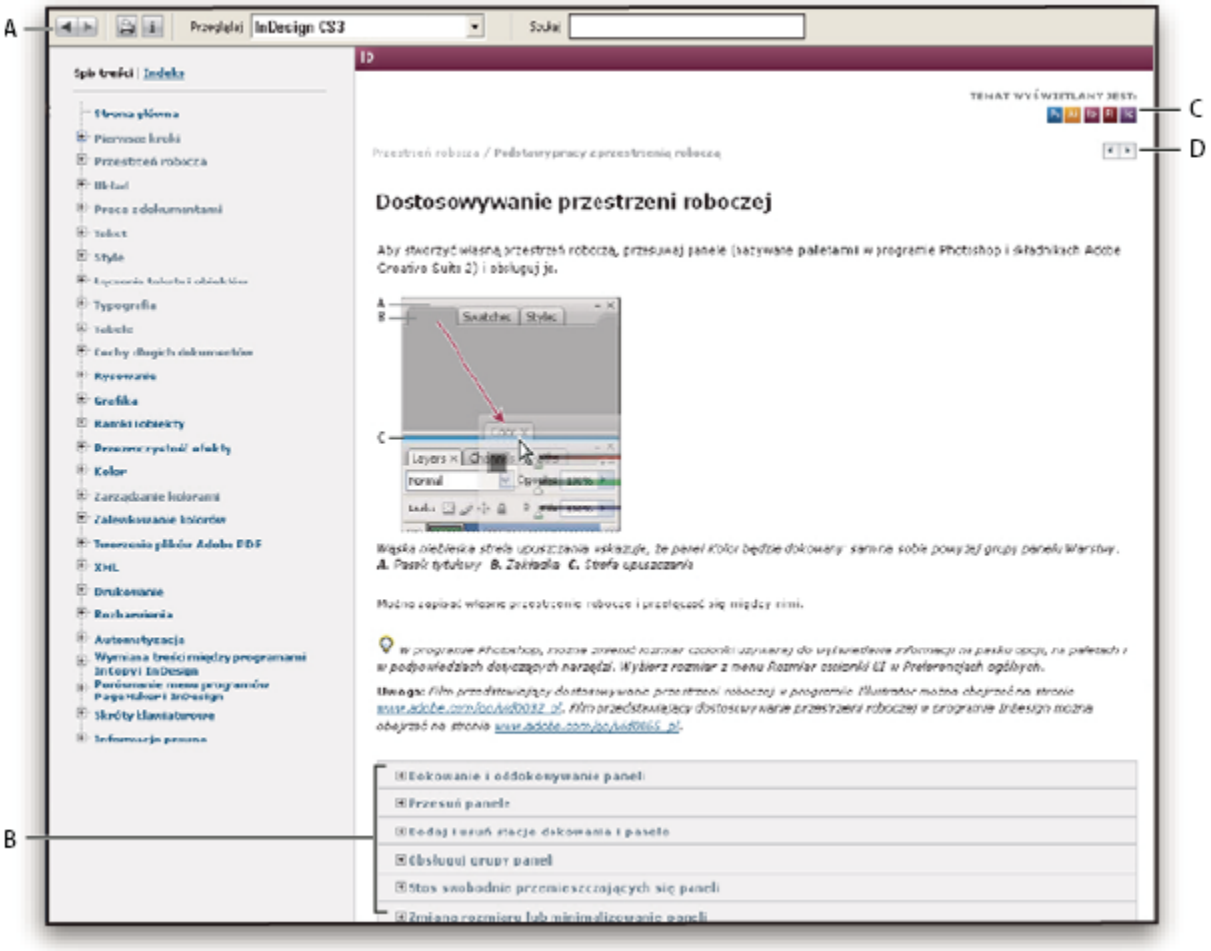
Korzystanie z Pomocy umieszczonej w programie

Pomoc umieszczona w programie dostępna jest z menu Pomoc. Po uruchomieniu programu Adobe Help Viewer, kliknij Przeglądaj, aby zobaczyć Pomoc do innych produktów Adobe zainstalowanych na twoim komputerze.

Funkcje Pomocy ułatwiające dostęp do treści dotyczących różnych produktów:

- Tematy mogą zawierać łącza do systemów pomocy innych produktów Adobe lub dodatkowych zasobów w Internecie.
- Niektóre tematy są wspólne dla dwóch lub większej liczby produktów. Przykładowo, jeśli w temacie Pomocy zobaczysz ikony programów Adobe Photoshop® CS3 i Adobe After Effects® CS3 to wiesz, że ten temat opisuje funkcjonalność podobną w dwóch produktach lub obieg pracy między produktami.
- Możesz przeszukiwać systemy pomocy wielu produktów.

Jeśli poszukujesz wyrażenia "narzędzie kształt", to umieść je w cudzysłowie , aby odnaleźć tylko te tematy, które zawierają wszystkie słowa w tym wyrażeniu.



Pomoc Adobe
***A.** Przyciski Wstecz/Dalej (poprzednio wykorzystane łącza) **B.** Tematy podrzędne podlegające rozszerzaniu **C.** Ikony wskazujące tematy wspólne **D.** Przyciski Poprzedni i Następny (tematy w porządku sekwencyjnym)*

Funkcje dostępności

Zawartość Pomocy Adobe jest dostępna dla ludzi niepełnosprawnych—takich jak upośledzonych ruchowo, niewidomych lub niedowidzących. Pomoc w programie obsługuje następujące standardowe funkcje dostępności:

- Użytkownik może zmieniać rozmiar tekstu, korzystając ze standardowych poleceń menu kontekstowego.
- Łącza są podkreślone dla łatwiejszego ich rozpoznania.
- Jeśli tekst łącza i tekst tytułu, do którego się odnosi, nie są takie same, tytuł znajduje swoje odniesienie w atrybucie Tytuł znacznika Zakotwiczenie. Na przykład, łącza Poprzedni i Następny zawierają tytuły poprzedniego i następnego tematu.
- Zawartość pomocy obsługuje tryb wysokiego kontrastu.
- Grafiki bez podpisów posiadają tekst zastępczy.
- Każda ramka posiada tytuł określający jej cel.
- Standardowe znaczniki HTML definiują strukturę zawartości do czytania na ekranie lub za pomocą narzędzi syntezy mowy.
- Arkusze stylów sterują formatowaniem, dlatego też nie ma osadzonych czcionek.

Skróty klawiaturowe dla kontrolek na pasku narzędziowym Pomocy (Windows)
Przycisk Wstecz Alt+Strzałka w lewo

Przycisk Dalej Alt+Strzałka w prawo

Drukuj Ctrl+P

Przycisk Informacje Ctrl+I

Menu Przeglądaj Alt+Strzałka w dół lub Alt+Strzałka w górę, aby wyświetlić Pomoc dla innego programu

Pole Szukaj Ctrl+S pozwala umieścić punkt wstawiania w polu Szukaj

Skróty klawiaturowe do przeglądania Pomocy (Windows)

- Aby przemieszczać się między panelami wciśnij Ctrl+Tab (Dalej) i Shift+Ctrl+Tab (Wstecz).
- Aby przenosić się między łączami w panelu, wciśnij Tab (Dalej) i Shift+Tab (Wstecz).
- Aby uaktywnić wybrane łącze, wciśnij Enter.
- Aby powiększyć tekst, wciśnij Ctrl+znak równości.
- Aby zmniejszyć tekst, wciśnij Ctrl+łącznik.

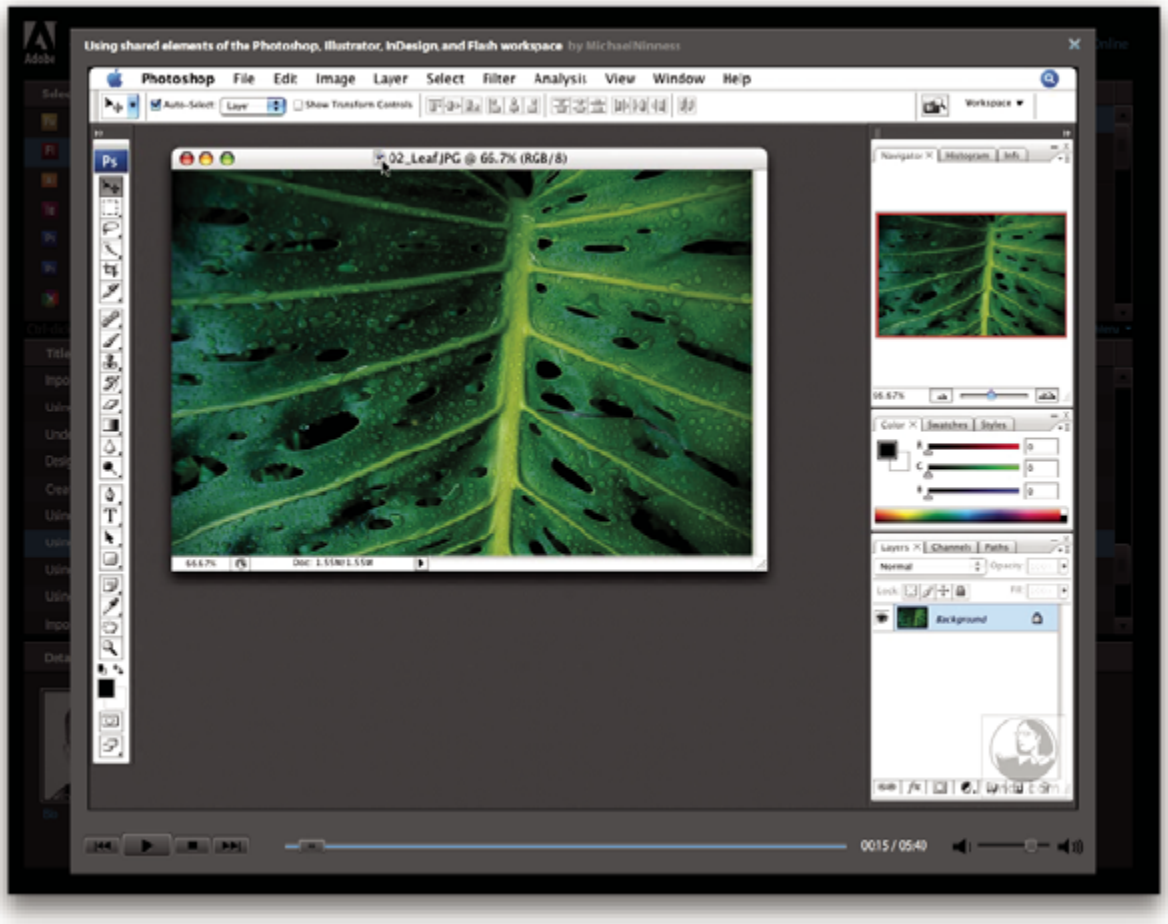
Zasoby

Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite 3 Video Workshop oferuje ponad 200 treningowych filmów wideo obejmujących szeroki zakres tematów z dziedziny drukowania, Internetu i tworzenia profesjonalnych filmów wideo.

Adobe Video Workshop można użyć do zdobycia informacji o dowolnym produkcie Creative Suite 3. Liczne filmy wideo pokazują jak należy używać wielu programów Adobe jednocześnie.

Po uruchomieniu Adobe Video Workshop można wybrać produkty, o których chcemy zdobyć informacje i tematy, które chcemy obejrzeć Można zapoznać się ze szczegółami każdego wideo, aby pogłębić wiedzę dotyczącą programu i uczynić ją bardziej bezpośrednią.



Społeczność prezenterów

Wraz z wypuszczeniem produktu na rynek Adobe Systems zaprosił społeczność użytkowników do wymiany poglądów i spostrzeżeń. Adobe i lynda.com przedstawiają podręczniki, podpowiedzi i triki pochodzące od wiodących projektantów i twórców, takich jak Joseph Lowery, Katrin Eismann i Chris Georgenes. Można zobaczyć i posłuchać ekspertów Adobe takich jak Lynn Grillo, Greg Rewis i Russell Brown. W sumie ponad 30 ekspertów od produktów Adobe dzieli się swoją wiedzą.

Podręczniki i pliki źródłowe

Adobe Video Workshop zawiera programy treningowe zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych użytkowników. Dostępne są także filmy wideo dotyczące nowych właściwości produktów i kluczowych technik w nich używanych. Każdy film wideo obejmuje jeden temat i zazwyczaj trwa od 3 do 5 minut. Większości filmów wideo towarzyszy ilustrowany podręcznik i pliki źródłowe, co pozwala na wydrukowanie szczegółowo zaplanowanych poszczególnych etapów nauki i skorzystanie z podręcznika na swój własny sposób.

Korzystanie z Adobe Video Workshop

Dostęp do Adobe Video Workshop jest możliwy przy użyciu DVD dostarczonego wraz z Creative Suite 3. Jest także dostępny online na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_videotutorials_pl. Adobe będzie regularnie dodawał nowe wideo do internetowego Video Workshop, a zatem warto sprawdzać czy nie pojawiło się coś nowego.

Filmy wideo programu Photoshop CS3

Adobe Video Workshop obejmuje szeroki zakres tematów dotyczących Adobe Photoshop® CS3 i Adobe Photoshop® CS3 Extended, w tym:

- Używanie i wyrównywanie warstw
- Tworzenie zaznaczeń
- Stosowanie narzędzia Inteligentne filtry
- Korzystanie z narzędzia Punkt zbiegu
- Drukowanie zdjęć

Filmy wideo pokazują także jak używać programu Photoshop CS3 z innymi produktami Adobe:

- Używanie dzielonych elementów w programach Adobe Photoshop, Illustrator®, InDesign®, i Flash®
- Korzystanie z narzędzi Obiekty inteligentne i Żywe kolory
- Korzystanie z programu Bridge w obiegu pracy związanym ze zdjęciami

Aby mieć dostęp do podręczników wideo Adobe Creative Suite 3, trzeba odwiedzić Adobe Video Workshop na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_videotutorials_pl.

Dodatki

Masz dostęp do szerokiej gamy zasobów, które pozwolą ci wykorzystać maksymalnie efektywnie twoje oprogramowanie Adobe. Niektóre z zasobów są instalowane na komputerze podczas procesu instalacji oprogramowania; inne jak np. bardzo przydatne pliki przykładowe i dokumenty zostały dołączone do dysku instalacyjnego lub dysku z zawartością dodatkową. Unikalne dodatki są także oferowane przez społeczność Adobe Exchange na stronie internetowej www.adobe.com/go/exchange_pl.

Zainstalowane zasoby

W trakcie procesu instalacji, wiele zasobów zostaje umieszczonych w twoim katalogu aplikacji. Aby obejrzeć te pliki, musisz przejść do katalogu aplikacji w twoim komputerze.

- Windows®: *[dysk startowy]*\Program Files\Adobe*[Program Adobe]*
- Mac OS®: *[dysk startowy]*/Applications/*[Program Adobe]*

Katalog aplikacji może zawierać następujące zasoby:
Wtyczki Wtyczki to niewielkie programy, które zwiększają możliwości lub dodają nowe właściwości do twojego oprogramowania. Po zainstalowaniu wtyczek, ich nazwy są wyświetlane w menu Import i Eksport, ich typy plików (formaty) pojawiają się w oknach dialogowych Otwórz, Zapisz jako i Eksport oryginalnego; w podmenu Filtry pojawiają się odpowiednie filtry. Na przykład, wiele wtyczek odpowiedzialnych za efekty specjalne jest automatycznie instalowanych w katalogu Wtyczki wewnątrz katalogu Photoshop CS3.

Ustawienia predefiniowane Ustawienia predefiniowane zawierają szeroką gamę użytecznych narzędzi, preferencji, efektów i obrazów. Ustawienia predefiniowane produktu zawierają pędzle, próbki, grupy kolorów, symbole, własne kształty, style graficzne i style warstw, wzorce, gęstości, akcje, przestrzenie robocze i wiele więcej. Zawartość ustawień predefiniowanych można odnaleźć poprzez interfejs użytkownika. Niektóre ustawienia predefiniowane (na przykład biblioteki pędzli w programie Photoshop) stają się dostępne tylko wtedy, gdy wybierzesz odpowiednie narzędzie. Jeśli nie chcesz utworzyć efektu lub obrazu z pliku tymczasowego, możesz zaczerpnąć inspirację z bibliotek ustawień predefiniowanych.

Szablony Pliki szablonów mogą być otwierane i oglądane w Adobe Bridge CS3, otwierane z Ekranu powitalnego lub bezpośrednio z menu Plik. W zależności od produktu, pliki szablonów mogą oznaczać nagłówki, elektroniczne biuletyny i strony internetowe lub też menu DVD i przyciski wideo. Każdy szablon jest profesjonalnie skonstruowany i stanowi przykład najlepszego użycia możliwości produktu. Szablony mogą stanowić wartościowe źródło zasobów w razie potrzeby nagłego rozpoczęcia projektu.

Przykłady Przykładowe pliki zawierają więcej skomplikowanych projektów i stanowią znakomity sposób poznania nowych możliwości produktu w trakcie pracy. Pliki te przedstawiają zakres twórczych możliwości, które są dla ciebie dostępne.

Czcionki Wiele czcionek OpenType® i rodzin czcionek jest zawartych w twoim produkcie Creative Suite. Czcionki są kopiowane do twojego komputera podczas instalacji:

- Windows: *[dysk startowy]*\Windows\Fonts
- Mac OS X: *[dysk startowy]*/Library/Fonts

Dodatkowe informacje o instalowaniu czcionek możesz znaleźć w pliku Read Me na instalacyjnym DVD.

zawartość DVD

Instalacyjne DVD oraz DVD zawartości dostarczone z produktem zawiera dodatkowe zasoby użytkowe dla twojego oprogramowania. Katalog Dodatki zawiera pliki specyficzne dla produktu, takie jak szablony, obrazy, ustawienia predefiniowane, operacje, wtyczki i efekty, wraz z podkatalogami Czcionki i Kolekcja zdjęć. Katalog Dokumentacja zawiera wersję PDF Pomocy, informacje techniczne i inne dokumenty, takie jak papiery wzorcowe, informatory i informacje o specyficznych właściwościach produktu.

Adobe Exchange

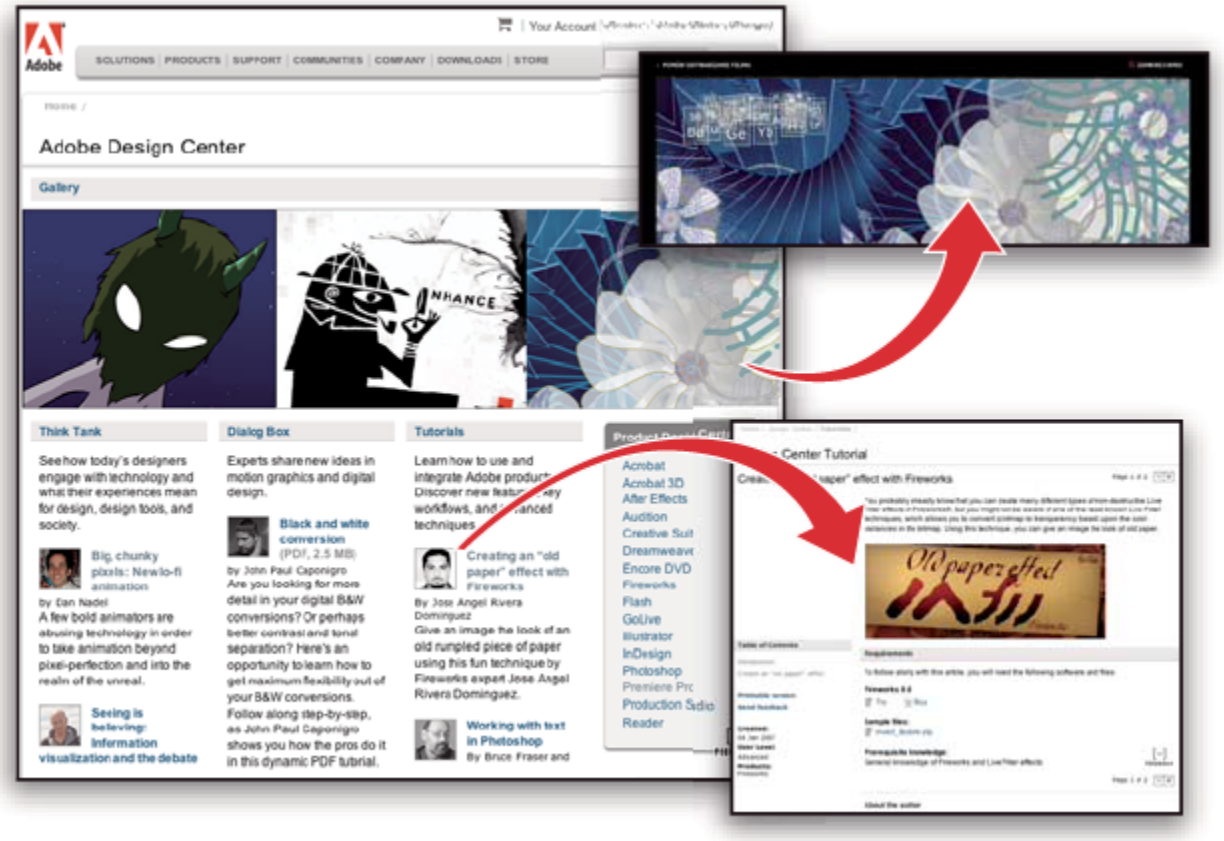
Więcej darmowych informacji można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/exchange_pl, społeczności użytkowników online, których członkowie pobierają i dzielą tysiące darmowych operacji, rozszerzeń, wtyczek i innych treści przydatnych dla produktów Adobe.

Bridge Home

Bridge Home, nowy kierunek dla Adobe Bridge CS3, dostarcza zaktualizowanych informacji o całym oprogramowaniu Adobe Creative Suite 3 w jednym wygodnym miejscu. Uruchom Adobe Bridge, a następnie kliknij ikonę Bridge Home na górze panelu Ulubione aby mieć dostęp do najnowszych podpowiedzi, aktualnych informacji i zasobów dotyczących narzędzi Creative Suite.
Uwaga: *Bridge Home może nie być dostępny we wszystkich językach.*

Adobe Design Center

Adobe Design Center oferuje artykuły, źródła inspiracji i instrukcje od ekspertów przemysłowych, czołowych projektantów i publikujących partnerów Adobe. W każdym miesiącu pojawiają się tam nowe treści.



Możesz znaleźć setki podręczników do produktów dotyczących projektowania i poznać podpowiedzi oraz techniki poprzez wideo, podręczniki HTML i przykładowe rozdziały książek.

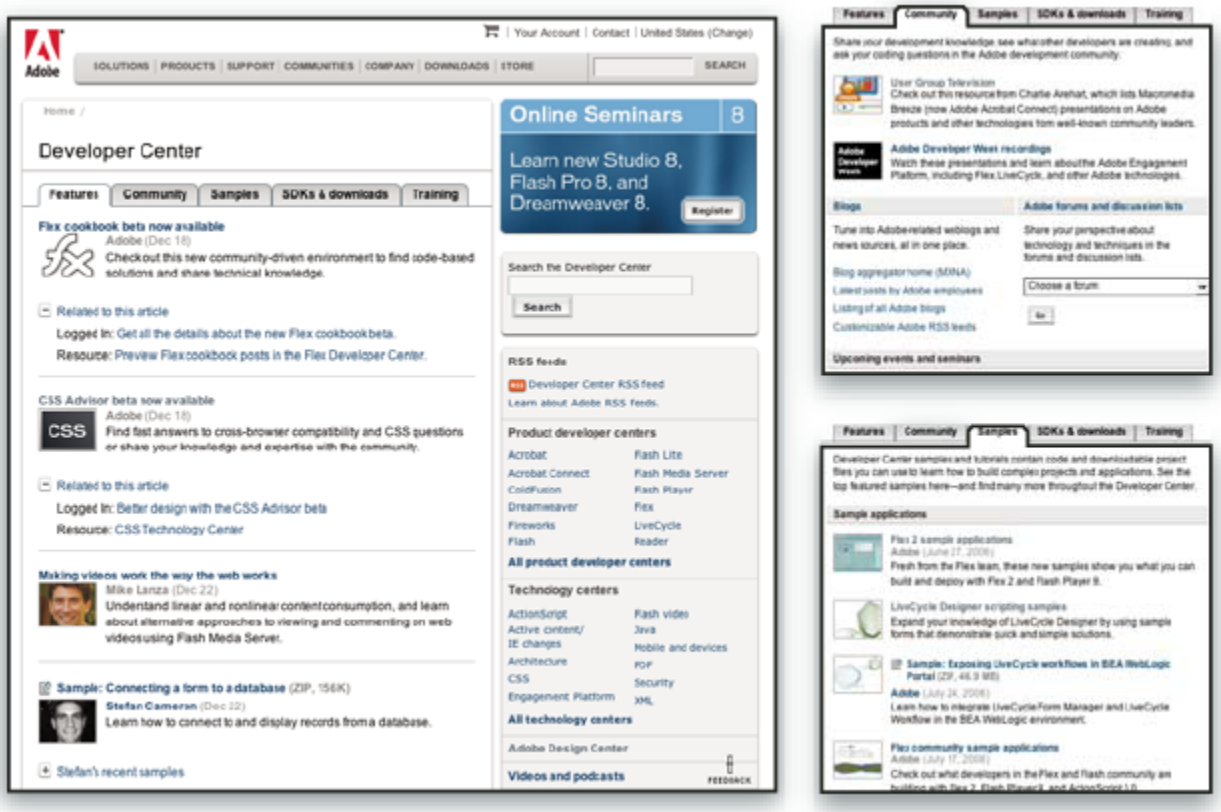
Nowe pomysły stanowią sedno działania serwisów Think Tank, Okno dialogowe i Galeria:

- Artykuły Think Tank pokazują jak dzisiejsi projektanci korzystają z technologii i co ich doświadczenia oznaczają dla projektowania, narzędzi projektowania i społeczności.
- W Oknie dialogowym, eksperci dzielą się nowymi pomysłami dotyczącymi ruchomej grafiki i projektowania cyfrowego.
- Galeria pokazuje jak artyści komunikują się na temat projektowania w ruchu.

Odwiedź serwis internetowy Adobe Design Center www.adobe.com/designcenter.

Adobe Developer Center

Adobe Developer Center zawiera przykłady, podręczniki, artykuły, zasoby społeczności dla twórców rozbudowanych aplikacji internetowych, serwisów internetowych, zawartości dla urządzeń zewnętrznych i innych projektów powstających przy użyciu produktów Adobe. Developer Center zawiera również zasoby dla twórców wtyczek do produktów Adobe.



Poza kodem przykładowym i podręcznikami znajdziesz kanały RSS, seminaria online, pakiety SDK, przewodniki pisania skryptów i inne zasoby techniczne.

Odwiedź serwis Adobe Developer Center www.adobe.com/go/developer_pl.

Pomoc techniczna

Odwiedź serwis internetowy Adobe Support www.adobe.com/support, aby uzyskać informacje diagnostyczne o produktach oraz o bezpłatnych i płatnych opcjach pomocy technicznej. Za pomocą łącza Trening, uzyskasz dostęp do książek Adobe Press; materiałów szkoleniowych; programów certyfikacji oprogramowania Adobe i wiele więcej.

Pobieranie

Odwiedź serwis internetowy www.adobe.com/go/downloads_pl aby znaleźć darmowe aktualizacje, próby i inne użyteczne oprogramowanie. Dodatkowo, Adobe Store (na stronie internetowej www.adobe.com/go/store_pl) umożliwia dostęp do tysiąca wtyczek od trzeciej partii twórców pomagając dokonać automatyzacji zadań, dostosować obieg pracy, utworzyć specjalistyczne profesjonalne efekty, i wiele więcej.

Adobe Labs

Serwis Adobe Labs daje Ci możliwość poznania i oceny nowych i dopiero powstających technologii oraz produktów firmy Adobe.

Strona internetowa Adobe Labs udostępnia następujące zasoby:

- Oprogramowanie i technologie przed ich wydaniem
- Przykłady kodu i najlepsze porady, wspomagające proces nauczania

- Wczesne wersje produktów i dokumentacji technicznej
- Fora dyskusyjne, zasoby oparte na wiki i inne źródła ułatwiające współpracę z podobnie myślącymi twórcami.

Serwis Adobe Labs wspiera proces wspólnego rozwoju oprogramowania. W tym środowisku klienci szybko skuteczniej wykorzystują nowe produkty i technologie. Serwis Adobe Labs to też forum do wczesnej wymiany informacji zwrotnych, która pozwala zespołom twórców Adobe tworzyć oprogramowanie spełniające oczekiwania społeczności użytkowników.

Odwiedź serwis internetowy Adobe Labs www.adobe.com/go/labs_pl.

Społeczności użytkowników

Społeczności użytkowników mogą korzystać z forów, blogów i innych dróg dzielenia się technologią, narzędziami i informacjami. Użytkownicy mogą zadawać pytania i dowiadywać się, w jaki sposób inni wykorzystują różne funkcje programów Adobe. Fora między dwoma użytkownikami dostępne są w językach angielskim, francuskim, niemieckim i japońskim; blogi umieszczane są w szerszej gamie języków.

Aby uczestniczyć w forach lub blogach odwiedź serwis www.adobe.com/communities.

Co nowego?

Zwiększanie wydajności

Interfejs zapewniający ciągłość pracy

Skorzystaj z opcji dopasowującego się dokowania, predefiniowanych przestrzeni roboczych dla określonych zadań i innych udogodnień interfejsu zapewniającego ciągłość pracy. Zobacz “Podstawy przestrzeni roboczej” na stronie 16.

Zoomify, raport

Eksportuj obrazy w pełnej rozdzielczości w formacie Zoomify tak, by można je było wyświetlać w Internecie lub wysyłać pocztą elektroniczną bez zmniejszania ich rozdzielczości. Zobacz “Eksportowanie do formatu Zoomify” na stronie 544.

Adobe Bridge CS3 ze stosami i filtrami

Organizuj i zarządzaj swoimi obrazami przy pomocy nowego narzędzia Lupka, filtrów i stosów, dostępnych w programie Adobe Bridge.

Ulepszony proces drukowania

Zapewnij sobie większą kontrolę nad jakością druku dzięki systemowi zarządzania kolorem i ulepszonym funkcjom podglądu wydruku. Zobacz “Drukowanie w programie Photoshop” na stronie 519.

Adobe Device Central

Twórz i przeglądaj kompozycje przeznaczone do wyświetlania na telefonach komórkowych i innych urządzeniach zewnętrznych i skorzystaj z podglądu zdjęć wyświetlanych na różnych urządzeniach. Zobacz “Sprawdzanie obrazów programu Photoshop dla urządzeń zewnętrznych przy pomocy Adobe Device Central” na stronie 475.

Format Camera Raw nowej generacji

Przetwarzaj wysokiej jakości dane typu raw, pochodzące z ponad 150 aparatów cyfrowych. Przetwarzanie typu Camera Raw może być też stosowane do plików w formatach JPEG i TIFF. Zobacz “Camera Raw” na stronie 91.

Ulepszenia dotyczące edycji obrazów

Inteligentne filtry

Zachowuj spójność danych obrazu podczas opracowywania przy pomocy elastycznych, niedestrukcyjnych filtrów inteligentnych. Filtry tego typu mogą być dodawane, zastępowane i ponownie edytowane w dowolnym momencie. Zobacz “Informacje o filtrach inteligentnych” na stronie 335.

Czarno-biała konwersja

Zastosuj szybką konwersję obrazu kolorowego na monochromatyczny lub skorzystaj z programu Photoshop do zanalizowania obrazu i przedstawienia zalecanych ustawień konwersji. Zobacz "Konwersja kolorowego obrazu na czarno-biały" na stronie 177.

Ulepszanie krzywych

Zastosuj predefiniowane ustawienia korekty kolorów do automatyzacji dopasowania krzywych. Istnieje również możliwość tworzenia własnych predefiniowanych ustawień Krzywe. Zobacz "Przegląd krzywych" na stronie 169.

Dostosowane powielanie i korygowanie z nakładką podglądu

Kontroluj źródła powieleń oraz obracaj i skaluj każde ze źródeł powielania. Nakładka źródła powielenia może być wyświetlana w trakcie malowania. Zobacz "Retuszowanie za pomocą narzędzia Stempel" na stronie 206.

Rozszerzona funkcja 32-bitowych HDR

Zbierz kolejne obrazy naświetlenia i połącz je w jeden 32-bitowy obraz HDR obejmującym maksymalny zakres i dokładność kompozycji korzystając z prawie każdego narzędzia i funkcji programu Photoshop takich jak pędzle, warstwy, narzędzia do zaznaczania i inne. Zobacz "Obrazy HDR" na stronie 81.

Doskonalenie składu

Narzędzie Szybkie zaznaczanie

Zastosuj szybkie i dokładne zaznaczanie obiektu o nieregularnym kształcie bez dokładnego obrysowywania jego krawędzi. Zamiast tego możesz pomalować zaznaczenie przy pomocy pędzla i zastosować funkcję programu Photoshop do automatycznego obrysowywania krawędzi, która znacznie zwiększy dokładność takiego zaznaczenia. Zobacz "Zaznaczanie narzędziem Szybkie zaznaczanie" na stronie 266.

Funkcja Popraw krawędź

Zmieniaj krawędź zaznaczania poprzez rozszerzenie lub zwężenie, wtapianie lub wygładzanie przy pomocy kontrolek suwaków. Opcja Popraw krawędź jest prostym i elastycznym narzędziem do zmiany krawędzi zaznaczenia. Zobacz "Poprawianie krawędzi zaznaczenia" na stronie 273.

Łączenie obrazów przy pomocy zaawansowanego mieszania wyrównania

Skorzystaj z Pomocy programu Photoshop przy tworzeniu zaawansowanych obrazów kompozytowych. Umieść obrazy z nakładającą się zawartością na oddzielnych warstwach i zastosuj opcje programu Photoshop do analizy zawartości i niewidocznego zmieszania obrazów w jedną spójną kompozycję. Zobacz "Tworzenie obrazów panoramicznych" na stronie 255.

3D i funkcje związane z ruchem

Punkt zbiegu z obsługą 3D

Zastosuj edycję obrazów w perspektywie, korzystając z kilku planów pod różnymi kątami, i eksportuj informacje 3D w formatach obsługiwanych przez aplikacje 3D. Zobacz "Punkt zbiegu" na stronie 240.

Wizualizacja 3D i edycja tekstur (Photoshop Extended)

Importuj modele 3D; zmieniaj położenie modelu, jego oświetlenie lub rendering; edytuj tekstury modelu i łatwo komponuj modele z zawartością 2D. Zobacz "Pliki 3D (Photoshop Extended)" na stronie 648.

Ruchome warstwy grafiki i wideo (Photoshop Extended)

Edytuj wideo klatka po klatce lub dodawaj warstwy do wybranego wideo i utwórz elementy, które będą wyświetlane w każdej klatce. Paleta Animacja zawiera teraz nową oś czasu z funkcjami ramki kluczowej i interfejsem klatkowym. Zobacz "Wideo i animacje w programie Photoshop" na stronie 585.

Malowanie filmu (Photoshop Extended)

Szybko znajdź i edytuj dowolną ramkę pliku filmu korzystając z narzędzi programu Photoshop. Funkcje edytorskie programu Photoshop dotyczące malowania, retuszu i edycji na poziomie pikseli są dostępne dla każdej ramki pliku filmu. Zobacz "Malowanie klatek na warstwach wideo (Photoshop Extended)" na stronie 598.

Obszerna analiza obrazów

Pomiary (Photoshop Extended)

Wybierz skalę mierzenia obrazu, określania długości, obszaru, obwodu, gęstości i innych wartości określanych poprzez jednostki miary. Zapisuj wyniki w Dzienniku pomiaru lub w razie potrzeby eksportuj je do arkusza danych lub bazy danych. Zobacz "Pomiary (Photoshop Extended)" na stronie 640.

Narzędzie Miarka i Zliczanie

Zastosuj mierzenie odległości na obrazie lub zliczaj funkcje dostępne na obrazie lub wybranym zaznaczeniu. Zliczanie może być wykonywane odręcznie, automatycznie lub przy pomocy skryptu. Zobacz "Liczenie obiektów w obrazie (Photoshop Extended)" na stronie 646.

Obsługa plików DICOM (Photoshop Extended)

Otwieraj, edytuj, opisuj lub wprowadzaj animację do radiologicznych obrazów składających się z jednej lub kilku ramek. Wyświetlaj i edytuj metadane przechowywane w plikach DICOM. Zobacz "Pliki DICOM (Photoshop Extended)" na stronie 635.

Obsługa plików MATLAB (Photoshop Extended)

Włącz dostęp do programu Photoshop z polecenia MATLAB (Matrix Laboratory), wykonuj rutynowe czynności związane z obsługą obrazów i wyświetlaj uzyskane wyniki w programie Photoshop. Zobacz "Photoshop i MATLAB (Photoshop Extended)" na stronie 633.

Obsługa stosu obrazów

Połącz obrazy i zastosuj zaawansowane opcje renderingu dla utworzenia wzbogaconych obrazów kompozytowych bez niepotrzebnych elementów lub szumu. Zobacz "Stosy obrazów (Photoshop Extended)" na stronie 638.

Rozdział 2: Przestrzeń robocza

Przestrzeń robocza programu Adobe Photoshop służy przede wszystkim do tworzenia i edycji obrazów. Przestrzeń robocza zawiera menu, różne narzędzia i palety do wyświetlania, edycji i dodawania elementów obrazów.

Podstawy pracy z przestrzenią roboczą

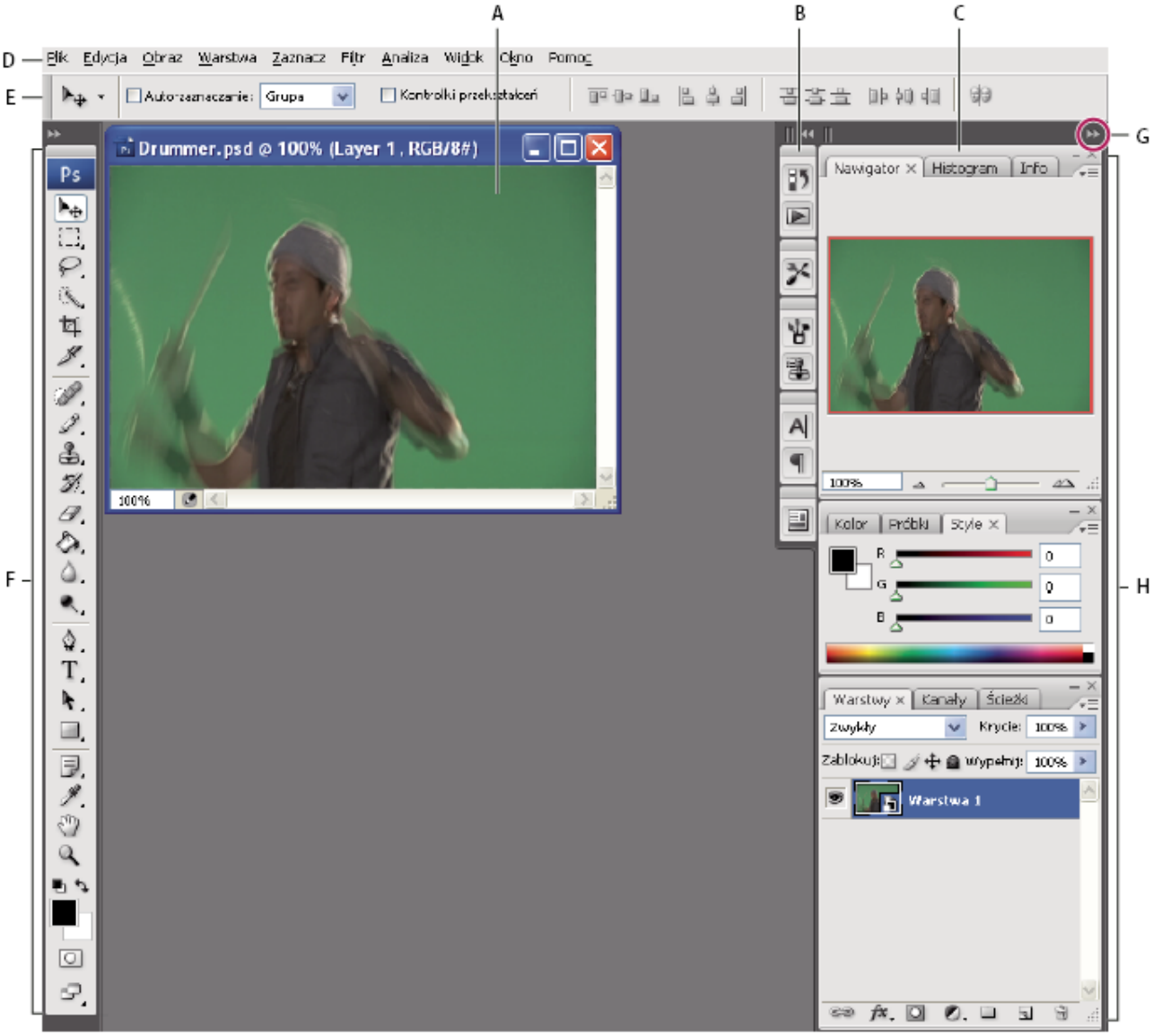
Omówienie przestrzeni roboczej

Dokumenty oraz pliki tworzymy i operujemy nimi przy pomocy różnych elementów takich, jak panele, paski i okna. Dowolny układ tych elementów jest nazywany *przestrzenią roboczą*. Podczas pierwszego uruchamiania składnika Adobe Creative Suite, widoczne są domyślne ustawienia przestrzeni roboczej, którą można dostosować do wykonywanych w niej zadań. Można na przykład utworzyć jedną przestrzeń roboczą do edytowania, inną - do oglądania, zapisać je i przełączać się między nimi w trakcie pracy.

Domyślne ustawienia przestrzeni roboczej mogą być przywrócone w dowolnym momencie poprzez wybór domyślnej opcji w menu Okno > Przestrzeń robocza.

Chociaż domyślne ustawienia przestrzeni roboczej obejmują programy Illustrator, InCopy, InDesign i Photoshop, można obsługiwać poszczególne elementy mniej więcej w ten sam sposób w nich wszystkich. Domyślne ustawienia przestrzeni roboczej w programie Photoshop są typowe:

- *Pasek menu* rozciągający się u góry ekranu organizuje system poleceń w menu.
- *Panel Narzędzia* (nazywany też *Przybornikiem*) zawiera narzędzia do tworzenia i edytowania obrazów, prac graficznych, elementów strony i tak dalej. Narzędzia powiązane są zgrupowane w jednym miejscu.
- *Panel sterowania* (nazywany też *paskiem opcji*) wyświetla opcje dla aktualnie wybranego narzędzia. (W programie Flash nie ma panelu sterowania.)
- *Okno dokumentu* (nazywane *Stołem montażowym* w programie Flash) wyświetla aktualnie używany plik.
- *Panele* (nazywane też *paletami*) pomagają w nadzorowaniu i dokonywaniu zmian tego, nad czym pracujesz. Na przykład, Oś czasu w programie Flash czy panel Warstwy w programie Photoshop. Wyświetlanie niektórych paneli jest ustawiane domyślnie, ale możliwe jest dodanie dowolnego panelu poprzez jego wybór z menu Okno. Wiele paneli posiada menu z opcjami typowymi dla panelu. Panele mogą być grupowane, układane w stos lub dokowane.



Domyślne ustawienia przestrzeni roboczej w programie Photoshop
A. *Okno dokumentu* ***B.*** *Stacja dokowania paneli zwiniętych do postaci ikon* ***C.*** *Pasek tytułu panelu* ***D.*** *Pasek menu* ***E.*** *Pasek opcji* ***F.*** *Paleta Narzędzia* ***G.*** *Przycisk Zwiń do ikon* ***H.*** *Trzy palety (panele) zgrupowane w pionową stację dokowania*

Film przedstawiający przestrzeń roboczą, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0187_pl.

Ukrywanie lub pokaż wszystkie panele

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, łącznie z panelem Narzędzia i paskiem opcji lub panelem Sterowanie, naciśnij Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, łącznie z panelem Narzędzia i paskiem opcji lub panelem sterowania, naciśnij klawisze Shift+Tab.

Możesz czasowo wyświetlić schowane w ten sposób panele poprzez przesunięcie kursora na krawędź okna aplikacji (Windows) lub na krawędź monitora (Mac OS) i unoszenie go nad pojawiającym się paskiem.

- (Flash) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, naciśnij F4.

Wyświetl opcje menu panelu

1 Umieść kursor na ikonie menu panelu w jego prawym górnym rogu i naciśnij przycisk myszy.

(Illustrator) Dopasuj jasność panelu

1 Przesuń suwak Jasność w Preferencjach interfejsu użytkownika. To sterowanie dotyczy wszystkich paneli, w tym panelu Sterowanie.

Ponowna konfiguracja panelu Narzędzia

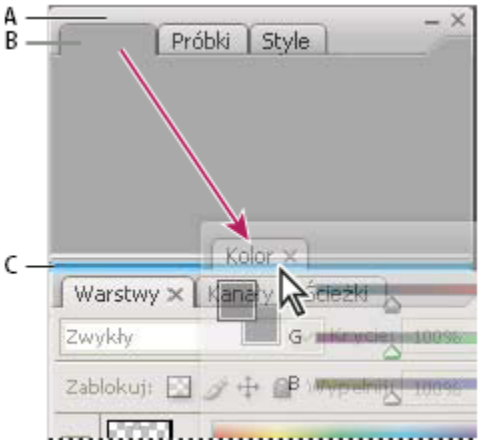
Można wyświetlić narzędzia w panelu Narzędzia w pojedynczej kolumnie lub jedno obok drugiego w dwóch kolumnach.

W programie InDesign, można także zmieniać sposób wyświetlania z pojedynczej kolumny na dwie kolumny poprzez ustawienie odpowiedniej opcji w preferencjach Interfejsu.

1 Kliknij podwójną strzałkę na górze panelu Narzędzia.

Dostosowywanie przestrzeni roboczej

Aby stworzyć własną przestrzeń roboczą, przesuwaj panele (nazywane *paletami* w programie Photoshop i składnikach Adobe Creative Suite 2) i obsługuj je.



Wąska niebieska strefa upuszczania wskazuje, że panel Kolor będzie dokowany sam na sobie powyżej grupy panelu Warstwy.
***A.** Pasek tytułowy **B.** Zakładka **C.** Strefa upuszczania*

Można zapisać własne przestrzenie robocze i przełączać się między nimi.

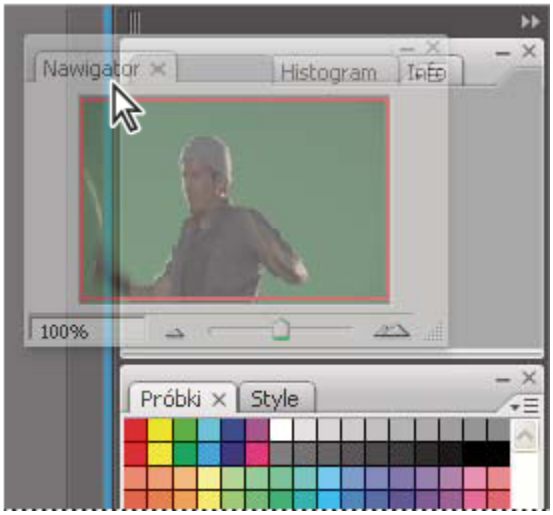
W programie Photoshop, można zmienić rozmiar czcionki używanej do wyświetlania informacji na pasku opcji, na paletach i w podpowiedziach dotyczących narzędzi. Wybierz rozmiar z menu Rozmiar czcionki UI w Preferencjach ogólnych.
***Uwaga:** Film przedstawiający dostosowywanie przestrzeni roboczej w programie Illustrator można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0032_pl. Film przedstawiający dostosowywanie przestrzeni roboczej w programie InDesign można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0065_pl.*

Dokowanie i oddokowywanie paneli

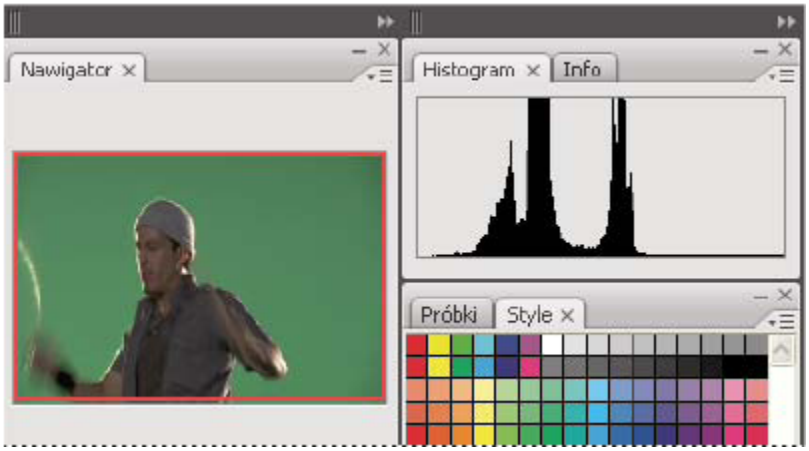
Stacja dokowania to zbiór wyświetlanych razem, najczęściej pionowo, paneli lub grup paneli. Można zadokować i oddokować panele poprzez przemieszczanie ich do i ze stacji dokowania.
***Uwaga:** Dokowanie nie jest tym samym co składowanie. Stos jest to zbiór swobodnie się przemieszczających paneli lub grup paneli, złączonych od góry do dołu..*

- Aby zadokować panel, należy przeciągnąć go przy użyciu jego zakładki do stacji dokowania na górze, na dole lub pomiędzy innymi panelami.

- Aby zadokować grupę paneli, należy przeciągnąć je przy użyciu ich paska tytułu (jednolity pusty pasek powyżej zakładki) do stacji dokowania.
- Aby usunąć panel lub grupę paneli, przeciągnij go poza stację dokowania przy użyciu zakładki lub paska tytułu. Można także przeciągnąć go do innej stacji dokowania lub umożliwić mu swobodne przemieszczanie się.



Przeciąganie panelu Nawigator do nowej stacji dokowania, wskazanej przez niebieskie pionowe podświetlenie



Panel Nawigator we własnej stacji dokowania

Aby uniknąć zapełnienia przez panele całej przestrzeni w stacji dokowania, należy przeciągnąć dolną krawędź stacji dokowania do góry. W ten sposób nie będzie ona stykać się z krawędzią przestrzeni roboczej.

Przesuń panele

W trakcie przesuwania paneli można zobaczyć podświetlone na niebiesko *strefy upuszczania*. Są to obszary, do których można przesunąć panel. Można na przykład przesunąć panel do góry lub w dół w stacji dokowania, poprzez przeciągniecie go do wąskiej niebieskiej strefy powyżej lub poniżej panelu. Jeśli przesuniesz go do obszaru, który nie jest strefą upuszczania, panel będzie się swobodnie przemieszczał w przestrzeni roboczej.

- Aby przesunąć panel, należy przeciągnąć go przy pomocy jego zakładki.
- Aby przesunąć grupę paneli lub stos swobodnie przemieszczających się paneli, należy przeciągnąć je przy pomocy paska tytułu.

Naciśnij Ctrl (Windows) lub Control (Mac OS) podczas przesuwania panelu, aby uchronić go od dokowania.

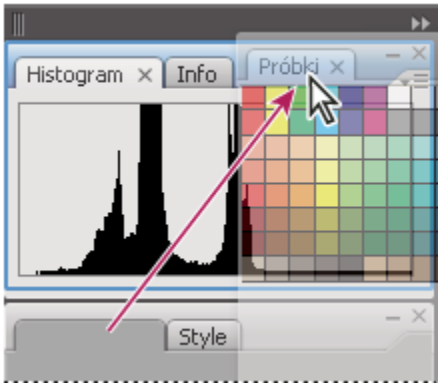
Dodaj i usuń stacje dokowania i panele

Jeśli usuniesz wszystkie panele ze stacji dokowania, stacja zniknie. Można stworzyć nowe stacje dokowania poprzez przesunięcie paneli do strefy upuszczania, znajdującej się obok istniejących stacji dokowania lub na krawędziach przestrzeni roboczej.

- Aby usunąć panel, kliknij jego ikonę zamknięcia (X w górnym prawym rogu zakładki) lub usuń jego zaznaczenie w menu Okno.
- Aby dodać panel, zaznacz go w menu Okno i zadokuj gdziekolwiek.

Obsługuj grupy paneli

- Aby przesunąć panel do grupy, przeciągnij jego zakładkę do podświetlonej strefy upuszczania na górze grupy.

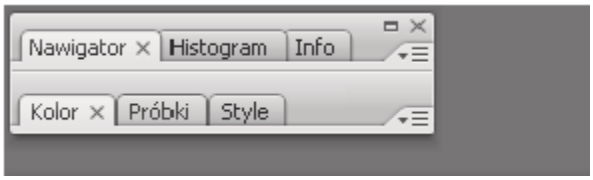


Dodawanie panelu do grupy paneli

- Ponowne ułożenie paneli w grupie jest możliwe dzięki przeciągnięciu zakładek paneli na inne miejsce w grupie.
- Aby usunąć panel z grupy umożliwiając mu swobodne przemieszczanie się, należy przeciągnąć jego zakładkę poza grupę.
- Aby panel pojawił się na wierzchu swojej grupy, należy kliknąć na jego zakładce.
- Aby przesunąć zgrupowane panele razem, należy przeciągnąć ich pasek tytułu (powyżej zakładek).

Stos swobodnie przemieszczających się paneli

Kiedy przeciągasz panel poza jego stację dokowania i poza strefę upuszczania, zaczyna się on przemieszczać swobodnie, dzięki czemu możliwe jest umieszczenie go w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej. Panele mogą także wtedy przemieszczać się swobodnie w przestrzeni roboczej, gdy zostały po raz pierwszy zaznaczone w menu Okno. Można składować przemieszczające się swobodnie panele oraz grupy paneli razem, tak by przemieszczały się jako jedna jednostka, jeśli przeciągniemy położony najwyżej pasek tytułu. (Panele stanowiące część stacji dokowania nie mogą być składowane ani przemieszczane w ten sposób jako jednostka.)



Swobodnie przemieszczające się panele składowane na stosie

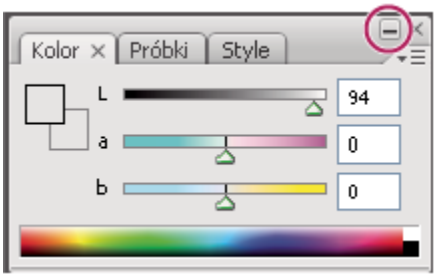
- Aby umieścić na stosie swobodnie przemieszczające się panele, przeciągaj je używając ich zakładek do strefy upuszczania znajdującej się na dole innego panelu.
- Aby zmienić porządek składowania, przeciągnij panel do góry lub w dół używając jego zakładki.

  Uwaga: *Upewnij się, że zwolniłeś zakładkę nad wąską strefą upuszczania znajdującą się pomiędzy panelami, a nie nad szeroką strefą upuszczania znajdującą się w pasku tytułu.*
- Aby usunąć panel lub grupę paneli ze stosu, tak by mógł się przemieszczać swobodnie, przeciągnij go poza stos używając jego zakładki lub paska tytułu.

Zmiana rozmiaru lub minimalizowanie paneli

- Aby zmienić rozmiar panelu, przeciągnij którykolwiek z boków panelu lub okienko rozmiaru znajdujące się w prawym dolnym rogu. Rozmiary niektórych paneli, np. panelu Kolor w programie Photoshop, nie mogą być zmieniane metodą przeciągania.
- Aby zmienić szerokość wszystkich paneli w stosie, przeciągnij uchwyt w lewym górnym rogu stosu.
- Aby zminimalizować wielkość panelu, grupy paneli lub stosu paneli, kliknij przycisk Minimalizuj znajdujący się w jego pasku tytułu.

Nawet jeśli panel jest zwinięty, nadal można otworzyć jego menu.

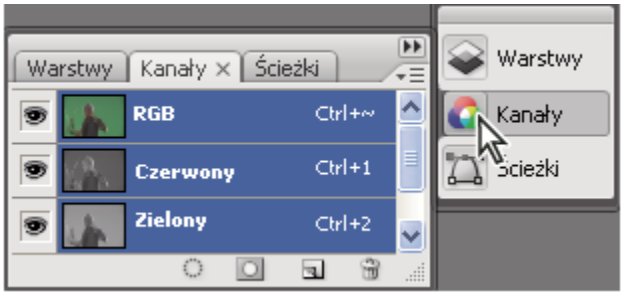


Przycisk Minimalizuj

Obsługuj panele zwinięte do postaci ikon

Zwiń panele do postaci ikon, aby zredukować nieporządek w przestrzeni roboczej. (W niektórych przypadkach, panele są zwinięte do postaci ikon w domyślnych ustawieniach przestrzeni roboczej.) Kliknij ikonę panelu w celu jego rozwinięcia. Można rozwinąć jednocześnie jeden panel lub grupę paneli.

Panele zwinięte do postaci ikon



Panele rozwinięte z postaci ikon

- Aby zwinąć lub rozwinąć wszystkie panele w stosie, kliknij podwójną strzałkę u góry stosu.
- Aby zmienić wielkość ikon panelu, tak by widzieć tylko ikony (a nie etykiety), przeciągnij uchwyt znajdujący się u góry stosu, w kierunku ikon aż do momentu zniknięcia tekstu. (Aby ponownie wyświetlić tekst ikony, przeciągnij uchwyt z powrotem.)
- Kliknij ikonę panelu aby ją rozwinąć.
- Aby zwinąć rozwinięty panel z powrotem do postaci ikony, kliknij jego zakładkę, jego ikonę lub podwójną strzałkę na pasku tytułu panelu.

Jeśli wybierzesz opcję Auto-zwijanie paneli do ikon z preferencji Interfejs lub Opcje interfejsu użytkownika, rozwinięta ikona panelu zwinie się automatycznie kiedy klikniesz poza nią.

- Aby dodać panel lub grupę paneli do stosu ikon, przeciągnij go używając zakładki lub paska tytułu. (Panele zwijają się automatycznie do ikon, jeśli są dodane do stosu ikon.)
- Aby przesunąć ikonę panelu (grupę ikon paneli), przeciągnij pasek, który pojawia się nad ikoną. Ikony paneli można przeciągać w górę i w dół stosu, do innych stosów (gdzie pojawiają się stylu panelu tego stosu) lub poza stos (gdzie pojawiają się jako swobodnie przemieszczające się rozwinięte panele).

Zapisz, usuń i przełączaj się pomiędzy przestrzeniami roboczymi

Dzięki zapisaniu bieżącego rozmiaru i położenia paneli jako nazwanej przestrzeni roboczej, możliwe jest przywrócenie przestrzeni roboczej, nawet jeśli przesunie się lub zamknie panel. Nazwy zapisanych przestrzeni roboczych pojawiają się w menu Okno > Przestrzeń robocza.

W programie Photoshop, zapisana przestrzeń robocza może zawierać zbiór specyficznych skrótów klawiaturowych i zbiór menu.

Zapisz własną przestrzeń roboczą

1. Aby zapisać wybraną konfigurację przestrzeni roboczej, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Photoshop, Illustrator, InDesign) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz przestrzeń roboczą.
   - (Flash) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz bieżące lub wybierz Zapisz bieżące z menu Przestrzeń robocza w pasku Edytuj
   - (Photoshop) Wybierz polecenie Zapisz przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w pasku opcji.
2. Wpisz nazwę przestrzeni roboczej.
3. /(Photoshop) W obszarze przechwytywania zaznacz jedną lub więcej opcji:

Położenia palet	**Zapisuje bieżące położenia palet.**
Skróty klawiaturowe	**Zapisuje bieżący zestaw skrótów klawiaturowych.**
Menu	**Zapisuje bieżący zestaw menu.**

4. Kliknij przycisk OK.

Wyświetl lub przełączaj między przestrzeniami roboczymi

Programy Flash, Illustrator, InDesign i Photoshop zawierają ustawienia predefiniowane przestrzeni roboczych, co ułatwia wykonywanie niektórych zadań.

- Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza i zaznacz przestrzeń roboczą.
- (Photoshop) Wybierz przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w pasku opcji.
- (Flash) Wybierz przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w pasku Edytuj.

(InDesign i Photoshop) Z każdą przestrzenią roboczą można skojarzyć specjalny skrót klawiaturowy, który będzie przyspieszał dostęp do niej.

Usuń własną przestrzeń roboczą

- (Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zarządzaj przestrzeniami roboczymi, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.
- (InDesign) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Usuń przestrzeń roboczą, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.
- (Flash) Wybierz polecenie Zarządzaj z menu Przestrzeń robocza na pasku Edytuj, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń. Alternatywnie, wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zarządzaj, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij Usuń.
- (Photoshop) Wybierz polecenie Usuń przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w pasku opcji. Alternatywnie, wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Usuń przestrzeń roboczą, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij Usuń.

(Photoshop) Rozpocznij pracę z paletami w ostatnio używanym położeniu lub położeniu domyślnym

Kiedy uruchamiasz program Photoshop, palety mogą pojawić się w oryginalnym, wybranym domyślnie położeniu albo tam, gdzie ostatnio były używane.

1 W preferencjach Interfejsu:
   - Aby można było uruchomić palety z miejsca, w którym były ostatnio używane, wybierz polecenie Pamiętaj położenie palet.
   - Aby można było uruchomić palety w ich domyślnym położeniu, wybierz polecenie Pamiętaj położenie palet.

Wyświetl lub ukryj podpowiedzi

1 W preferencjach interfejsu zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji Pokaż podpowiedzi narzędzi.

   Uwaga: *W niektórych oknach dialogowych podpowiedzi nie są dostępne.*

Adobe Bridge

Adobe® Bridge jest aplikacją między platformową dołączoną do pakietu Adobe® Creative Suite® 3, która ułatwia odnajdywanie, organizowanie i przeglądanie zasobów potrzebnych do tworzenia zawartości przeznaczonej do drukowania, Internetu, a także zawartości wideo i audio. Program Bridge można uruchomić z wybranego komponentu pakietu Creative Suite i użyć do udostępniania zasobów Adobe, a także spoza grupy Adobe.

Program Adobe Bridge, umożliwia wykonywanie następujących zadań:

- Zarządzanie obrazami, materiałami filmowymi oraz plikami dźwiękowymi: Podglądy, przeszukiwanie, układanie i opracowywanie plików w programie Bridge bez otwierania poszczególnych aplikacji. Istnieje też możliwość edycji metadanych dla plików i stosowania programu Bridge do umieszczania plików w dokumentach, projektach i kompozycjach.
- Zarządzanie zdjęciami: Importowanie i edycja zdjęć z aparatu cyfrowego, grupowanie zdjęć w zestawy oraz otwieranie i importowanie plików camera raw i edycja ich ustawień bez uruchamiania programu Photoshop. Istnieje też możliwość wyszukiwania bibliotek i pobierania darmowych obrazów przy pomocy Kolekcji zdjęć Adobe.
- Praca z projektami zarządzanymi w Adobe Version Cue®.
- Wykonywanie zautomatyzowanych czynności takich jak polecenia sekwencji wsadowej.

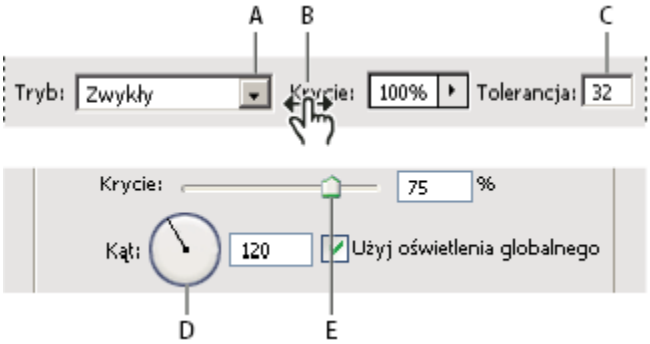
- Synchronizacja ustawień kolorów w komponentach Creative Suite objętych systemem zarządzania kolorami.
- Uruchamianie konferencji przez Internet, w ramach których można udostępniać swój pulpit i recenzować dokumenty.

Palety i menu

Wprowadź wartości na paletach, w oknach dialogowych i na paskach opcji narzędzi

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wpisz wartość w polu tekstowym, po czym naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (tylko Mac OS).
- Przeciągnij suwak.
- Przesuń wskaźnik nad nazwą suwaka lub suwaka wysuwanego. Gdy kursor przybierze kształt wskazującego palca, znaczy to, że suwak został uaktywniony — od tego momentu przeciąganie kursora w prawo lub w lewo powoduje zmianę wartości. Funkcja ta jest dostępna tylko dla niektórych suwaków.
- Przeciągnąć skalę.
- Skorzystać z przycisków strzałek. Klikanie na nich powoduje zmniejszanie lub zwiększanie aktualnej wartości.
- (Windows) Kliknąć w polu tekstowym, a następnie skorzystać z klawiszy Strzałka w górę i Strzałka w dół (na klawiaturze).
- Wybierz wartość z menu skojarzonego z polem tekstowym.



Metody wprowadzania wartości
A. *Strzałka menu* ***B.*** *Miniaturowy suwak* ***C.*** *Pole tekstowe* ***D.*** *Skala* ***E.*** *Suwak*

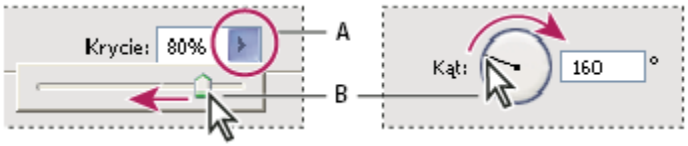
Zobacz także

"Informacje o miniaturowych suwakach" na stronie 25

Informacje o wysuwanych suwakach

Wiele palet i okien dialogowych zawiera ustawienia określane za pomocą suwaków (np. opcja Krycie na palecie Warstwy). Jeśli obok pola tekstowego jest wyświetlany trójkąt, kliknięcie go powoduje uaktywnienie wysuwanego suwaka. Ustaw kursor nad trójkątem, wciśnij przycisk myszy i ustaw suwak (lub wskaźnik na tarczy). Aby zamknąć pole suwaka, kliknij poza polem albo wciśnij klawisz Enter lub Return. Aby anulować zmiany, wciśnij Esc.

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



Posługiwanie się różnymi typami suwaków
A. *Kliknij w celu otwarcia pola suwaka wysuwanego.* ***B.*** *Przeciąganie suwaka albo promienia kąta.*

Są dostępne również miniaturowe suwaki, powiązane ściśle z kursorem. Na przykład, jeżeli przytrzymasz wskaźnik nad słowem „Wypełnienie" lub „Krycie" na palecie Warstwy, to wskaźnik zmieni się w ikonę rączki. Można wtedy przesuwać wskaźnik w lewo lub w prawo i zmieniać w ten sposób wartości procentowe wypełnienia lub krycia.

Informacje o miniaturowych suwakach

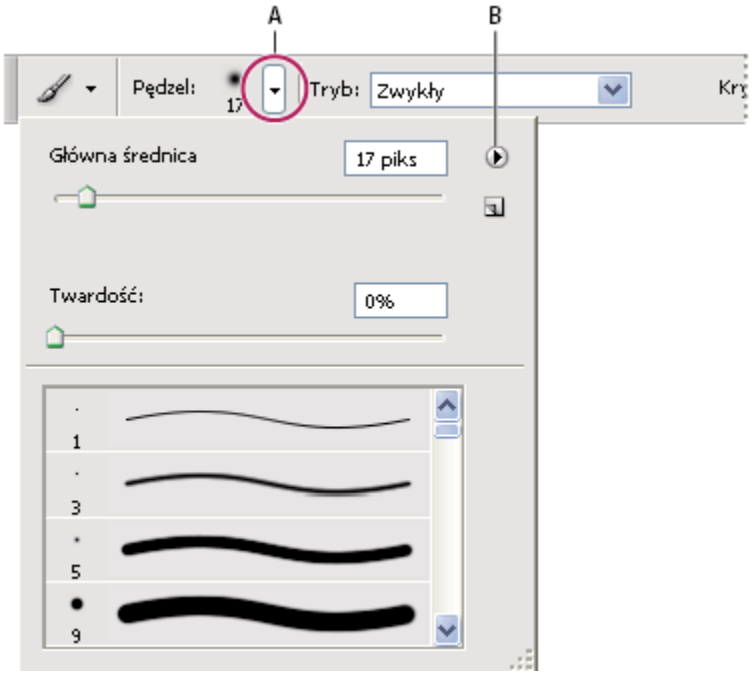
W niektórych oknach dialogowych, a także na niektórych paletach i paskach opcji są dostępne miniaturowe suwaki. Miniaturowe suwaki pozostają ukryte, dopóki użytkownik nie zatrzyma kursora nad ich tytułami. Gdy kursor przybierze kształt wskazującego palca, znaczy to, że suwak został uaktywniony — od tego momentu przeciąganie kursora w prawo lub w lewo powoduje zmianę wartości. Wciśnięcie klawisza Shift skutkuje dziesięciokrotnie szybszym przewijaniem wartości.

Zatrzymanie wskaźnika nad nazwą suwaka lub suwaka wysuwanego powoduje wyświetlenie całego suwaka miniaturowego.

Praca z wysuwanymi paletami

Wysuwane palety ułatwiają dostęp do bibliotek pędzli, próbek, gradientów, stylów, wzorków, konturów i kształtów. Użytkownik może zmieniać nazwy wysuwanych palet, usuwać ich elementy oraz wczytywać, zapisywać i zastępować biblioteki. Możesz też zmieniać sposób wyświetlania zawartości wysuwanych palet, to znaczy wyświetlać je w postaci nazw, ikon miniaturek lub nazw i ikon.

Paletę wysuwaną można otworzyć, klikając miniaturkę wybranego narzędzia na pasku opcji. Kliknięcie elementu wysuwanej palety powoduje jego zaznaczenie.



Wyświetlanie wysuwanej palety Pędzel na pasku opcji
***A.** Kliknij, aby wyświetlić wysuwaną paletę. **B.** Kliknij, aby otworzyć menu palety.*

Zmień nazwę elementu na palecie wysuwanej lub usuń go

1 Zaznacz element, kliknij trójkąt w prawym górnym rogu palety i wybierz jedno z następujących poleceń:

Zmień nazwę	**Pozwala określić nową nazwę elementu.**
Usuń	**Pozwala usunąć element palety.** ***Uwaga: W celu usunięcia elementu palety, możesz też wcisnąć klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go kliknąć element.***

Dostosuj listę elementów wysuwanej palety

1 Kliknij trójkąt w prawym górnym rogu palety, aby wyświetlić menu palety.

2 Aby powrócić do domyślnej biblioteki, wybierz polecenie Wyzeruj. Można albo zastąpić bieżącą listę, albo dołączyć bibliotekę domyślną do bieżącej listy.

3 Aby wczytać inną bibliotekę, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybrać polecenie Wczytaj, aby dodać bibliotekę to aktualnej listy. Następnie zaznacz wybrany plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
- Wybrać polecenie Zastąp, aby zastąpić aktualną listę inną biblioteką. Następnie zaznacz wybrany plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
- Wybierz plik biblioteki (wyświetlany u dołu menu palety) . Aby zastąpić bieżącą listę, kliknij OK; aby uzupełnić ją, kliknij Dołącz.

4 Aby zapisać aktualną listę jako bibliotekę, wybierz polecenie Zapisz. Następnie wpisz nawę biblioteki i kliknij Zapisz.

(Mac OS) Nazwy bibliotek, które będą używane w różnych systemach operacyjnych, powinny zawierać rozszerzenia. Aby nazwy plików zawsze były uzupełniane o rozszerzenia, wywołaj preferencje obsługi plików i zaznacz opcję Dołącz rozszerzenie pliku.

Zmień listę elementów wysuwanej palety

1 Kliknij trójkąt w prawym górnym rogu palety, aby wyświetlić menu palety.

2 Zaznacz opcję widoku: Tylko tekst, Mała lista lub Duża lista.

Wyświetl menu kontekstowe

Menu takie zawierają polecenia istotne ze względu na aktywne narzędzie, aktywne zaznaczenie lub aktywną paletę. Należy je odróżnić od menu widocznych u góry przestrzeni roboczej.

Wyświetlanie menu kontekstowego dla narzędzia Kroplomierz

1 Umieścić kursor nad obrazem lub elementem palety.

2 Kliknąć z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Mac OS).

Zdefiniuj zestaw menu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Edycja > Menu.
- Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Skróty klawiaturowe i menu, po czym kliknij zakładkę Menu.

2 W oknie dialogowym Skróty klawiaturowe i menu, wybierz odpowiedni zestaw z menu Zestaw (dopóki nie zostanie utworzony nowy zestaw, jedyną dostępną opcją jest Domyślne ustawienia programu Photoshop). Informacje o dostosowywaniu skrótów klawiaturowych znajdują się w części Pomoc do programu Photoshop.

3 Wybrać opcję z menu Menu dla:

Menu aplikacji	**Pozwala wyświetlić, ukryć lub wyróżnić wybranym kolorem elementy w menu aplikacji.**
Menu palety	**Pozwala wyświetlić, ukryć lub wyróżnić wybranym kolorem elementy w menu palety.**

4 Kliknij trójkąt obok menu lub nazwy palety.

5 Wykonaj jedną z następujących czynności:

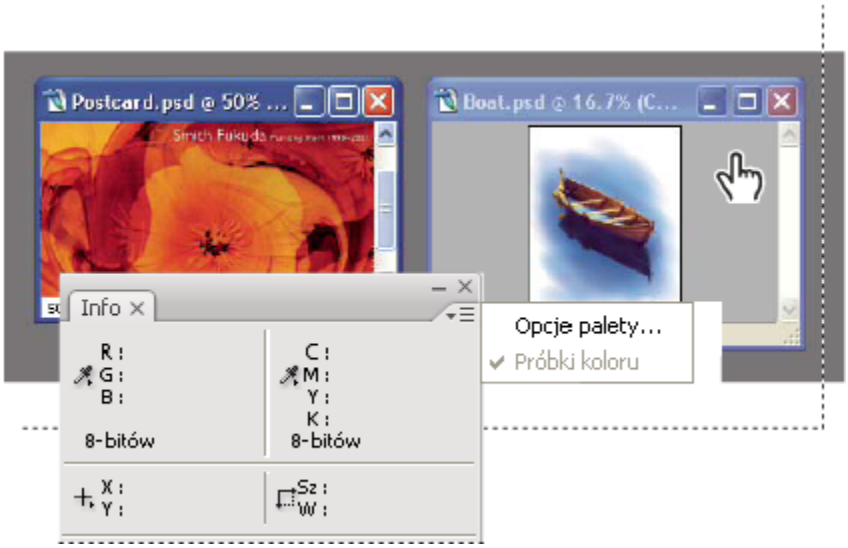
- Aby ukryć element menu, kliknij przycisk Widoczność .
- Aby wyświetlić element menu, kliknij pusty przycisk Widoczność.
- Aby wyróżnić element menu kolorem kliknij próbkę koloru i wybierz kolor.

6 Po zakończeniu modyfikacji menu wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Aby zapisać wszystkie zmiany w bieżącym zestawie menu, kliknij przycisk Zapisz zestaw . Zmiany zostaną zapisane. Jeśli są zapisywane zmiany wprowadzone w domyślnym zestawie programu Photoshop, zostanie otwarte okno Zapisz. Wpisz nazwę nowego zestawu i kliknij Zapisz.
- Aby bieżący zestaw menu zapisać w postaci nowego zestawu, kliknij przycisk Zapisz zestaw jako .

Uwaga: *Jeśli wprowadzone zmiany nie zostały zapisane, można kliknąć przycisk Anuluj, a tym samym odrzucić te zmiany i zamknąć okno dialogowe.*

7 W oknie dialogowym Zapisz, wprowadź nazwę zestawu i kliknij Zapisz.



Wybór koloru elementu menu za pomocą okna dialogowego Skróty klawiaturowe i menu.

Usuń zestaw menu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Edycja > Menu.
- Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Skróty klawiaturowe i menu, po czym kliknij zakładkę Menu.

2 W oknie dialogowym Skróty klawiaturowe i menu wybierz odpowiedni zestaw z menu Zestaw.

3 Kliknij ikonę Usuń zestaw .

Tymczasowo wyświetl ukryte elementy menu

Istnieje możliwość tymczasowego wyświetlenia ukrytych elementów menu. Po zamknięciu menu elementy są ukrywane ponownie.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Z menu zawierającego elementy ukryte wybrać polecenie Pokaż wszystkie elementy menu.

- Wciśnij klawisz Shift i kliknij menu z ukrytymi elementami.

Włącz lub wyłącz kolory menu

1 W preferencjach interfejsu zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji Pokaż kolory menu.

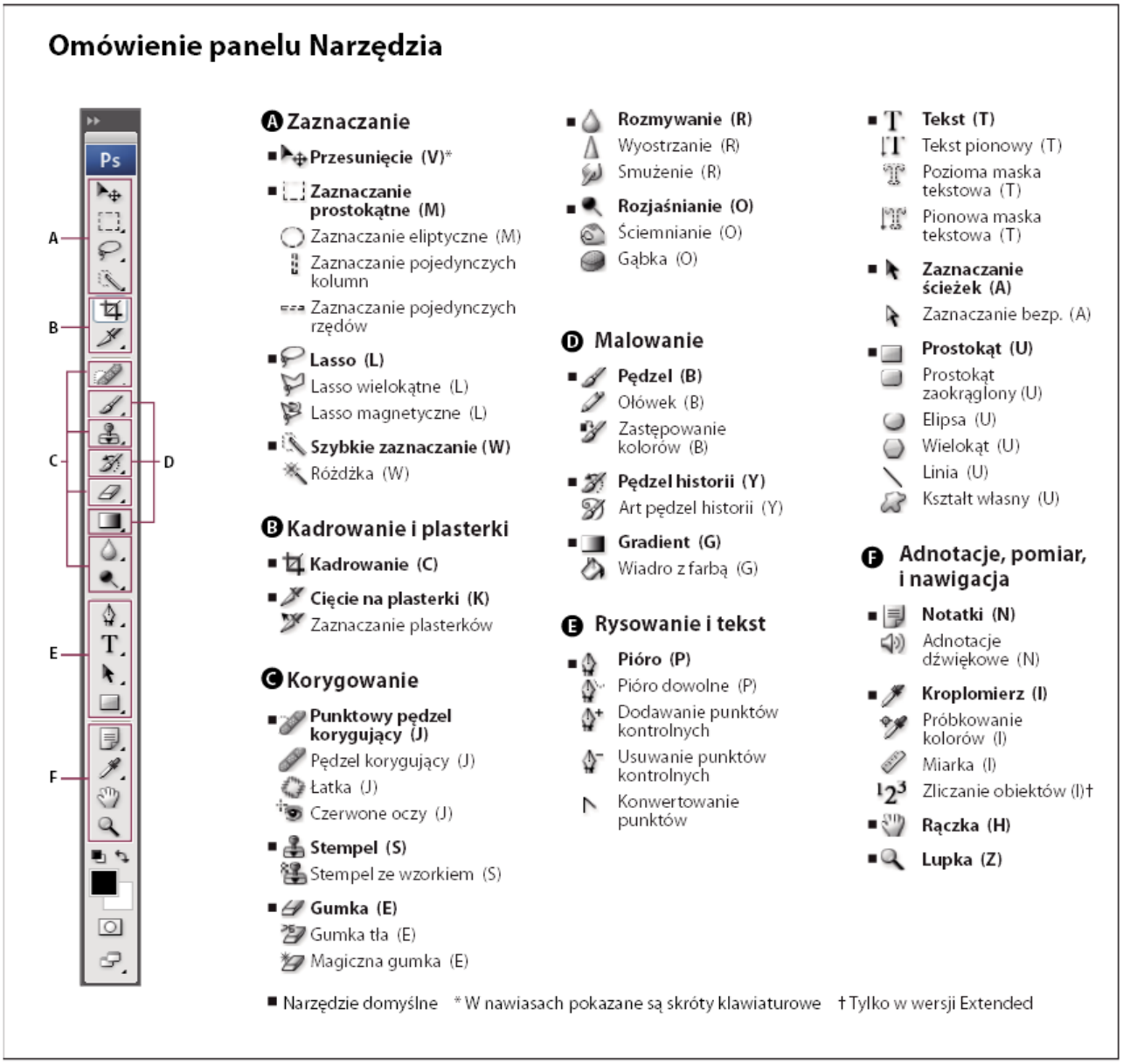
Narzędzia

Informacje o narzędziach

Po wznowieniu programu Photoshop, paleta Narzędzia pojawi się po lewej stronie ekranu. Niektóre narzędzia palety posiadają opcje, które są wyświetlane w kontekstowym pasku opcji narzędzia. Wśród tych narzędzi znajdują się narzędzia umożliwiające pracę z tekstem, zaznaczanie, malowanie, rysowanie, próbkowanie, edycję, przenoszenie, umieszczanie adnotacji i podgląd obrazów. Inne narzędzia pozwolą Ci zmieniać kolory narzędzia/tła, przejdź do Adobe Online i pracuj i innych trybach.

Niektóre narzędzia można rozwinąć, czyli wyświetlić dodatkowe narzędzia ukryte. Mały trójkąt w prawym dolnym rogu narzędzia informuje, że w jego grupie znajdują się narzędzia ukryte.

Aby uzyskać pewne informacje o narzędziu, wystarczy ustawić nad nim kursor. Nazwa narzędzia pojawia się w *etykietka z nazwą narzędzia*, pod kursorem. Niektóre podpowiedzi zawierają łącza, które prowadzą do dodatkowych informacji o narzędziu.
seehelp *Więcej informacji na ten temat można znaleźć w galerii każdego z narzędzi w Pomocy do programu Photoshop.*



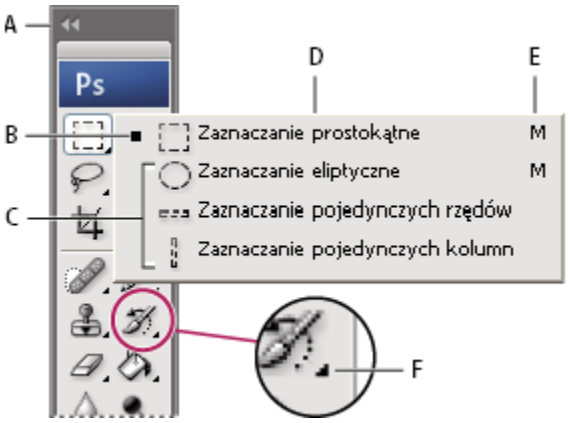
Zobacz także

"Opis ogólny przestrzeni roboczej" na stronie 16

Użyj narzędzia

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij narzędzie w palecie Narzędzia. Jeśli w prawym dolnym rogu ikony narzędzia jest widoczny mały trójkąt, wciśnij przycisk myszy, aby wyświetlić narzędzia ukryte. Następnie kliknij wybrane narzędzie.
- Wciśnij skrót klawiaturowy narzędzia. Skrót ten jest pokazywany w podpowiedzi narzędzia. Na przykład, aby wybrać narzędzie Przesunięcie wystarczy nacisnąć klawisz V.



Korzystanie z narzędzi do zaznaczania
***A.** Paleta narzędzia **B.** Narzędzie aktywne **C.** Narzędzia ukryte **D.** Nazwa narzędzia **E.** Skrót narzędzia **F.** Trójkąt wskazujący ukryte narzędzie*

Przechodzenie między narzędziami ukrytymi

Użytkownik może zaznaczyć preferencję, która umożliwia przechodzenie między ukrytymi narzędziami pewnego zestawu za pomocą klawisza Shift. Gdy preferencja ta nie jest zaznaczona, do przechodzenia między takimi narzędziami służy skrót klawiaturowy (a nie klawisz Shift).

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS).

2 Zaznacz Używaj klawisza Shift do przełączania narzędzi.

Zmień kursory narzędzi

Każdy domyślny kursor ma inny *punkt aktywny*, w którym rozpoczyna się zaznaczanie lub działanie. W przypadku większości narzędzi można korzystać z kursorów precyzyjnych, które mają postać celownika z punktem aktywnym w środku.

W większości przypadków kursor narzędzia wygląda tak samo jak jego ikona; kursor staje się widoczny po zaznaczeniu narzędzia. Domyślnym kursorem Narzędzia Zaznaczanie prostokątne jest krzyżyk +; domyślnym kursorem narzędzi tekstowych jest pionowa kreska I; a domyślnym kursorem narzędzi do malowania jest ikona Rozmiar pędzla.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Kursor (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Kursor (Mac OS).

2 Wybierz ustawienie kursora narzędzia w obszarze Malujące kursory i/lub Inne kursory:

Standardowe	**Kursory mają kształt ikon narzędzi.**
Precyzyjnie	**Kursory mają kształt krzyżyków.**
Rozmiar pędzla (tylko kursory narzędzi do malowania)	**Kursory narzędzi do malowania mają kształt i wielkość odpowiednich pędzli. W przypadku pędzli dużej wielkości kursory takie mogą nie być wyświetlane.**

3 Jeśli ustawieniem kursora narzędzia jest Rozmiar pędzla, zaznacz opcje z grupy Kursor pędzla:

Zwykły	**Kontur kursora obejmuje około 50% powierzchni modyfikowanej przez narzędzie. Są pokazywane piksele, które uległyby największej zmianie.**
Pełny rozmiar	**Kontur kursora obejmuje około 100% powierzchni modyfikowanej przez narzędzie (czyli prawie wszystkie piksele pod kursorem).**
Zawsze pokazuj krzyżyk	**W środku kursora jest wyświetlany krzyżyk.**

4 Kliknij przycisk OK.

Opcje z grupy Malujące kursory kontrolują kursory następujących narzędzi:

Gumka, Ołówek, Aerograf, Pędzel, Stempel, Stempel wzorkiem, Smużenie, Szybkie zaznaczanie, Rozmycie, Wyostrzanie, Rozjaśnianie, Ściemnianie i Gąbka.

Opcje z grupy Inne kursory kontrolują kursory następujących narzędzi:

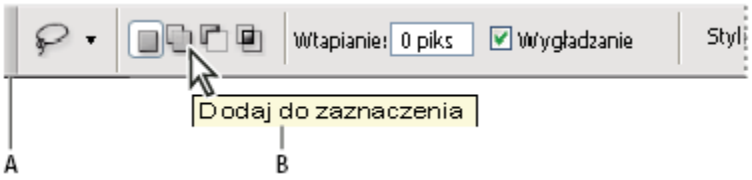
Zaznaczanie, Lasso, Lasso wielokątne, Różdżka, Kadrowanie, Odcięcie, Łatka, Kroplomierz, Pióro, Gradient, Wiadro z farbą, Lasso magnetyczne, Pióro magnetyczne, Miarka i Próbnik kolorów.

Aby przełączać się między kursorami standardowymi i precyzyjnymi (tylko w przypadku niektórych narzędzi), naciśnij klawisz Caps Lock.

Korzystanie z paska opcji

Pasek opcji jest wyświetlany pod paskiem menu, u góry przestrzeni roboczej. Pasek opcji ma charakter kontekstowy—jego zawartość zmienia się wraz ze zmianą narzędzia. Niektóre ustawienia na pasku opcji (np. tryby malowania i krycie) są wspólne dla kilku narzędzi, a inne dotyczą tylko jednego narzędzia.

Pasek opcji może być przenoszony w dowolne miejsce przestrzeni roboczej i dokowany w górnej lub dolnej części ekranu. Po zatrzymaniu kursora nad narzędziem pojawia się podpowiedź. Aby wyświetlić lub ukryć pasek opcji, wybierz polecenie Okno > Opcje.



Pasek opcji narzędzia Lasso
***A.** Pasek uchwytów **B.** Podpowiedź*

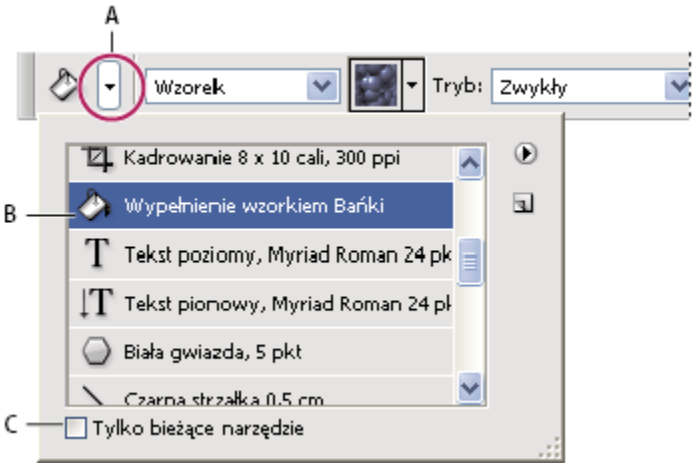
Aby przywrócić domyślne ustawienia narzędzi, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) ikonę narzędzia na pasku opcji, a następnie wybrać w menu kontekstowego opcję Wyzeruj narzędzie lub Wyzeruj wszystkie narzędzia.

Aby uzyskać więcej informacji o ustawianiu opcji konkretnego narzędzia, odszukaj opis tego narzędzia w Pomocy programu Photoshop.

Tworzenie i używanie predefiniowanych ustawień narzędzi

Dzięki bibliotekom ustawień narzędzi różne ustawienia mogą być wykorzystywane wielokrotnie. Użytkownik może wczytywać, edytować i tworzyć biblioteki ustawień narzędzi. Służy do tego próbnik Ustawienia narzędzi na pasku opcji, paleta Ustawienia narzędzi oraz funkcja Zarządzanie ustawieniami.

Aby wybrać pewien zestaw ustawień narzędzia, kliknij przycisk Ustawienia narzędzia na pasku opcji, a następnie wybierz zestaw na palecie wysuwanej. Można też wybrać polecenie Okno > Ustawienia narzędzi i zaznaczyć zestaw na palecie Ustawienia narzędzi.



Wyświetlanie próbnika Ustawienia narzędzi
A. *Kliknięcie na próbniku Ustawienia narzędzia na pasku opcji powoduje wyświetlenie palety wysuwanej Ustawienia narzędzia.* ***B.*** *Wybór zestawu ustawień w celu zmiany opcji narzędzia na ustawienia z zestawu. Ustawienia te będą stosowane przy każdym użyciu narzędzia (dopóki nie wybierze się polecenia Wyzeruj narzędzie z menu palety).* ***C.*** *Wyłączenie tej opcji powoduje, że są wyświetlane zestawy ustawień wszystkich narzędzi; włączenie opcji powoduje, że są wyświetlane tylko style ustawień dla bieżącego narzędzia.*

Tworzenie predefiniowanego ustawienia narzędzia

1 Wybrać narzędzie i ustawić pożądane opcje na pasku opcji.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Ustawienia narzędzia po lewej stronie paska opcji.
- Wybierz polecenie Okno > Ustawienia narzędzia, aby wyświetlić paletę Ustawienia narzędzia.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Utwórz nowe predefiniowane ustawienia narzędzia .
- W menu palety wybrać polecenie Nowe ustawienia narzędzia.

4 Wprowadzić nazwę ustawień i kliknij OK.

Zmodyfikuj listę ustawień narzędzi

1 Kliknij trójkąt, aby otworzyć wysuwaną paletę Ustawienia narzędzia, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:

Pokaż ustawienia wszystkich narzędzi	**Są pokazywane wszystkie wczytane ustawienia.**
Ułóż wg narzędzia	**Ustawienia są sortowane według nazw narzędzi.**
Pokaż ustawienia bieżącego narzędzia	**Są pokazywane tylko wczytane ustawienia bieżącego narzędzia. Ten sam efekt daje zaznaczenie opcji Tylko bieżące narzędzie na wysuwanej palecie Predefiniowane ustawienia narzędzi.**
Tylko tekst, Mała lista lub Duża lista.	**Opcja odpowiada za sposób wyświetlania ustawień na wysuwanej palecie.** ***Uwaga: Informacje o tworzeniu bibliotek ustawień, wczytywaniu ich i zarządzaniu nimi znajdują się w częściach "Praca z wysuwanymi paletami" na stronie 25 i "Pracuj z menedżerem predefiniowanych ustawień" na stronie 48.***

Oglądanie obrazów

Zmień tryb wyświetlania

Opcje trybu wyświetlania umożliwiają wyświetlanie obrazów na pełnym ekranie. Można pokazywać lub ukrywać takie elementy, jak pasek menu, pasek tytułu i paski przewijania.

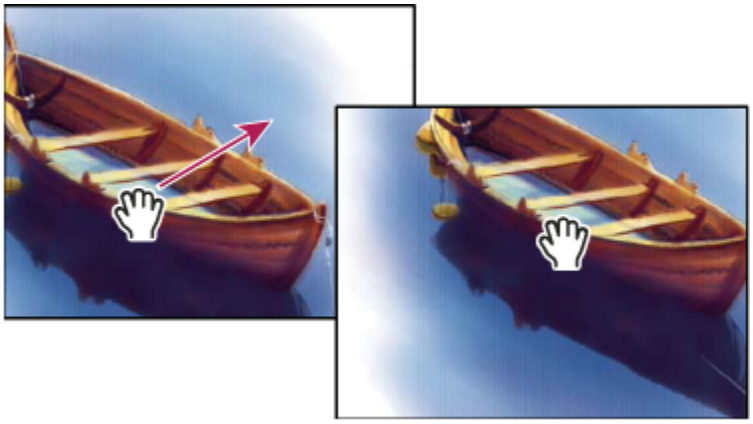
1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyświetlić okno domyślne (z widocznym paskiem menu zlokalizowanym na górze i paskami przewijania z boku), wybierz polecenie Widok > Tryb ekranu > Standardowy tryb ekranu, albo kliknij przycisk Tryb ekranu , na palecie Narzędzia dopóki nie pojawi się opcja Standardowy tryb ekranu.
- Aby wyświetlić okno pełnoekranowe z widocznym paskiem menu i tłem w odcieniu 50% szarości, ale bez paska tytułu i pasków przewijania, wybierz polecenie Widok > Tryb ekranu > Tryb pełnego ekranu z paskiem menu albo kliknij przycisk Tryb ekranu na palecie Narzędzia dopóki nie pojawi się opcja Trybu ekranu pełnego z paskiem menu.
- Aby wyświetlić okno pełnoekranowe z czarnym tłem (bez paska tytułu, paska menu, ani pasków przewijania), wybierz polecenie Widok > Tryb ekranu > Tryb pełnego ekranu, albo naciśnij przycisk Tryb ekranu na palecie Narzędzia dopóki nie pojawi się opcja Trybu pełnego ekranu.
- Aby wyświetlić zmaksymalizowane okno dokumentu, wypełniające całą dostępną przestrzeń pomiędzy dokami, i które zmienia rozmiary kiedy zmienia Sie szerokość doku, wybierz polecenie Widok > Tryb ekranu > Zmaksymalizowany tryb ekranu, albo naciśnij przycisk Tryb ekranu na palecie Narzędzia dopóki nie pojawi się opcja Zmaksymalizowany tryb ekranu.

Obejrzyj inny obszar obrazu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Użyj pasków przewijania okna.
- Wybierz narzędzie Rączka i przeciągnij kursor nad wybrany obszar.



Przeciąganie narzędziem Rączka pozwala wyświetlić inny obszar obrazu

- Przeciągnij kolorowe pole na palecie Nawigator.

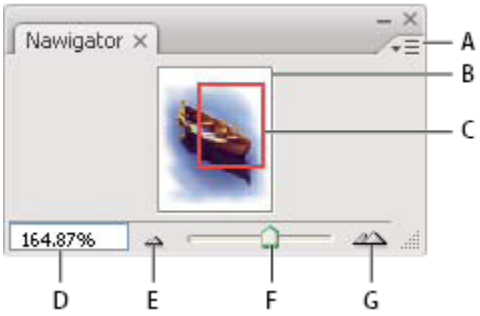
Aby włączyć narzędzie Rączka, gdy aktywne jest inne narzędzie, w czasie przeciągania obrazu wciśnij klawisz spacji.

Użyj palety Nawigator

Paleta Nawigator umożliwia szybką zmianę widoku kompozycji. Na palecie tej jest wyświetlana kolorowa ramka (nazywana *ramka obszaru widocznego*), której zawartość odpowiada oglądanemu w danej chwili fragmentowi obrazu.

1 Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:

- Aby wyświetlić paletę Nawigator, wybierz polecenie Okno > Nawigator.
- Aby zmienić powiększenie podglądu, wpisz odpowiednią wartość w polu tekstowym, kliknij przycisk Zmniejsz lub Powiększ, albo przeciągnij suwak powiększenia.
- Aby przesunąć widoczny w danej chwili fragment obrazu, przeciągnij ramkę obszaru widocznego na miniaturkę obrazu. Możesz też kliknąć miniaturkę obrazu i wskazać nowy obszar widoku.
- Aby zmienić kolor obszaru widoku, wybierz z menu palety polecenie Opcje palety. Następnie wybierz typowy kolor z menu wysuwanego Kolor lub kliknij dwukrotnie pole koloru i wybierz kolor nietypowy.



Nawigator, paleta
***A.** Przycisk menu palety **B.** Miniaturowy podgląd kompozycji **C.** Obszar widoku **D.** Pole powiększania tekstu **E.** Przycisk Zmniejsz **F.** Suwak powiększenia **G.** Przycisk Powiększ*

Powiększ lub zmniejsz wybrany obszar

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz Narzędzie Lupka i kliknij na pasku opcji przycisk Powiększanie lub Zmniejszanie . Kliknij obszar, który ma być powiększony lub zmniejszony.
- Wybrać narzędzie Lupka. Kursor zmieni się w lupkę ze znakiem plus w środku. Kliknij na środku obszaru, który ma być powiększony; albo przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknąć na środku obszaru, który ma być zmniejszony. Każde kliknięcie powoduje proporcjonalne powiększenie lub zmniejszenie wskazanego obszaru.
  ***Uwaga:** Każde kliknięcie przycisku Zmniejsz lub Powiększ powoduje również proporcjonalną zmianę powiększenia, a ponadto wyśrodkowanie obrazu wokół punktu kliknięcia. Po maksymalnym powiększeniu obrazu (1600%) lub maksymalnym zmniejszeniu go (do wielkości 1 piksela) środek lupki staje się pusty.*
- Zaznacz narzędzie Lupka i rozciągnij prostokąt zaznaczenia, nazywany *ramką zaznaczenia*, dookoła obszaru, który ma być powiększony lub zmniejszony. Aby przesunąć ramkę zaznaczenia w inne miejsce obrazu, wciśnij klawisz spacji i przytrzymując go, przeciągnij ramkę zaznaczania w nowe miejsce.
- Wybierz polecenie Widok > Powiększ lub Widok > Zmniejsz. Po maksymalnym pomniejszeniu lub zmniejszeniu polecenie jest wyszarzane (staje się niedostępne).
- Ustawić stopień powiększenia w lewym dolnym narożniku okna dokumentu lub na palecie Nawigator.
- Aby wyświetlić plik w skali 100%, wybierz polecenie Widok > Rzeczywista wielkość.
- Aby dopasować wielkość obrazu do okna dokumentu, wybierz polecenie Widok > Zmieść na ekranie.

Jeśli mysz jest wyposażona w pokrętło do przewijania, można je wykorzystać do powiększania/zmniejszania obrazu (po uprzednim zaznaczeniu narzędzia Lupka). Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS) i zaznacz opcję Powiększ/Zmniejsz przy użyciu pokrętła.

Zmień skalę wyświetlania wielu obrazów

1 Otwórz jeden lub więcej obrazów albo kilka kopii pojedynczego obrazu.

2 Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Rozmieść poziomo/Rozmieść pionowo, aby wyświetlić obrazy jeden obok drugiego.

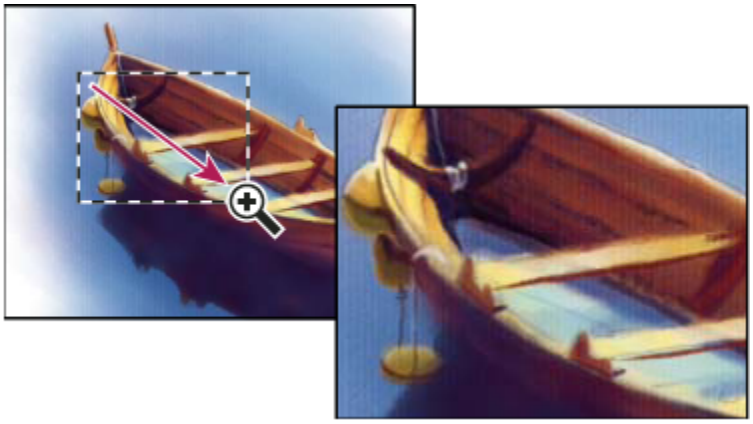
3 Wybierz narzędzie Lupka i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przejdź na pasek opcji, zaznacz opcję Powiększ wszystkie okna, a następnie kliknij jeden z obrazów. Pozostałe obrazy zostaną powiększone lub pomniejszone w tym samym stopniu.
- Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Dopasuj powiększenie. Przytrzymaj klawisz Shift i kliknij jeden z obrazów. Pozostałe obrazy zostaną powiększone lub pomniejszone w tym samym stopniu.

Powiększ obraz metodą przeciągania

1 Wybrać narzędzie Lupka.

2 Przeciągnij kursor nad tym fragment obrazu, który ma być powiększony.



Przeciąganie kursorem narzędzia Lupka powoduje powiększenie obrazu

Obszar wewnątrz ramki zaznaczenia jest wyświetlany przy użyciu największego możliwego powiększenia. Aby przesunąć ramkę zaznaczenia w inne miejsce okna programu Photoshop, wciśnij klawisz spacji i przytrzymując go, przeciągnij ramkę zaznaczenia w wybrane miejsce.

Automatyczne dopasowywanie wielkość okna w trakcie powiększania/zmniejszania obrazu

1 Włącz narzędzie Lupka, przejdź na pasek opcji i zaznacz opcję Dopasuj okna. Przy powiększaniu lub zmniejszaniu obrazu okno będzie zmieniało wielkość.

Jeśli opcja Dopasuj okna nie jest zaznaczona (ustawienie domyślne) , to okno zachowuje swoją wielkość bez względu na stopień powiększenia obrazu. Opcja ta może być pomocna w czasie pracy na mniejszych monitorach lub w widokach podzielonych na płytki.
Uwaga: *Aby wielkość okna była dopasowywana także podczas korzystania ze skrótów klawiaturowych, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS), następnie zaznacz preferencję Lupka zmienia wielkość okien i kliknij OK.*

Wyświetl obraz w powiększeniu 100%

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij Narzędzie Lupka w przyborniku.
- Wybierz polecenie Widok > Rzeczywista wielkość.
- Wprowadź wartość 100% na pasku stanu i naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Uwaga: *Należy pamiętać, że przy 100% powiększeniu jest wyświetlany z uwzględnieniem rozdzielczości monitora i obrazu, a nie rzeczywistych wymiarów dokumentu.*

Dopasuj obraz do wymiarów ekranu

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij Narzędzie Rączka w przyborniku.
   - Wybierz polecenie Widok > Zmieść na ekranie.
   - Wybierz narzędzie Lupka lub Rączka, przejdź na pasek opcji i kliknij przycisk Zmieść na ekranie.

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

Wyświetl obrazy w wielu oknach

Okno, w którym jest wyświetlany obraz, nazywa się oknem dokumentu. Możesz otworzyć wiele okien z różnymi obrazami lub różnymi widokami jednego obrazu. Lista otwartych okien jest wyświetlana w menu Okno. Kliknięcie jednego z elementów tej listy powoduje wyświetlenie odpowiadającego mu obrazu na wierzchu. Liczbę możliwych do wyświetlenia okien obrazu mogą ograniczać dostępne zasoby pamięci.

1. Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Nowe okno dla *[Nazwa pliku obrazu]*.

2. Gdy jest otwartych wiele okien, a zachodzi potrzeba ich rozmieszczenia, wybierz polecenie Okno >Ułóż, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:

Kaskada	**Okna są układane jedno nad drugim, od górnego lewego do dolnego prawego rogu ekranu.**
Rozmieść poziomo lub Rozmieść pionowo	**Okno są wyświetlane obok siebie. Zamknięcie któregoś z okien powoduje automatyczne zmiany wielkości pozostałych okien (tak by wypełniły cały dostępny obszar).**
(Windows) Ułóż ikony	**Zminimalizowane okna obrazów są wyrównywane do dolnej krawędzi ekranu.**

Można zaznaczyć opcję Przewijaj wszystkie okna (opcja narzędzia Rączka), która umożliwia przewijanie wszystkich otwartych obrazów. Po ustawieniu tej opcji na pasku opcji można będzie przewijać wszystkie widoczne obrazy, przeciągając w jednym z nich.

Uzgodnij położenia w obrazach

1. Otwórz jeden lub więcej obrazów albo kilka kopii pojedynczego obrazu.

2. Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Rozmieść poziomo/Rozmieść pionowo, aby wyświetlić obrazy jeden obok drugiego.

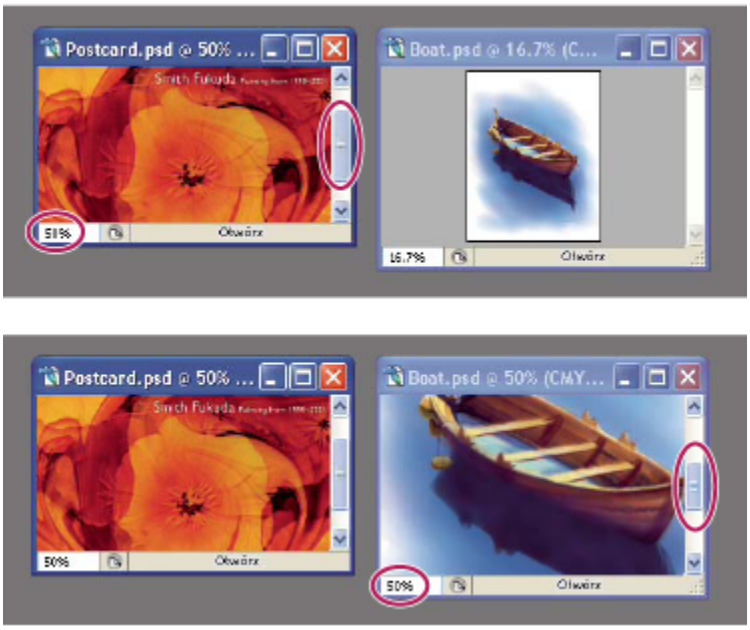
3. Wybrać narzędzie Rączka i wykonać jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz opcję Przewijaj wszystkie okna na pasku opcji, przeciągnij i kliknij w wybranym miejscu na jednym z obrazów.
   - Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Dopasuj położenie, wciśnij klawisz Shift i przytrzymując go, kliknij lub przeciągnij obszar na jednym z obrazów. Pozostałe obrazy zostaną przesunięte do odpowiedniego miejsca.

Uzgodnij powiększenia i położenia w obrazach

1 Otwórz jeden lub więcej obrazów albo kilka kopii pojedynczego obrazu.

2 Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Rozmieść poziomo/Rozmieść pionowo.

3 Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Dopasuj powiększenie i położenie.



Bez zaznaczonej opcji Dopasuj powiększenie i położenie (u góry) oraz z zaznaczoną opcją Dopasuj powiększenie i położenie (u dołu)

4 Wybrać narzędzie Lupka lub narzędzie Rączka.

5 Zaznacz jeden z obrazów, wciśnij klawisz Shift i przytrzymując go, kliknij lub przeciągnij obszar obrazu. Pozostałe obrazy zostaną powiększone w takim samym stopniu i przesuną się do tego samego miejsca.

Praca z panelem Informacje

Panel Informacje zawiera dane o kolorach obrazu pod kursorem oraz, w zależności od wybranego narzędzia, inne interesujące informacje. Paleta Informacje zawiera ponadto podpowiedź dotycząca bieżącego narzędzia i dane o stanie dokumentu; pozwala wyświetlać wartości 8-bitowe, 16-bitowe i 32-bitowe.

W panelu Informacje są wyświetlane następujące informacje:

- W zależności od zaznaczonej opcji w panelu Informacje są wyświetlane wartości 8-bitowe, 16-bitowe lub 32-bitowe.
- Gdy są wyświetlane wartości kolorów CMYK, a kolor pod kursorem jest spoza przestrzeni kolorów CMYK, na palecie obok wartości CMYK pojawia się niewielki wykrzyknik.
- Kiedy stosujesz Narzędzie Zaznaczanie prostokątne paleta Informacje wyświetla współrzędne kursora *x* i *y*, a także szerokość i wysokość bieżącego zaznaczenia.
- Gdy jest używane narzędzie Kadrowanie lub Lupka, na palecie jest wyświetlana wysokość (W) i szerokość (Sz) oraz kąt nachylenia kadrowanego obszaru. Ponadto jest pokazywany kąt obrotu ramki kadrowania.
- Gdy jest używane narzędzie Linia, Pióro albo Gradient, lub gdy jest przesuwane zaznaczenie, na palecie Informacje są wyświetlane współrzędne *x* i *y* punktu początkowego, zmiana współrzędnej x (DX), zmiana współrzędnej y (DY), kąt (A) oraz odległość od punktu początkowego (D).

- Gdy są używane polecenia przekształceń dwuwymiarowych, na palecie są wyświetlane wysokość (W), szerokość (Sz), kąt obrotu (A) oraz kąt nachylenia w poziomie (H) lub pionie (V) .
- Gdy jest używane dowolne okna do pasowania kolorów (np. Krzywe), na palecie są wyświetlane wartości kolorów pikseli umieszczonych pod kursorem oraz próbkami kolorów przed i po zmianie.
- Jeśli jest włączona opcja Pokaż podpowiedzi narzędzi, zaznaczenie narzędzia powoduje wyświetlenie pewnych dotyczących go wskazówek.
- W zależności od zaznaczonych opcji na palecie Informacje mogą być wyświetlane następujące informacje: wielkość dokumentu, profil dokumentu, wymiary dokumentu, wielkości magazynów, wydajność, czas i nazwa bieżącego narzędzia.

Korzystanie z palety Informacje

Na palecie Informacje są wyświetlane informacje o pliku obrazu, a także bieżące dane o wartościach kolorów pod kursorem. Należy pamiętać, że paleta Informacje musi być widoczna w przestrzeni roboczej jeśli chcesz, aby wyświetlane były informacje podczas przeciągania kursora po obrazie.

1 (Opcjonalnie) Jeśli zachodzi potrzeba wyświetlenia palety Informacje, wykonaj jedną z następujących czynności:
- Jeśli paleta jest zadokowana, kliknij jej zakładkę.
- Wybierz polecenie Okno > Informacje. Informacje o pliku są wyświetlane u dołu palety Informacje. Aby zmienić rodzaj wyświetlanych informacji, zaznacz kanał, kliknij trójkącie w prawym górnym rogu palety i wybierz polecenie Opcje palety z menu palety.

2 Ustaw opcje dotyczące wyświetlania informacji na palecie Informacje, wykonując dowolną spośród następujących czynności:
- Wybór polecenia Opcje palety (z menu palety Informacje) i określenie opcji w oknie Opcje palety.
- Kliknij ikonę kroplomierza i wybór opcji z menu wysuwanego. W menu wysuwanym można zdecydować też, czy na palecie Informacje mają być wyświetlane wartości 8-bitowe, 16-bitowe, czy 32-bitowe.
- Kliknij ikonę współrzędnych kursora i wybierz jednostki miary.

3 Zaznaczyć narzędzie.

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

	Liczbowe wartości koloru umieszczonego pod kursorem.
	Wyświetl współrzędną kursora *x* i *y*.
	Szerokość (Sz) i wysokość (W) zaznaczenia lub kształtu (podczas przeciągania); ewentualnie, szerokość i wysokość aktywnego zaznaczenia.

Zmień opcje palety Informacje

1 Kliknąć na trójkącie w prawym górnym rogu i wybrać z menu palety Informacje polecenie Opcje palety.

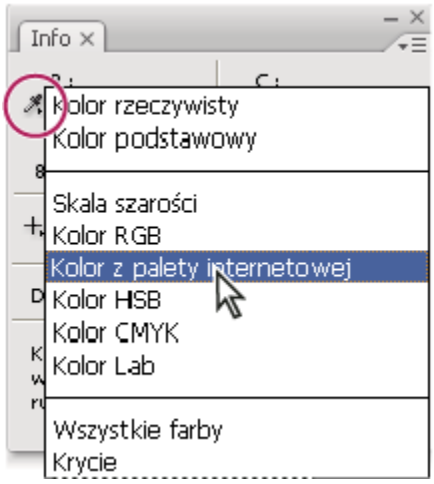
2 W oknie dialogowym Opcje palety wybrać jedną z następujących opcji wyświetlania Pierwszego odczytu koloru:

Kolor rzeczywisty	**Wyświetlane wartości odzwierciedlają aktualny tryb koloru.**
Kolor podstawowy	**Wyświetlane wartości odzwierciedlają wyjściową przestrzeń kolorów obrazu.**
Tryb koloru	**Wartości kolorów odzwierciedlają ten tryb koloru.**
Wszystkie farby	**Jest wyświetlany sumaryczny udział wszystkich farb CMYK piksela pod aktualną pozycją kursora, w oparciu o wartości ustawione w oknie dialogowym Ustawienia rozbarwień.**

Krycie	**Jest pokazywane zaczernienie bieżącej warstwy. Opcja nie dotyczy tła.**
Version Cue	**Wyświetla status grupy roboczej Version Cue. Opcja jest dostępna, gdy aktywny jest Version Cue.**
Skala pomiaru	**Wyświetla skalę dokumentu.**

Opcje odczytu można ustawić również, klikając na ikonie kroplomierza w panelu Informacje. Oprócz opcji wymienionych wyżej, można ustawić opcję dotyczącą tego, czy mają być wyświetlane wartości 8-bitowe, 16-bitowe czy 32-bitowe.

3 W obszarze Drugi odczyt koloru wybrać opcję z listy opisanej w kroku 2. W tym wypadku też istnieje możliwość kliknięcia ikony kroplomierza na palecie Informacje i wyboru opcji odczytu z menu wysuwanego.



Kliknięcie ikony kroplomierza i wybór trybu odczytu z menu wysuwanego.

4 Wybrać jednostkę miary w obszarze Jednostki miary.

5 W obszarze opcji dotyczących informacji o stanie pliku wybrać jedną z następujących opcji:

Rozmiar dokumentów	**Opcja pozwala wyświetlić informacje o ilości danych w obrazu. Liczba po lewej stronie jest wielkością obrazu przygotowanego do druku (przybliżona wielkość zapisanego, spłaszczonego pliku w formacie Adobe Photoshop). Liczba po prawej stronie jest wielkością pliku wraz z warstwami i kanałami.**
Profil dokumentu	**Pozwala wyświetlić nazwę profilu koloru obrazu.**
Rozmiary dokumentu	**Opcja pozwala wyświetlić wymiary obrazu.**
Wielkość magazynów	**Opcja pozwala wyświetlić informacje o ilości pamięci RAM i objętości dysku magazynującego użytych do opracowania obrazu. Liczba po lewej stronie jest ilością pamięci używanej przez program do wyświetlania wszystkich otwartych obrazów. Liczba po prawej stronie jest ilością pamięci RAM, która będzie dostępna podczas opracowywania obrazów.**

Wydajność	**Opcja pozwala wyświetlić procent czasu, jaki przypada na rzeczywistą operację, a nie na odczyt lub zapis dysku magazynującego. Jeśli wartość jest mniejsza niż 100%, znaczy to, że program Photoshop korzysta z dysku magazynującego i działa wolniej.**
Czasochłonność	**Opcja pozwala wyświetlić czas wykonania ostatniej operacji.**
Narzędzie bieżące	**Opcja pozwala wyświetlić nazwę aktywnego narzędzia.**

6 (Opcjonalnie) Zaznaczyć opcję Pokaż podpowiedzi narzędzi, aby u dołu palety Informacje były wyświetlane podpowiedzi dotyczące narzędzia.

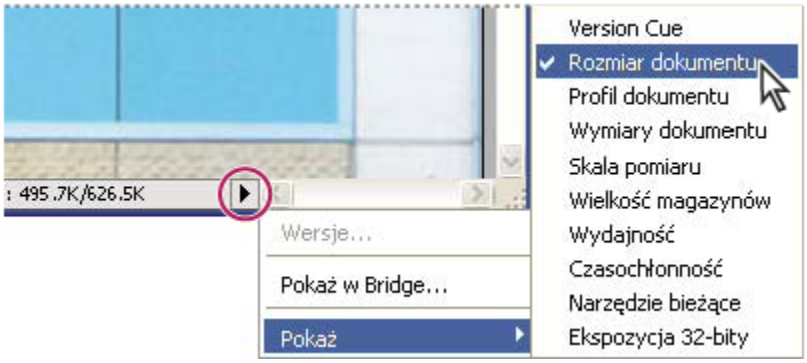
7 Kliknij przycisk OK.

Aby zmienić jednostkę miary, kliknij ikonę krzyżyka w menu palety Informacje. Zostanie wyświetlone menu z różnymi opcjami.

Wyświetl informacje o pliku w oknie dokumentu

Pasek stanu, umieszczony w dolnej części okna dokumentu, zawiera różne ważne informacje o pliku, na przykład stopień aktualnego powiększenia, rozmiar pliku lub aktywnego obrazu oraz krótkie instrukcje odnośnie bieżącego narzędzia. Jeśli na komputerze jest aktywny program Version Cue, na pasku stanu są wyświetlane również informacje tego programu.
Uwaga: *Można też wyświetlić informacje o prawach autorskich do pliku. Informacje te obejmują standardowe dane na temat pliku oraz znaki wodne Digimarc®. W programie Photoshop otwierane obrazy są skanowane automatycznie za pomocą wtyczki firmy Digimarc Wykryj znak wodny. Jeśli program ten wykryje znak wodny, program Photoshop wyświetla w pasku tytułowym okna dokumentu symbol praw autorskich, a także aktualizuje sekcję Prawa autorskie i URL w oknie dialogowym Informacje o pliku.*

1 Kliknij trójkąt u dołu dokumentu.



Opcje widoku informacji o pliku w czasie, gdy włączony jest Version Cue

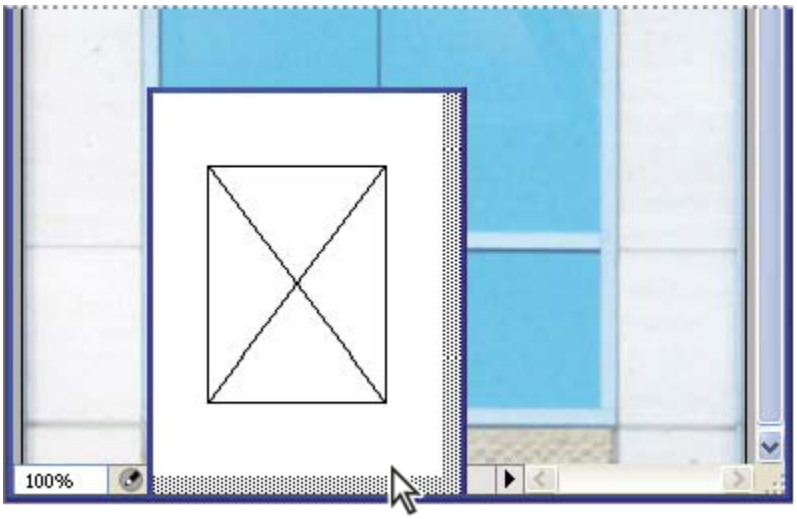
2 Wybierz opcję widoku z menu wysuwanego:

Uwaga: *Jeśli jest aktywny program Version Cue, można wybrać podmenu Pokaż.*

Version Cue	**Opcja pozwala wyświetlić dane o stanie dokumentu w grupie roboczej obsługiwanej przez Version Cue, np. "plik otwarty", "plik nieobsługiwany", "plik niezapisany", itp. Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy uaktywniono program Version Cue.**

Rozmiar dokumentów	**Informacje o ilości danych w obrazie. Liczba po lewej stronie jest wielkością obrazu przygotowanego do druku (przybliżona wielkość zapisanego, spłaszczonego pliku w formacie Adobe Photoshop). Liczba po prawej stronie jest wielkością pliku wraz z warstwami i kanałami.**
Profil dokumentu	**Nazwa profilu koloru obrazu.**
Rozmiary dokumentu	**Wymiary obrazu.**
Skala pomiaru	**Skala dokumentu.**
Wielkość magazynów	**Informacje o ilości pamięci RAM i objętości dysku magazynującego użytych do opracowania obrazu. Liczba po lewej stronie jest ilością pamięci używanej przez program do wyświetlania wszystkich otwartych obrazów. Liczba po prawej stronie jest ilością pamięci RAM, która będzie dostępna podczas opracowywania obrazów.**
Wydajność	**Procent czasu, jaki przypada na rzeczywistą operację, a nie na odczyt lub zapis dysku magazynującego. Jeśli wartość jest mniejsza niż 100%, znaczy to, że program Photoshop korzysta z dysku magazynującego i działa wolniej.**
Czasochłonność	**Czas wykonania ostatniej operacji.**
Narzędzie bieżące	**Nazwa aktywnego narzędzia.**
Ekspozycja 32-bity	**Opcja pozwala dostosować podgląd obrazów do wymagań przeglądania obrazów HDR o 32 bitach na kanał. Suwak opcji jest dostępny tylko wtedy, gdy w oknie dokumentu jest wyświetlany obraz HDR.**

Kliknij w dowolnym miejscu obszaru informacji o pliku powoduje otwarcie miniaturowego podglądu, który pokazuje, jak bieżący dokument będzie wyglądał na wydruku (przy bieżących ustawieniach strony).



Kliknięcie w obszarze informacji o pliku na pasku stanu powoduje wyświetlenie miniaturowego podglądu przyszłego wydruku obrazu.

Zobacz także

"Dopasowanie widoku dynamicznego zakresu jasności dla obrazów HDR" na stronie 85

Powielanie obrazu

Obraz (ze wszystkimi warstwami, maskami warstw i kanałami) można powielać w ramach dostępnej pamięci, bez zapisywania na dysku.

1. Otworzyć obraz przeznaczony do powielenia.
2. Wybierz polecenie Obraz > Powiel.
3. Wpisać nazwę duplikatu obrazu.
4. Aby powielić obraz bez złączania warstw, wybrać opcję Tylko warstwy złączone. Jeśli warstwy mają być zachowane, opcja ta nie może być zaznaczona.
5. Kliknij przycisk OK.

Miarka, siatka i linie pomocnicze

Informacje o miarkach

Miarki ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie obrazów i ich elementów. Miarki są wyświetlane wzdłuż górnej i lewej krawędzi aktywnego okna. Markery miarek ukazują pozycje kursorów podczas ich przesuwania. Zmiana punktu początkowego miarki (oznaczenie (0, 0) na górnej i lewej miarce) umożliwia pomiary od wybranego punktu obrazu. Punkt początkowy miarki określa także punkt początkowy siatki.

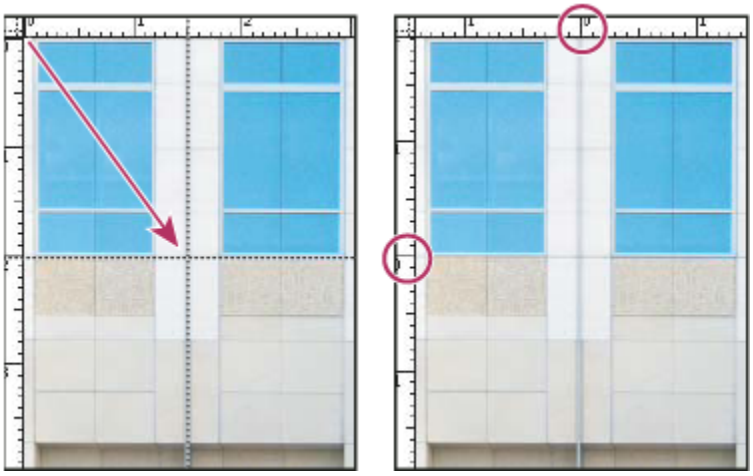
Aby wyświetlić lub ukryć miarki, wybierz polecenie Widok > Miarki.

Zmień punkt początkowy miarki

1. (Opcjonalnie) Wybierz polecenie Widok > Przyciągnij do i zaznacz opcje podmenu. Opcje te pozwalają przyciągnąć punkt początkowy do linii pomocniczych, odcięć lub krawędzi dokumentu. Istnieje możliwość przyciągania do siatki.
2. Ustaw kursor (wskaźnik) nad miejscem przecięcia miarek w lewym górnym rogu okna i przeciągnij ukośnie w dół, w kierunku obrazu. Na ekranie pojawią się skrzyżowane linie, wyznaczające nowe położenie punktu początkowego miarek.

   Aby punkt początkowy miarek "przeskakiwał" na kreski skali, w czasie przeciągania punktu wciśnij klawisz Shift.

   Aby przenieść punkt początkowy w jego domyślne położenie, dwukrotnie kliknij lewy górny róg miarki.



Przeciąganie w celu utworzenia nowego punktu początkowego miarki

Zobacz także

"Skorzystaj z funkcji przyciągania" na stronie 47

Zmień jednostkę miary

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknąć na miarce.
- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki i miarki lub kliknij miarkę prawym przyciskiem myszy i wybierz nową jednostkę z menu kontekstowego.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Jednostki i miarki lub kliknij miarkę z wciśniętym klawiszem Control i wybierz nową jednostkę z menu kontekstowego.

2 W polu Jednostki wybrać jednostkę miary.

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

3 W polu Punkty/Pica wybrać jedno z następujących ustawień:

PostScript (72 punkty na cal)	**Ustawienie określa jednostkę zgodną z urządzeniami PostScript.**
Tradycyjnie	**Ustawienie określa jednostkę równą 72,27 punktów na cal (czyli tradycyjną jednostkę dla drukarek).**

4 Kliknij przycisk OK.

Określanie kolumny dla obrazu

Kolumny ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie obrazów i ich elementów. Polecenia Nowy, Wielkość obrazka i Wielkość obszaru roboczego pozwalają określić szerokość obrazu w terminach kolumn. Kolumny warto stosować, jeśli wiadomo, że obraz będzie importowany do programu wydawniczego takiego jak Adobe InDesign® a jest konieczne, aby mieścił się on dokładnie w obrębie pewnej liczby kolumn.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki i Miarki (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Jednostki i Miarki (Mac OS).

2 Wprowadzić wartości w polach Szerokość i Odstęp.

Określanie położenia przy pomocy narzędzia Miarka

Narzędzie Miarka ułatwia precyzyjne rozmieszczanie obrazów i ich elementów. Narzędzie Miarka oblicza odległość między dowolnymi dwoma punktami w przestrzeni roboczej. Podczas mierzenia odległości między punktami jest rysowana niedrukowalna linia, a na palecie Informacje i na pasku opcji są wyświetlane następujące informacje:

- Położenie początkowe (X i Y).
- Poziome (W) i pionowe (H) odległości od osi *x* i *y*
- Kąt mierzony względem osi (A).
- Całkowita odległość (D1).
- Dwie przebyte odległości (D1 i D2) — przy użyciu kątomierza.

  Wszystkie pomiary poza kątami są obliczane w jednostkach miary ustawionych w oknie dialogowym preferencji Jednostki i miarki.

  Jeśli dokument zawiera linię pomiarową, zaznaczenie narzędzia Miarka powoduje jej wyświetlenie.

Zmierz odległość między dwoma punktami

1 Wybierz narzędzie Miarka .

2 Przeciągnij kursor od punktu początkowego do punktu końcowego. Aby ograniczyć pracę narzędzia do wielokrotności 45°, wciśnij klawisz Shift.

3 Aby utworzyć kątomierz na podstawie istniejącej miarki, przeciągnij kursor pod kątem z jednego końca miarki z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aby ograniczyć pracę narzędzia do wielokrotności 45°, wciśnij klawisz Shift.

Przeprowadź edycję miarki lub kątomierza

1 Wybierz narzędzie Miarka .

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zmienić rozmiar linii, przeciągnij jeden z końców istniejącej miarki.
- Aby przesunąć linię, umieść kursor na linii z dala od punktów końcowych i przeciągnij ją.
- Aby usunąć linię, umieść kursor na linii z dala od jej końców i przeciągnij ją poza obraz lub na pasku opcji kliknij przycisk Wyczyść.

Uwaga: *Możesz przeciągnąć linię pomiarową i umieścić ją na takim elemencie obrazu, który powinien być poziomy lub pionowy, a następnie wybrać polecenie Obrazek > Obróć obszar roboczy > Swobodnie. Program automatycznie wstawi kąt obrotu niezbędny do wyprostowania obrazu w pole w oknie dialogowym Obróć obszar roboczy.*

Określ położenie za pomocą linii pomocniczych i siatki

Linie pomocnicze i siatka ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie obrazów i ich elementów. Linie pomocnicze są to niedrukowalne linie widoczne nad obrazem. Linie te można przesuwać i usuwać. Można też zablokować je, czyli zabezpieczyć przed przypadkowym przesunięciem.

Siatka ułatwia symetryczne układanie elementów. Domyślnie siatka ma postać niedrukowalnych linii, ale może też być wyświetlana w postaci kropek.

Linie pomocnicze i siatka mają podobne własności:

- Zaznaczenia, krawędzie zaznaczeń i narzędzia są przyciągane do linii pomocniczych lub do linii siatki, gdy odległość między nimi a odpowiednimi liniami jest mniejsza niż 8 pikseli ekranowych (nie obrazu). Linie pomocnicze także są przyciągane do siatki. Funkcję można włączać i wyłączać.

- Odstępy między liniami pomocniczymi, a także ich widoczność i właściwe im własności przyciągania, są określane dla konkretnego obrazu.
- Odstępy między liniami siatki, a także styl i kolor linii siatki, są takie same dla wszystkich obrazów.

  Specjalna funkcja inteligentnych linii pomocniczych ułatwia wyrównywanie kształtów, odcięć i zaznaczeń. Pojawiają się one automatycznie po narysowaniu kształtu, utworzeniu zaznaczenia i utworzeniu slajdu. W razie potrzeby inteligentne linie pomocnicze można ukryć.

Zobacz także

"Cięcie na plasterki strony internetowej" na stronie 546

Wyświetl lub ukryj siatkę, linie pomocnicze lub inteligentne linie pomocnicze

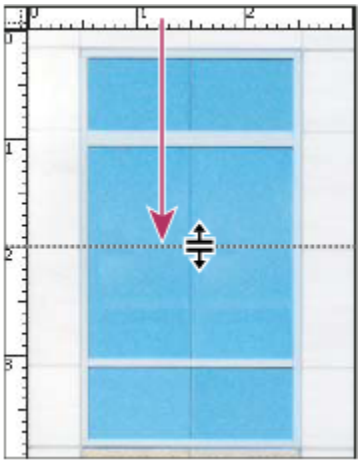
1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Siatka.
   - Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Linie pomocnicze.
   - Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Inteligentne linie pomocnicze.
   - Wybierz polecenie Widok > Dodatkowe. W programie Photoshop polecenie to umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie krawędzi warstwy, krawędzi zaznaczenia, ścieżek docelowych, odcięć i adnotacji.

Umieść linię pomocniczą

1. Jeśli miarki nie są widoczne, wybierz polecenie Widok > Miarki.

   Uwaga: *Aby zapewnić dokładny odczyt, nastaw Podgląd na 100% lub użyj palety Informacje.*

2. Wykonać jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Widok > Nowa linia pomocnicza. W wyświetlonym oknie dialogowym zaznaczyć orientację poziomą lub pionową, wprowadzić położenie i kliknij OK.
   - Aby utworzyć linię poziomą, przeciągnij ją z miarki poziomej.



Przeciąganie w celu utworzenia poziomej linii pomocniczej

   - Aby utworzyć linię poziomą, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij pionową miarkę.
   - Aby utworzyć linię pionową, przeciągnij ją z miarki pionowej.
   - Aby utworzyć linię pionową, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij poziomą miarkę.
   - Wciśnij klawisz Shift i przeciągnij kursor z miarki poziomej lub pionowej, aby utworzyć linię pomocniczą, która będzie przechodziła do markerów miarki. Przy przeciąganiu linii pomocniczej kursor zmienia kształt na strzałkę z podwójnym grotem.

3 (Opcjonalnie) W celu zablokowania wszystkich linii pomocniczych można wybrać polecenie Widok > Zablokuj linie pomocnicze.

Przesuń linie pomocniczą

1 Zaznacz narzędzie Przesuwanie lub wciśnij klawisze Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), aby włączyć to narzędzie. (Opcja nie działa, gdy jest używane narzędzie Rączka lub Odcięcie .)

2 Umieścić kursor nad linią (kursor zmieni kształt na strzałkę z podwójnym grotem).

3 Przesunąć linię pomocniczą na jeden z następujących sposobów:
- Przesunąć linię pomocniczą metodą przeciągania.
- Zmień linię pomocniczą z poziomej na pionową lub na odwrót, podczas klikania lub przeciągania trzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby wyrównać linię pomocniczą z markerem miarki, podczas przeciągania wciśnij klawisz Shift. Linia przeskoczy do siatki jeśli siatka jest widoczna, a opcja Widok > Przyciągaj do > Siatka jest zaznaczona.

Usuń linie pomocnicze z obrazu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby usunąć pojedynczą linię pomocniczą, przeciągnij ją poza okno obrazu.
- Aby usunąć wszystkie linie pomocnicze, wybierz polecenie Widok > Usuń linie pomocnicze.

Ustaw preferencje dotyczące linii pomocniczych i siatki

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze, Siatka, Plasterki i Zliczanie obiektów.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Linie pomocnicze, Siatka, Plasterki i Zliczanie obiektów.

2 Wybrać kolor linii pomocniczych i siatki. W przypadku wybrania opcji Specjalny, kliknij pole koloru, wybierz go i kliknij OK.

3 Wybrać opcję wyświetlania linii pomocniczych lub siatki (pole Styl).

4 Określić odstęp między liniami siatki za pomocą opcji Linia siatki co. Aby wprowadzić kolejny stopień podziału, podaj jego wartość w polu Podziałka.

W razie potrzeby można też zmienić jednostki dla tej opcji. Opcja Procent zapewnia siatkę dzielącą obraz na równe części. Na przykład, wartość 25 dla opcji Procent zapewnia siatkę 4 na 4.

5 Kliknij przycisk OK.

Skorzystaj z funkcji przyciągania

Funkcja przyciągania ułatwia precyzyjne umieszczanie krawędzi zaznaczenia, ramek kadrowania, odcięć, kształtów i ścieżek. Jednak czasem przyciąganie uniemożliwia dokładne umieszczenie elementów. Funkcję tę włącza się i wyłącza za pomocą polecenia Przyciąganie. Po włączeniu funkcji można również określić różne elementy docelowe przyciągania.

Włącz przyciąganie

1 Wybierz polecenie Widok > Przyciągaj. Gdy funkcja przyciągania jest włączona, jest wyświetlany znacznik.

Wybierz opcje z podmenu Przyciągaj do

1 Wybierz polecenie Widok > Przyciągaj do i zaznacz opcje podmenu:

Linie pomocnicze	**Przyciąganie do linii pomocniczych.**

Siatka	**Przeciąganie do linii siatki. Opcji tej nie można wybrać, jeśli siatka jest ukryta.**
Warstwa	**Przyciąganie do zawartości na warstwie.**
Plasterki	**Przyciąganie do krawędzi plasterków. Opcji tej nie można wybrać, jeśli plasterki są ukryte.**
Obwiednia dokumentu	**Przyciąganie do obwiedni dokumentu.**
Wszystkie	**Obowiązują wszystkie opcje przyciągania.**
Brak	**Nie obowiązują żadne opcje przyciągania.** **Jeśli funkcja przyciągania jest aktywna, to obok zaznaczonych opcji są wyświetlane znaczniki.** ***Jeśli zachodzi potrzeba włączenia przyciągania dla jednej tylko opcji, wyłącz polecenie Przyciągaj, a następnie wybierz polecenie Widok > Przyciągaj do i zaznacz jedną z opcji. Spowoduje to automatyczne włączenie przyciągania dla zaznaczonej opcji oraz wyłączenie przyciągania dla wszystkich pozostałych opcji.***

Wyświetlanie lub ukrywanie Dodatków

Linie pomocnicze, siatki, ścieżki docelowe, krawędzie zaznaczeń, odcięcia, mapy obrazów, obwiednie tekstu, linie bazowe tekstu, zaznaczenia i adnotacje są to pewne niedrukowalne *Dodatki* , które są pomocne przy zaznaczaniu, przenoszeniu i edytowaniu obrazów (lub innych obiektów). Dowolną kombinację dodatków możesz włączyć lub wyłączyć bez wywierania wpływu na obraz. Dodatki można wyświetlić lub ukryć, a służy do tego polecenie Dodatki z menu Widok.

Ukrycie dodatków dotyczy wyłącznie ich wyświetlania. Czynność ta nie wyłącza samych opcji.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyświetlić lub ukryć dodatki, wybrać polecenie Widok > Dodatki. W podmenu Pokaż obok nazw wszystkich wyświetlanych dodatków pojawi się znak wyboru.
- Aby włączyć i wyświetlić pewien dodatek z grupy ukrytych dodatków, wybierz polecenie Widok > Pokaż, a następnie wybierz dodatek z podmenu.
- Aby włączyć i wyświetlić wszystkie dostępne dodatki, wybierz polecenie Widok > Pokaż > Wszystko.
- Aby wyłączyć i ukryć wszystkie dodatki, wybierz polecenie Widok > Pokaż > Brak.

Uwaga: *Wybór opcji wyświetlania dodatków powoduje też wyświetlenie próbników kolorów (nawet jeśli nie zostały one wyróżnione jako opcja w podmenu Pokaż).*

Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych

Menedżer predefiniowanych ustawień

(Photoshop) Funkcja Zarządzanie ustawieniami służy do zarządzania bibliotekami gotowych pędzli, próbek, gradientów, stylów, wzorków, konturów, kształtów własnych, a także do zarządzania gotowymi narzędziami programu Photoshop. Funkcja umożliwia zmianę dotychczasowego zestawu gotowych elementów lub utworzenie nowego (nowej biblioteki). Po wczytaniu biblioteki użytkownik może uzyskiwać dostęp do jej elementów. Może je wywoływać z paska opcji, z palet, z okien dialogowych i innych miejsc tego typu.

Gdy użytkownik zmieni gotowy zestaw ustawień, program Photoshop będzie monitował o zapisanie zmian. Dzięki ich zapisaniu będą dostępne dwa zestawy: oryginalny i zmieniony.

Różne biblioteki ustawień mają różne rozszerzenia i różne foldery domyślne. Pliki zdefiniowanych ustawień (gotowych) są instalowane w folderze Ustawienia wewnątrz folderu programu Adobe Photoshop CS3.

Aby otworzyć Zarządzanie ustawieniami, wybierz polecenie Edycja > Menedżer ustawień predefiniowanych. Aby skoncentrować się na konkretnym typie ustawień, wybierz go z menu Typ ustawień.

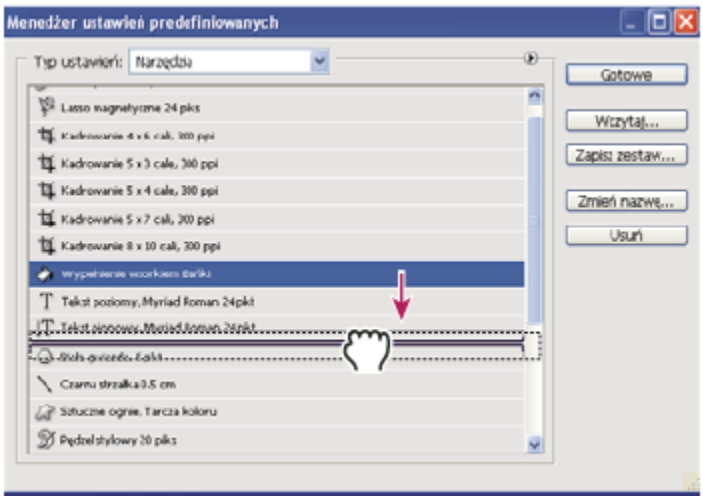
Konfigurację ustawień można dostosować do swoich potrzeb, klikając na przycisku menu palety, a następnie wybierając tryb wyświetlania (w górnej części menu):
Tylko tekst Są wyświetlane nazwy poszczególnych ustawień.

Małe miniaturki lub Duże miniaturki Są wyświetlane miniaturki poszczególnych ustawień.

Mała lista lub Duża lista Są wyświetlane nazwy i miniaturki poszczególnych ustawień.

Miniaturka śladu pędzla Są wyświetlane miniaturki obrysów pędzli i pędzli przykładowych. (Opcja ta jest dostępna tylko dla ustawień pędzli.)

Przeciągając elementy na liście, można inaczej uporządkować.



Zmiana rozmieszczenia ustawień narzędzi w Zarządzaniu ustawieniami

Uwaga: *Wybrane ustawienia można usunąć, zaznaczając je i klikając przycisk Usuń. Zawsze można skorzystać z polecenia Wyzeruj i przywrócić domyślne ustawienia biblioteki.*

Wczytywanie biblioteki gotowych ustawień

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknąć na trójkącie po prawej stronie menu wysuwanego Typ ustawień, przejść do menu palety i wybrać plik biblioteki. Kliknij OK, aby zastąpić bieżącą listę, lub kliknij Dołącz, aby dołączyć bibliotekę do bieżącej listy.
- Aby dodać bibliotekę do bieżącej listy, kliknij Wczytaj, wybierz bibliotekę do dodania i ponownie kliknij Wczytaj.
- Aby zastąpić bieżącą listę zawartością innej biblioteki, wybierz polecenie Zastąp *[Typ ustawień]* z menu palety. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj.

Uwaga: *Różne biblioteki ustawień mają różne rozszerzenia i różne foldery domyślne.*

Zarządzaj predefiniowanymi ustawieniami

Możesz zmienić nazwę lub usunąć predefiniowane ustawienia, jak również utworzyć lub przywrócić bibliotekę ustawień predefiniowanych.

Zmień nazwy predefiniowanych ustawień

1. Zaznaczyć element ustawień. Aby zaznaczyć wiele elementów, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Zmień nazwę, a następnie wpisz nową nazwę elementu (pędzla, próbki, itp.).
   - Jeśli Zarządzanie ustawieniami jest skonfigurowane do wyświetlania miniaturek, kliknij dwukrotnie miniaturkę, wpisz nową nazwę i kliknij OK.
   - Jeśli Zarządzanie ustawieniami jest skonfigurowane do wyświetlania listy elementów lub ich samych nazw, kliknij dwukrotnie element, wpisz nową nazwę, a następnie wciśnij Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Usuń predefiniowane ustawienia

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznaczyć element i kliknąć na Usuń.
   - Kliknij wybrane elementy, które chcesz usunąć z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Utwórz nową bibliotekę ustawień predefiniowanych

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zapisać wszystkie ustawienia predefiniowane listy jako bibliotekę, zaznacz wszystkie elementy.
   - Aby zapisać jako bibliotekę tylko pewne elementy listy, wciśnij klawisz Shift i przytrzymując go, kliknij wybrane elementy.
2. Kliknij Zapisz zestaw, wybierz lokalizację biblioteki, wprowadź jej nazwę i kliknij Zapisz.

   Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli jednak plik biblioteki zostanie umieszczony w odpowiednim folderze Ustawienia w katalogu domyślnym, to po ponownym uruchomieniu programu Photoshop nazwa biblioteki będzie wyświetlana u dołu menu panelu.

Powróć do domyślnej biblioteki ustawień

1. W menu palety wybierz polecenie Wyzeruj. Dostępne opcje obejmują zastąpienie bieżącej listy, albo dołączenie biblioteki domyślnej do listy bieżącej.

Domyślne położenie predefiniowanych ustawień

1. Domyślne położenie dla zapisywania/wczytywania/zastępowania predefiniowanych ustawień zależy od używanego systemu operacyjnego.
   - Mac: <Użytkownik>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop CS3/Presets.
   - Windows XP: [Dysk]:\Document and Settings\<użytkownik>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Presets.
   - Windows Vista: [Dysk]:\Users\<użytkownik>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Presets.
2. Predefiniowane ustawienia dostarczane waz z programem Adobe Photoshop CS3 umieszczone są w folderze programu Photoshop.

Wyświetlanie ukrytych plików w systemie Windows

Domyślne położenie dla zapisywania/wczytywania/zastępowania predefiniowanych ustawień w systemie Windows, domyślnie są ukryte.

1. Aby wyświetlić ukryte pliki w systemie Windows XP:
   a. Przejdź do menu Start > Panel sterowania > Opcje folderów.
   b. W panelu Widok, w kategorii Ukryte pliki i foldery, wybierz opcję Pokaż ukryte pliki i foldery.
   c. Kliknij przycisk OK.

2 Aby wyświetlić ukryte pliki w systemie Windows Vista:

   a. Przejdź do menu Start > Panel sterowania > Wygląd i personalizacja > Opcje folderów.

   b. W panelu Widok, w kategorii Ukryte pliki i foldery, wybierz opcję Pokaż ukryte pliki i foldery.

   c. Kliknij przycisk OK.

Preferencje

Informacje o preferencjach

W pliku Adobe Photoshop CS3 Prefs są zapisane różne opcje programu, między innymi ogólne opcje wyświetlania, opcje zapisywania plików, opcje kursorów, opcje wydajności, opcje przezroczystości oraz opcje tekstu i opcje wtyczek i dysków magazynujących. Większość tych opcji ustawia się w oknie dialogowym Preferencje. Ustawienia preferencji są zapisywane przy każdym wyłączaniu aplikacji.

Nieoczekiwane zachowanie programu może wskazywać na uszkodzenie preferencji. Jeśli istnieje podejrzenie co do uszkodzenia preferencji, można przywrócić ich ustawienia domyślne.

Otwórz okno preferencji

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje, a następnie wybierz z podmenu żądany zestaw preferencji.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje, a następnie wybierz z podmenu żądany zestaw preferencji.

2 Aby przejść do innego zestawu preferencji, wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz zestaw preferencji z menu znajdującego się po lewej stronie okna dialogowego.
- Kliknij Następny, aby wyświetlić następny zestaw preferencji z listy; kliknij Poprzedni, aby wyświetlić poprzedni zestaw preferencji z listy.

  Aby odnaleźć informacje na temat opcji preferencji, skorzystaj ze Skorowidza.

Przywróć domyślne ustawienia preferencji

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Natychmiast po uruchomieniu programu Photoshop wciśnij klawisze Alt+Control+Shift (Windows) lub Option +Command+Shift (Mac OS). Program będzie monitował o usunięcie bieżących ustawień.
- (Tylko Mac OS) Otwórz folder Preferencje w folderze Biblioteka i przeciągnij folder Ustawienia Adobe Photoshop CS do Kosza.

  Przy następnym uruchomieniu programu Photoshop zostaną utworzone nowe pliki preferencji.

Wyłącz lub włącz komunikaty ostrzegawcze

Czasami program wyświetla komunikaty z ostrzeżeniami lub monitami. Użytkownik może wyłączyć wyświetlanie takich komunikatów, wybierając opcję Nie pokazuj więcej dla danego komunikatu. Może też globalnie przywrócić wyświetlanie wszystkich komunikatów zablokowanych (wyłączonych)..

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Ogólne.

2 Kliknąć na przycisku Wyzeruj wszystkie okna z ostrzeżeniami, a następnie na OK.

Podaj starszy numer seryjny

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Wtyczki.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Wtyczki.

2 W polu tekstowym Dziedziczony numer seryjny Photoshopa wpisać numer seryjny programu Photoshop CS lub wcześniejszej wersji.

Wtyczki

Informacje o wtyczkach

Wtyczki są to niewielkie programy, opracowywane przez firmę Adobe Systems i firmy z nią współpracujące, które rozszerzają możliwości programu Photoshop. Do programu dołączono pewną liczbę wtyczek do importowania i eksportowania danych oraz do tworzenia efektów specjalnych. Są one instalowane automatycznie w podfolderach folderu Wtyczki.

Użytkownik może wybrać inny folder wtyczek, który zawiera wtyczki współpracujące również z innymi aplikacjami. Można także utworzyć skrót (Windows) lub alias (Mac OS) do wtyczki przechowywanej w innym folderze w systemie. Po dodaniu tego skrótu lub aliasu do folderu wtyczki będzie można używać tego modułu w programie Photoshop.

Po zainstalowaniu wtyczek zmienia się zawartość niektórych elementów interfejsu. Nazwy modułów są wyświetlane w menu Import i Eksport, ich typy plików (formaty) pojawiają się w oknach dialogowych Otwórz, Zapisz jako lub w podmenu Filtry pojawiają się odpowiednie filtry. Program Photoshop może współpracować z wieloma wtyczkami. Jednak przy zbyt dużej liczbie zainstalowanych wtyczek, nie wszystkie z nich są uwzględniane w odpowiednich menu. W takim wypadku instalowane wtyczki są wyświetlane w podmenu Filtr > Inne.

Zainstaluj wtyczkę

W systemie Mac OS program Photoshop nie może zostać uruchomiony w środowisku klasycznym. Wtyczki przeznaczone dla systemu Mac OS 9 nie będą dostępne.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zainstalować wtyczki firmy Adobe System, skorzystaj z jego programu instalacyjnego (jeśli został dostarczony). W systemie Windows można skopiować moduł do odpowiedniego folderu Wtyczki programu Photoshop, a w systemie Mac OS można przeciągnąć kopię modułu do odpowiedniego folderu Wtyczki programu Photoshop. Kopiowane pliki nie mogą być skompresowane.
- Aby zainstalować wtyczkę innej firmy, wykonaj czynności opisane w jego dokumentacji. Jeśli modułu nie można uruchomić, być może wymaga on podania starszego numeru seryjnego programu Photoshop.

Wybierz dodatkowy folder Wtyczki

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Wtyczki (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Wtyczki (Mac OS).

2 Zaznacz dodatkowy folder wtyczek.

3 Kliknij Wybierz i zaznacz folder lub katalog na liście. Nie zaznaczaj lokalizacji wewnątrz folderu Wtyczki. Aby wyświetlić zawartość folderu, kliknij dwukrotnie folder (Windows) lub kliknij Otwórz (Mac OS).

4 Po zaznaczeniu dodatkowego folderu wtyczek kliknij OK (Windows) lub Wybierz (Mac OS).

5 Uruchom ponownie program Photoshop, aby uaktywnić wtyczkę.

Zablokuj wczytywanie wtyczek

1 Na początku nazw wtyczek, katalogu lub folderu wtyczek dodaj znak tyldy, "~". Oznaczony w ten sposób plik (lub pliki w folderze) będzie ignorowany.

Wyświetl informacje o zainstalowanych wtyczkach

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Windows) Wybierz polecenie Pomoc > Informacje o wtyczkach i wybierz w podmenu odpowiednią wtyczkę.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Informacje o wtyczkach i wybierz w podmenu odpowiednią wtyczkę.

Przywracanie danych i cofanie operacji

Stosowanie poleceń Cofnij i Ponów

Polecenia Cofnij i Ponów służą do cofania i ponawiania operacji. W tym samym celu można wykorzystać paletę Historia.

1 Wybierz polecenie Edycja > Cofnij lub Edycja > Ponów.

Jeśli operacja nie może zostać cofnięta, polecenie jest wyszarzone i ma postać Nie można cofnąć.

Zobacz także

"Praca z paletą Historia" na stronie 54

Przywróć ostatnio zapisaną wersję pliku

1 Wybierz polecenie Plik >Przywróć.

Uwaga: *Ostatnio zapisana wersja pliku jest dodawana jako stan historii na palecie Historia i może być cofnięta.*

Przywróć część obrazu do poprzednio zapisanej wersji

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Użyj narzędzia Pędzel historii , aby malować zaznaczonym stanem historii lub migawką w palecie Historia.
- Użyć narzędzia Gumkal z zaznaczoną opcją Wymaż do historii.
- Zaznacz obszar przeznaczony do odtworzenia i wybierz polecenie Edycja > Wypełnij. W polu Użyj wybierz opcję Historia i kliknij OK.

Uwaga: *Aby odtworzyć obraz z migawką początkowego stanu dokumentu, wybierz polecenie Opcje historii w menu palety i upewnij się, czy jest włączona opcja Automatyczne tworzenie pierwszej migawki.*

Zobacz także

"Wycieranie przy pomocy narzędzia Gumka" na stronie 352

Anulowanie operacji

1 Przytrzymaj wciśnięty klawisz Esc, aż do zatrzymania operacji. W systemie Mac OS można także wcisnąć klawisze Command +kropka.

Powiadomienie o zakończeniu operacji

Pasek wykonywanej operacji wskazuje stopień jej zaawansowania. Użytkownik może przerwać wykonywanie operacji. Może też ustawić preferencję powiadamiania o zakończeniu operacji.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Ogólne.

2 Zaznacz opcję Sygnał po zakończeniu.

3 Kliknij przycisk OK.

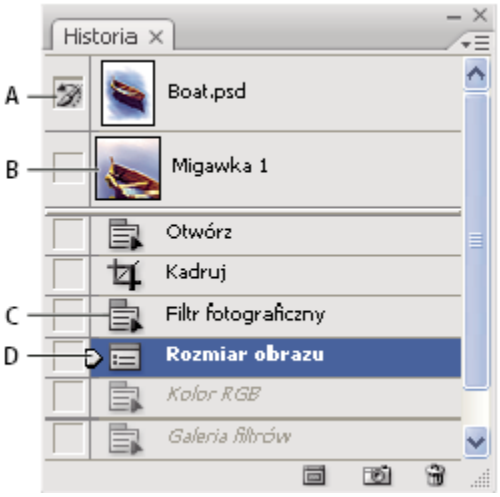
Praca z paletą Historia

Paleta Historia umożliwia przejście do wybranego stanu obrazu, utworzonego w czasie bieżącej sesji. Po każdej zmianie obrazu do palety jest dodawany nowy stan, zachowujący tę zmianę.

Na przykład, jeśli część obrazu zostanie zaznaczona, pomalowana i obrócona, to każdy z tych stanów zostanie umieszczony w palecie oddzielnie. Można będzie wówczas zaznaczyć dowolny z tych stanów, a obraz powróci do takiego wyglądu, jaki miał przy pierwszym zastosowaniu danej zmiany. Potem można pracować dalej.

Paleta Historia może być używana do przywracania wcześniejszych stanów obrazu, usuwania stanów obrazu i (w programie Photoshop) do tworzenia dokumentu ze stanu lub migawki.

Wybierz polecenie Okno > Historia lub kliknij zakładkę palety Historia.



Paleta Historia programu Photoshop
A. *Definiuj źródło dla formy historycznej* ***B.*** *Miniaturka migawki* ***C.*** *Stan historii* ***D.*** *Suwak stanu historii*

Korzystając z palety Historia, warto mieć na uwadze następujące wskazówki:

- Zmiany obejmujące cały program (zmiany palet, ustawień kolorów i preferencji) nie są zmianami stosowanymi do wybranego obrazu, dlatego też nie są dodawane do palety Historia.

- Domyślnie, paleta Historia obejmuje 20 wcześniejszych stanów obrazu. Maksymalną liczbę zapamiętywanych stanów określa się za pomocą odpowiedniej preferencji. Wcześniejsze stany są automatycznie usuwane, aby zwolnić pamięć programu Photoshop. Aby utrzymać wybrany stan w czasie całej sesji, zrób migawkę stanu.
- Po zamknięciu i ponownym otwarciu dokumentu wszystkie stany i migawki z ostatniej sesji są usuwane z palety.
- U góry palety jest wyświetlane migawka początkowego stanu dokumentu (ustawienie domyślne).
- Stany są dodawane na końcu listy. Znaczy 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 danego stanu powoduje wyszarzenie stanów widocznych poniżej. W ten sposób z łatwością można zauważyć, które zmiany zostaną usunięte, jeśli praca będzie kontynuowana od zaznaczonego stanu.
- Zaznaczenie pewnego stanu i wprowadzenie zmian do obrazu powoduje usunięcie z palety wszystkich stanów, które następowały po nim (ustawienie domyślne).
- Po zaznaczeniu stanu i wprowadzeniu zmian do obrazu można użyć polecenia Cofnij, które spowoduje cofnięcie ostatnio wprowadzonej zmiany i przywrócenia stanów usuniętych z palety.
- Usunięcie zaznaczonego stanu powoduje usunięcie stanów, które następują po nim (ustawienie domyślne). Jeśli jednak jest zaznaczona opcja Historia nieliniowa, usunięcie zaznaczonego stanu dotyczy tylko tego stanu.

Przywróć poprzedni stan obrazu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij nazwę stanu.
- W menu palety lub w menu Edycja wybierz opcję Następny lub Poprzedni, aby przejść do następnego lub poprzedniego stanu.

Usuń jeden lub więcej stanów obrazu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby usunąć wybrany stan i wszystkie stany wprowadzone po nim, kliknij nazwę stanu i wybierz polecenie Usuń z menu palety Historia.
- Aby usunąć wybrany stan i wszystkie stany następujące po nim, przeciągnij zaznaczony stan do ikony Usuń .
- Aby usunąć listę stanów z palety Historia bez zmiany obrazu zaznacz polecenie Wyczyść historię z menu palety Historia. Opcja nie zmniejsza ilości pamięci używanej przez program Photoshop.
- Aby wyczyścić listę stanów bez zmiany obrazu, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i wybierz polecenie Wyczyść historię z menu palety. Jeśli na ekranie pojawi się komunikat o braku pamięci, polecenie to może okazać się użyteczne, ponieważ powoduje usunięcie stanów z bufora Cofnij i zwolnienie pamięci. Polecenia Wyczyść historię nie można cofnąć.
- Aby wyczyścić listę stanów dla wszystkich otwartych dokumentów, wybierz polecenie Edycja > Wyczyść > Historia. Czynności tej nie można cofnąć.

Utwórz lub zastąp dokument na podstawie pewnego stanu obrazu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przeciągnij stan lub migawkę na przycisk Nowy dokument . Lista historii nowoutworzonego dokumentu będzie pusta.
- Zaznacz stan lub migawkę i kliknij przycisk Nowy dokument. Lista historii nowoutworzonego dokumentu będzie pusta.
- Zaznacz stan lub migawkę i wybierz z menu palety Historia polecenie Nowy dokument. Lista historii nowoutworzonego dokumentu będzie pusta.
- Przeciągnąć stan na istniejący dokument.

Aby zapisać jedno lub więcej migawek lub stanów obrazu potrzebnych do późniejszej edycji, utwórz i zapisz nowy plik dla każdego zachowanego stanu. Po ponownym otwarciu oryginalnego pliku otwórz także inne zapisane pliki. Migawkę każdego pliku możesz przeciągnąć na oryginalny obraz, co umożliwi ponowny dostęp do migawek z palety Historia oryginału.

Ustaw opcje historii

Możesz określić maksymalną liczbę elementów uwzględnianych na palecie Historia i określić inne opcje palety.

1 Z menu palety Historia wybrać polecenie Opcje historii.

2 Zaznaczyć opcję:

Automatyczne tworzenie pierwszej migawki	**Przy otwieraniu dokumentu jest tworzona migawka pierwszego stanu.**
Automatyczne tworzenie nowej migawki podczas zapisywania	**Przy każdym zapisywaniu pliku jest tworzona migawka.**
Historia nieliniowa	**Wprowadzanie zmian w zaznaczonym stanie nie powoduje usunięcia stanów, które pierwotnie nastąpiły po nim. Standardowo po zaznaczeniu stanu i wprowadzeniu zmian wszystkie stany następujące po nim są usuwane. Dzięki tej opcji paleta Historia zawiera listę etapów edycji w takiej kolejności, w jakiej były wprowadzane. Funkcja rejestrowania stanów w sposób nieliniowy umożliwia zaznaczenie pewnego stanu, wprowadzenie zmian i usunięcie tylko tego stanu. Zmiana jest dopisywana na końcu listy.**
Domyślnie pokaż okno dialogowe Nowa migawka	**Nawet jeśli użytkownik korzysta z przycisków palety, program Photoshop musi monitować o nazwy migawek.**
Wyłącz cofanie zmian widoczności warstw	**Domyślnie, włączanie lub wyłączanie widoczności warstwy nie jest rejestrowane jako etap historii, dlatego też nie może być cofnięte. Wybierz tę opcję, aby dołączyć zmiany widoczności warstwy do etapów historii.**

Ustaw opcje Dziennika historii zmian

Program Photoshop umożliwia monitorowanie zmian wprowadzanych w pliku — czy to na własne potrzeby, czy do przedstawienia klientowi, czy też ze względu na wymagania prawne. Służy do tego Dziennik historii zmian, który zawiera w postaci tekstowej historię wszystkich czynności edycyjnych. Metadane dziennika historii zmian można wyświetlać za pomocą programu Adobe Bridge albo w oknie dialogowym Informacje o pliku.

Tekst ten można wyeksportować do zewnętrznego pliku dziennika albo zapisać w metadanych edytowanych plików. Przechowywanie historii zmian edycyjnych w postaci metadanych zwiększa rozmiar pliku, a w konsekwencji wydłuża czas jego otwierania i zapisywania.

Jeżeli konieczne jest zagwarantowanie, że plik dziennika nie został w żaden sposób naruszony, zachowaj go w metadanych pliku. Następnie użyj programu Adobe Acrobat i umieść w pliku dziennika podpis elektroniczny.

Dane o historii poszczególnych sesji są zapisywane domyślnie w postaci metadanych osadzonych w pliku obrazu. Przede wszystkim można określić, czy dane takie mają być w ogóle zapisywane, a jeśli tak, określić stopień ich szczegółowości.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS).

2 Kliknij preferencje Dziennika historii, aby go włączyć lub wyłączyć.

3 Wybierz jedną z następujących opcji z panelu Opcje historii zmian:

Metadane	**Dane są zapisywane w postaci metadanych osadzonych w każdym pliku.**

Plik tekstowy	**Eksportuj Dziennik historii do pliku tekstowego. Program monituje o podanie nazwy pliku tekstowego i wyborze miejsca zapisania pliku.**
Obie	**Są zapisywane metadane i jest tworzony plik tekstowy.** ***Uwaga: Aby zapisać plik tekstowy w innym miejscu lub zapisać inny plik tekstowy, kliknij przycisk Wybierz, wybierz miejsce zapisania pliku, określ jego nazwę (w razie potrzeby) i kliknij Zapisz.***

4 Z wysuwanego menu Dziennik zmian wybrać jedną z następujących opcji:

Sesje	**Rejestruj pozycje dla każdego uruchomienia i zamknięcia programu Photoshop, oraz każdego otwarcia i zamknięcia plików (zapisywana jest nazwa każdego pliku obrazu). Nie są rejestrowane żadne informacje o zmianach zawartości pliku.**
Skrócony	**Aby do informacji o sesjach dołączać tekst pojawiający się na palecie Historia.**
Szczegółowy	**Aby do informacji skróconych dołączać tekst pojawiający się na palecie Zadania. Aby była rejestrowana pełna historia zmian plików, wybierz opcję Szczegółowy.**

Tworzenie zdjęcia obrazu

Polecenie Migawka pozwala na utworzenie czasowej kopii (lub *migawki*) dowolnego stanu obrazu. Nowa migawka jest dodawana do listy migawek w górnej części palety Historia. Zaznaczenie migawki pozwala na kontynuację pracy od odpowiadającej mu wersji obrazu.

Migawki przypominają stany (dostępne na liście palety Historia), ale w porównaniu z nimi mają następujące zalety:

- Migawce można nadać nazwę, a to ułatwia jej identyfikację.
- Migawki mogą być przechowywane w trakcie całej sesji.
- Ułatwiają porównywanie efektów. Na przykład, możesz zrobić jedną migawkę obrazu przed zastosowaniem filtra, a drugą — po jego zastosowaniu. Następnie możesz zaznaczyć pierwszą migawkę i wypróbować ten sam filtr z innymi ustawieniami. Być może takie porównania pozwolą dokonać najlepszego wyboru.
- Migawki umożliwiają powrót do wybranego etapu pracy. Przed rozpoczęciem sekwencji bardziej skomplikowanych i nie do końca znanych operacji, warto zrobić migawkę. Jeśli wynik tych operacji nie będzie zadawalający, zawsze można będzie wrócić do migawki (czyli cofnąć wykonane operacje) .
  Uwaga: *Migawki nie są zachowywane wraz z obrazem. Zamknięcie obrazu powoduje usunięcie migawek. Ponadto, jeśli nie jest zaznaczona opcja Historia nieliniowa, wybór migawki i zmiana obrazu powodują usunięcie wszystkich stanów wyświetlanych na liście palety Historia.*

Zobacz także

"Informacje o trybach mieszania" na stronie 369

"Tworzenie pędzli i określanie opcji malowania " na stronie 359

Utwórz migawkę

1 Zaznacz stan i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby automatycznie utworzyć migawkę, kliknij przycisk Nowe migawka na palecie Historia. Jeśli jest zaznaczona opcja Automatyczne tworzenie nowej migawki podczas zapisywania, wybierz w menu palety Historia polecenie Nowa migawka.

- Aby ustawić opcje przy tworzeniu migawki, wybierz opcję Nowa migawka z menu palety Historia lub kliknij przycisk Nowa migawka z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

2 Wpisz nazwę migawki w polu Nazwa.

3 Określ zawartość migawki za pomocą menu Z:

Pełny dokument	**Migawka obejmuje wszystkie warstwy obrazu (w danym stanie).**
Warstwy scalone	**Migawka obejmuje wszystkie warstwy obrazu, ale zostają one złączone (w danym stanie).**
Bieżąca warstwa	**Migawka obejmuje tylko zaznaczoną warstwę obrazu (w danym stanie).**

Pracuj z migawkami

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zaznaczyć migawkę, kliknij jej nazwę lub przeciągnij suwak migawki (po jego lewej stronie) w kierunku innej migawki.
- Aby zmienić nazwę migawki, dwukrotnie kliknij zdjęcie i wpisz jego nazwę.
- Aby usunąć migawkę, zaznacz ją, a następnie albo wybierz polecenie Usuń z menu palety, albo kliknij ikonę Usuń , albo przeciągnij migawkę do ikony Usuń.

Malowanie na podstawie stanu lub migawki obrazu

Narzędzie Pędzel historii służy do kopiowania wybranego stanu lub migawki obrazu do okna bieżącego obrazu. Program tworzy kopię lub próbkę obrazu, a następnie użytkownik maluje przy jej pomocy.

Na przykład, można zrobić migawkę zmiany wprowadzonej narzędziem malarskim lub filtrem (przy wykonywaniu migawki zaznaczona musi być opcja Pełny dokument). Po jej cofnięciu może zastosować zmianę miejscowo, przy użyciu Pędzla historii. Dopóki nie zaznaczyłeś migawki połączone, narzędzie Pędzel historii maluje z warstwy w zaznaczonym stanie na tę samą warstwę o innym stanie.

Narzędzie Pędzel historii kopiuje z jednego stanu lub migawki do drugiego, ale tylko w tym samym miejscu. W programie Photoshop możesz również malować Artystycznym pędzlem historii, który pozwala tworzyć efekty specjalne.

1 Wybierz Narzędzie Pędzel historii .

2 Na pasku opcji wykonaj jedną z następujących czynności:
- Określ krycie i tryb mieszania.
- Wybierz pędzel i jego opcje.

3 Na palecie Historia kliknij na lewej kolumnie stanu lub migawki, które ma stanowić źródło danych dla narzędzia Pędzel historii.

4 Rozpocznij malowanie, przeciągając kursor narzędzia Pędzel historii.

Pamięć i wydajność

Można przydzielić więcej pamięci RAM programowi Photoshop.

W preferencjach Wydajność program Photoshop wyświetli dostępną ilość pamięci RAM i ilość pamięci wymaganej przez niego (wartość procentową całkowitej, dostępnej pamięci RAM).

1 W preferencjach Wydajność wpisz ilość pamięci RAM, którą chcesz przydzielić programowi Photoshop w polu tekstowym Photoshop może użyć. Alternatywnie, przeciągnij suwak.

Przydzielanie dysków magazynujących

Gdy w systemie operacyjnym brakuje pamięci RAM do wykonania pewnej operacji, program Photoshop stosuje technikę pamięci wirtualnej, nazywaną dyskami magazynującymi. *Dysk magazynujący* jest to dowolny dysk lub dowolna partycja z wolnymi zasobami pamięci. Domyślnie, funkcję podstawowego dysku magazynującego pełni twardy dysk, na którym zainstalowano system operacyjny.

Program Photoshop wykrywa wszystkie dostępne dyski wewnętrzne i wyświetla je w panelu Preferencje. W panelu Preferencje możesz również włączyć inny dysk magazynujący, gdy pierwszy jest już zapełniony. Podstawowym dyskiem magazynującym powinien być dysk najszybszy i najmniej pofragmentowany.

Przydzielanie dysków magazynujących mogą ułatwić następujące wskazówki:

- Aby program pracował wydajnie, dyski magazynujące powinny znajdować się na innym dysku niż największe z edytowanych plików.
- Dyski magazynujące powinny znajdować się na innym dysku niż dysk pamięci wirtualnej.
- Dla dedykowanych woluminów dysków magazynujących powinno się stosować tablice dysków Raid.
- Dyski z dyskami magazynującymi powinny być regularnie defragmentowane.

Zmień przydział dysku magazynującego

1 Wykonaj jedną z następujących czynności na obszarze dysku magazynującego w preferencjach Wydajność:
   - Aby zmienić kolejność dysku magazynującego, kliknij klawisze strzałek:
   - Aby włączyć lub wyłączyć dysk magazynujący, zaznacz lub odznacz aktywne pole wyboru.

2 Kliknij przycisk OK.

3 Uruchom ponownie program Photoshop, aby uaktywnić wprowadzone zmiany.

Włącz przyspieszenia 3D (Adobe® Photoshop® CS3 Extended)

Włączenie przyspieszenia 3D pozwoli zastąpić programowy rendering warstw 3D

1 W preferencjach Wydajność zaznacz Włącz przyspieszenia 3D.

Określ historię i ustawienia bufora

1 Wykonać jedną z następujących czynności w ustawieniach Wydajność:
   - Aby określić, ile stanów ma być domyślnie wyświetlanych na palecie Historia, kliknij trójkąt w menu Stany historii i przeciągnij suwak.
   - Aby określić poziom bufora używanego przez program Photoshop, przeciągnij suwak Poziom bufora. Uruchom ponownie program Photoshop, aby uaktywnić wprowadzone zmiany.

Wolna pamięć

Zwolnienie pamięci zajętej przez bufor polecenia Cofnij oraz bufory palety Historia i Schowka umożliwia polecenie Wyczyść.

1 Wybierz polecenie Edycja > Wyczyść i wybierz bufor, który ma zostać zwolniony. Jeśli bufor jest pusty, polecenie jest wyszarzone.

   Uwaga: *Polecenie Wyczyść usuwa na stałe z pamięci operacje przechowywane przez polecenie lub bufor i nie może być cofnięte. Na przykład, polecenie Edycja > Wyczyść > Historia usuwa wszystkie stany historii z palety Historia. Polecenia Wyczyść używaj, gdy w pamięci jest przechowywanych za dużo informacji, a program Photoshop działa wolniej niż zwykle.*

Rozdział 3: Otwieranie i importowanie obrazów

W programie Photoshop można otwierać i importować wiele plików graficznych różnych typów. Aby pracować skutecznie potrzebne jest zrozumienie podstawowych zasad dotyczących tworzenia, pozyskiwania i importowania obrazów oraz zmiany ich rozmiarów.

Obrazy programu Photoshop.

Informacje o obrazach bitmapowych

Obrazy bitmapowe - o technicznej nazwie *obrazy rastrowe* - używają prostokątnej siatki elementów obrazu (pikseli), aby stworzyć jego odwzorowanie. Każdy piksel ma określone położenie i określony kolor. Podczas pracy z obrazami bitmapowymi edytuje się piksele, a nie obiekty czy kształty. Ponieważ przy pomocy pikseli można bardziej efektywnie odwzorować subtelne gradacje cieni i kolorów, obrazy bitmapowe są najczęściej stosowanym nośnikiem elektronicznym służącym do przedstawiania tzw. obrazów ciągłotonowych (takich jak fotografie czy obrazy cyfrowe).

Obrazy bitmapowe są zależne od rozdzielczości. Oznacza to, że reprezentują stałą liczbę pikseli. W rezultacie, obrazy bitmapowe po ich dużym powiększeniu na ekranie lub wydrukowaniu przy rozdzielczości niższej niż ta, dla której zostały utworzone mogą utracić szczegóły i mieć zniekształcone linie.

Przykład obrazu bitmapowego w różnych powiększeniach

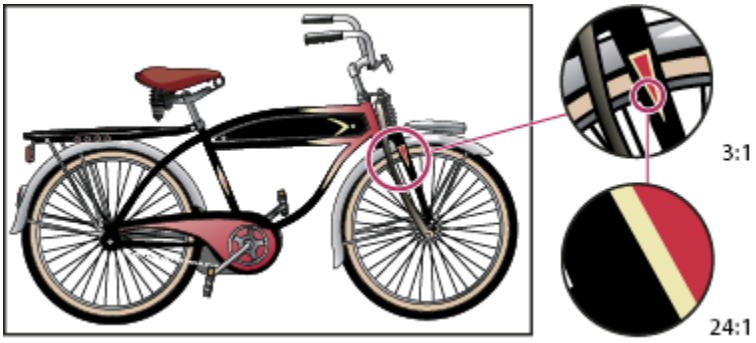
Czasami obrazy bitmapowe zajmują bardzo dużo miejsca na dysku i trzeba je kompresować, aby ograniczyć rozmiary pliku, którym posługujemy się używając różnych składników Creative Suite. Na przykład, można skompresować plik obrazu w oryginalnej aplikacji przed zaimportowaniem go do układu.
Uwaga: *W programie Adobe Illustrator efekty bitmapowe w pracy graficznej można uzyskiwać przy pomocy filtrów, efektów specjalnych i stylów graficznych.*

Zobacz także

"Informacje o grafice wektorowej" na stronie 60

Informacje o grafice wektorowej

Grafika wektorowa (nazywana czasami *kształtami wektorowymi* lub *obiektami wektorowymi*) to układ linii i krzywych, zdefiniowanych przez obiekty matematyczne zwane *wektorami*, który opisuje obraz zgodnie z jego geometrycznymi charakterystykami.



Przykład obrazu w grafice wektorowej w różnych powiększeniach

Można swobodnie przesuwać oraz przekształcać obiekty grafiki wektorowej bez ryzyka utraty szczegółów czy przejrzystości, ponieważ są one niezależne od rozdzielczości - zachowują wyraziste krawędzie przy zmianie rozmiaru, przesyłaniu do drukarki z interpreterem języka PostScript, zapisywaniu w pliku PDF lub importowaniu do aplikacji używającej grafiki wektorowej. W rezultacie, grafika wektorowa to najlepszy wybór dla prac graficznych, takich jak znaki graficzne, których trzeba będzie używać w różnych rozmiarach i na różnych nośnikach danych wyjściowych.

Obiekty wektorowe, które tworzy się przy pomocy narzędzi do rysowania i tworzenia kształtów w Adobe Creative Suite stanowią przykłady grafiki wektorowej. Możesz użyć poleceń Kopiuj i Wklej w celu powielenia grafiki wektorowej dla różnych składników Creative Suite.

Zobacz także

"Informacje o obrazach bitmapowych" na stronie 60

Łączenie grafiki wektorowej z obrazami bitmapowymi.

Podczas łączenia grafiki wektorowej z obrazami bitmapowymi należy zawsze pamiętać, że aktualny wygląd opracowywanej kompozycji graficznej na ekranie nie zawsze pokrywa się z wyglądem końcowym - bez względu na to czy będzie to profesjonalny wydruk z drukarni, kopia z drukarki biurkowej, czy też obraz wyświetlony w przeglądarce internetowej. Na jakość końcową kompozycji wpływ mają następujące czynniki:

Przezroczystość Wiele efektów wprowadza do kompozycji częściowo przezroczyste piksele. W przypadku gdy w kompozycji obecna jest przezroczystość, program Photoshop uruchamia proces określany jako *spłaszczanie* przed drukowaniem lub eksportowaniem dokumentu. W większości przypadków domyślne spłaszczanie daje doskonałe wyniki. Niemniej jednak jeśli kompozycja zawiera złożone, nachodzące na siebie obszary, a wymagany wynik ma cechować wysoka rozdzielczość, najlepiej skorzystać z możliwości podglądu skutków zastosowania spłaszczenia.

Rozdzielczość obrazu Liczba pikseli na cal (ppi) w obrazie bitmapowym. Użycie zbyt małej rozdzielczości dla obrazu drukowanego powoduje *pikselozę* czyli obecność dużych, ziarnistych pikseli w uzyskanym obrazie. Z kolei zbyt duża rozdzielczość (a więc piksele zbyt małe jak na możliwości urządzenia używanego do druku) zwiększa rozmiar pliku bez jednoczesnego wzrostu jakości drukowanego obrazu; ponadto proces drukowania jest spowolniony.

Rozdzielczość drukarki i liniatura rastra Liczba atramentowych punktów na cal i liczba wierszy na cal w rastrze półtonowym. Zależność zachodząca pomiędzy rozdzielczością obrazu, rozdzielczością drukarki i liniaturą rastra warunkuje jakość szczegółów na wydruku.

Kanały kolorów

Każdy obraz programu Photoshop posiada jeden lub więcej *kanałów,* z których każdy przechowuje informacje o elementach wykorzystanych kolorów . Liczba domyślnych kanałów koloru na obrazie zależy od jego trybu kolorów. Standardowo obrazy bitmapowe, w Skali szarości, bichromatyczne i w kolorach indeksowanych mają po jednym kanale, obrazy w trybie RGB i Lab — po trzy, natomiast w CMYK — cztery. Do obrazów każdego typu (poza bitmapowymi) można dodawać dalsze kanały. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części "Tryby kolorów" na stronie 114.

Kanały na obrazach kolorowych są w gruncie rzeczy obrazami w skali szarości które odzwierciedlają poszczególne składniki kolorystyczne danego obrazu. Przykładowo, obraz typu RGB posiada oddzielne kanały dla czerwonych, zielonych i niebieskich wartości kolorystycznych.

Oprócz kanałów kolorów do obrazu można dodawać *kanałyalfa*, kanały te znajdują zastosowanie przy przechowywaniu i edytowaniu zaznaczonych elementów w formie masek. Ponadto można również uzupełniać obraz kanałami koloru dodatkowego, które dostarczają klisz koloru dodatkowego dla druku. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części "Kanały" na stronie 284.

Zobacz także

"Informacje o maskach i kanałach alfa" na stronie 289

"Informacje o kolorach dodatkowych" na stronie 539

Głębia bitowa

Głębia bitowa określa ilość informacji o kolorze dostępnej dla każdego piksela obrazu. Im więcej informacji o kolorze przypada na jeden piksel, tym więcej dostępnych kolorów i tym dokładniejsze ich odtworzenie. Na przykład, obraz o głębi pikseli 1 może przyjmować dwie wartości: czerń lub biel. Obraz o głębi 8 bitów może przyjmować 2^8, lub 256 wartości. Obrazy w skali szarości o głębi bitowej 8 mogą przyjmować 256 wartości szarości.

Obrazy typu RGB składają się z 3 kanałów kolorów. Obraz typu RGB o 8-bitach na piksel może przyjmować 256 wartości dla każdego kanału, co oznacza ponad 16 milionów możliwych wartości kolorystycznych. Obrazy RGB o 8-bitach na kanał są czasem nazywane obrazami 24-bitowymi (3 kanały po 8 bitów dają łącznie 24 bity danych na każdy piksel).

Oprócz obrazów o 8-bitach na kanał program Photoshop obsługuje również obrazy zawierające 16 lub 32-bitów na kanał. Obrazy o 32-bitowej głębi na kanał są również określane jako obrazy HDR (obrazy o wysokim zakresie dynamicznym).

Zobacz także

"Informacje o obrazach HDR" na stronie 81

Obsługa obrazów 16-bitowych w programie Photoshop

Program Photoshop oferuje następujące funkcje obsługi obrazów o 16-bitach na kanał:

- Praca w trybach: skala szarości, kolor RGB, CMYK, Lab oraz w trybie wielokanałowym
- Do edycji obrazów o 16-bitowych kanałach kolorów można używać wszystkich narzędzi na palecie narzędzi za wyjątkiem pędzla stylowego historii.
- Dostępne są też wszystkie polecenia modyfikujące tony, poza poleceniem Wariacje.
- W obrazach o 16-bitowych kanałach kolorów można używać warstw, w tym także warstw dopasowania.
- Również niektóre filtry, w tym filtr Skraplanie, mogą być stosowane do obrazów 16-bitowych.

  Aby skorzystać z pewnych funkcji programu Photoshop, takich jak Wydzielanie, Tworzenie wzorku oraz niektóre filtry, można przekonwertować obrazek o 16-bitowych kanałach koloru na obrazek o kanałach 8-bitowych. Najlepiej jest wybrać polecenie Zapisz jako i przekonwertować kopię pliku obrazu, tak aby oryginalny plik zachował pełne dane 16-bitowych kanałów koloru.

Konwertowanie między różnymi głębiami bitowymi

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby dokonać konwersji pomiędzy głębią o 8 bpc a głębią o 16 bpc na kanał, wybierz polecenie Obraz > Tryb > 16 bitów/kanał lub 8 bitów/kanał.
- Aby dokonać konwersji pomiędzy głębią o 8 bpc lub 16 bpc a głębią o 32 bpc, wybierz polecenie Obraz > Tryb > 32 bity/kanał.

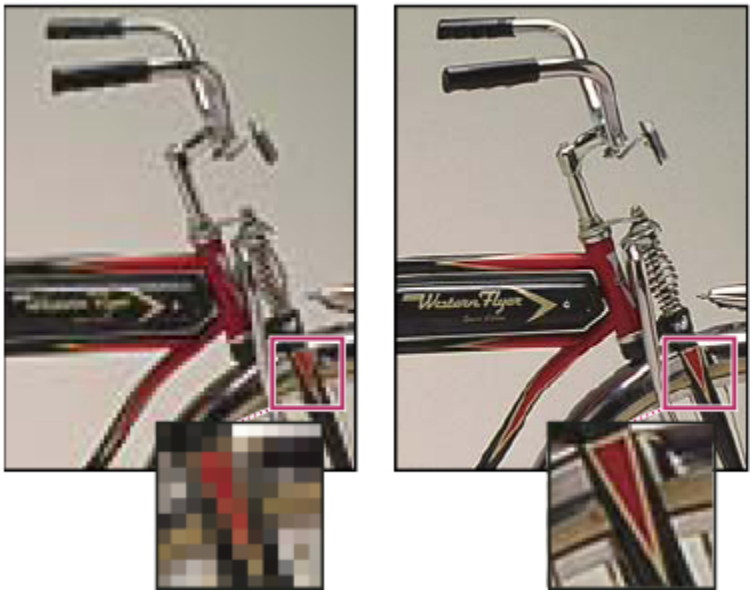
Zobacz także

“Konwersja obrazu o 32 bitach na kanał na obraz o 16 lub 8 bitach na kanał” na stronie 86

Rozmiar i rozdzielczość obrazu

Informacje o wymiarach w pikselach i rozdzielczości

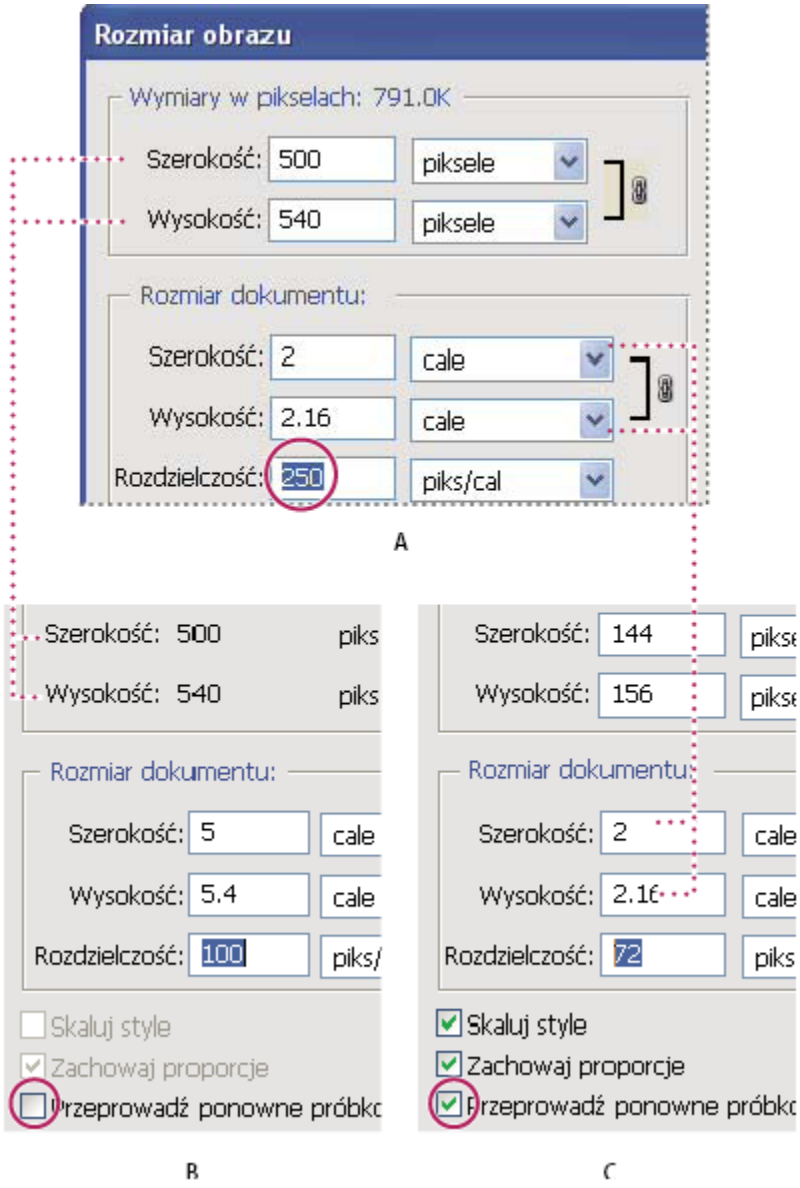
Wyrażone w pikselach wymiary obrazu bitmapowego (jego rozmiar, wysokość i szerokość) są pomiarem liczby pikseli wzdłuż linii długości lub szerokości obrazu. Rozdzielczość jest to precyzja odtwarzania szczegółów obrazu bitmapowego wyrażona w liczbie pikseli na cal. Im więcej pikseli na cal, tym większa rozdzielczość. Ogólnie rzecz biorąc obraz o wyższej rozdzielczości daje lepszą jakość wydruku.



Ten sam obraz w skali 72 ppi i 300 ppi ; powiększenie krawędzi 200%

Połączenie wymiarów w pikselach i rozdzielczości warunkuje ilość danych obrazów. Jeśli obraz nie jest *ponownie próbkowany*, ilość danych obrazu pozostaje taka sama niezależnie od zmiany jednej z powyższych wartości. Przy zmianie rozdzielczości pliku jego szerokość i wysokość zmieniają się odpowiednio, tak aby zachować tę samą ilość danych obrazu - i na odwrót. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części “Ponowne próbkowanie obrazu” na stronie 66.

W programie Photoshop można zobaczyć zależność między rozmiarem obrazu i jego rozdzielczością w oknie dialogowym Rozmiar (polecenie: Obraz > Rozmiar obrazu). Dla uniknięcia zmiany ilości danych obrazu dotyczących danego zdjęcia.należy usunąć zaznaczenie opcji Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu. Następnie można zmienić wymiary obrazu lub jego rozdzielczość. Przy zmianie jednej wartości, pozostałe zmieniają się odpowiednio.



Wymiary w pikselach równają się wymiarom dokumentu wyjściowego przemnożonym przez rozdzielczość.
A. *Oryginalne wymiary i rozdzielczość* ***B.*** *Zmniejszenie rozdzielczości bez zmiany wymiarów w pikselach (bez ponownego próbkowania)*
C. *Zmniejszenie rozdzielczości przy zachowaniu tych samych wymiarów dokumentu powoduje zmniejszenie liczby pikseli (ponowne próbkowanie).*

Szybkie wyświetlanie bieżącego rozmiaru obrazu

Dla szybkiego wyświetlenia bieżącego rozmiaru obrazu w dokumencie należy skorzystać z pola informacji u dołu okna dokumentu.

1 Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), umieść wskaźnik kursora nad polem informacyjnym pliku i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy.

Rozmiar pliku

Rozmiar pliku obrazu jest to ilość danych zawartych w pliku, wyrażona w kilobajtach (K), megabajtach (MB) lub gigabajtach (GB). Rozmiar pliku zależy od wymiarów obrazu w pikselach. Obrazy o większej liczbie pikseli (wyższej rozdzielczości) zawierają więcej szczegółów, ale też zapisywanie ich wymaga więcej miejsca na dysku, a ponadto ich edycja i drukowanie przebiega wolniej. Z tego

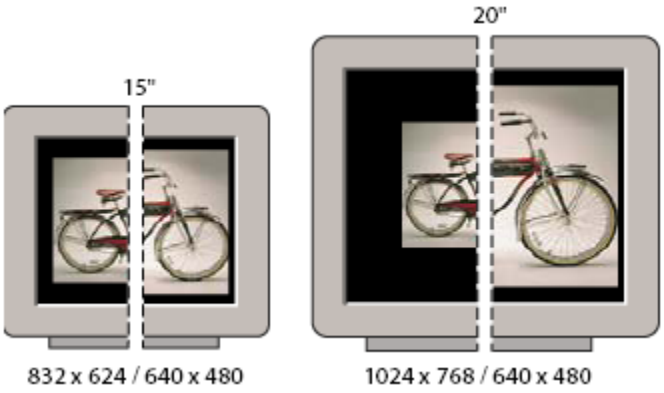
powodu wybór rozdzielczości obrazu zawsze stanowi kompromis pomiędzy wymaganą jakością (czyli uwzględnieniem wszystkich potrzebnych danych) a rozmiarem pliku.

Innym czynnikiem wpływającym na wielkość pliku jest jego format. Ponieważ dane zapisywane w formatach GIF, JPEG i PNG są kompresowane za pomocą różnych metod, pliki zawierające obrazy o tych samych wymiarach (pikselowych) mogą mieć różną wielkość. Wielkość pliku jest także uzależniona od głębi bitów, liczby warstw i liczby kanałów obrazu.

Maksymalne wymiary obrazu w pikselach obsługiwane przez program Photoshop wynoszą 300000 na 300000 pikseli. Ograniczenia te wpływają na maksymalną wielkość wydruku rozdzielczość obrazów.

Informacje o rozdzielczości ekranu

Rozdzielczość ekranu wyraża się poprzez wymiary w pikselach. Przykładowo, jeśli rozdzielczość ekranu i wymiary danego zdjęcia w pikselach są jednakowe pod względem rozmiaru, a powiększenie wynosi 100%, zdjęcie wypełni ekran. Wielkość obrazu na ekranie stanowi wypadkową następujących czynników: wymiaru obrazu w pikselach, rozmiaru ekranu oraz ustawień rozdzielczości monitora. W programie Photoshop, istnieje możliwość dokonywania zmian wielkości obrazu na ekranie, co ułatwia pracę z obrazami o dowolnych wymiarach w pikselach.



Wyświetlanie obrazu o wymiarach 620-pikseli na 400 na monitorach o różnej wielkości i rozdzielczości.

Przygotowując obraz do wyświetlenia na ekranie należy wziąć pod uwagę najmniejszą rozdzielczość w jakiej obraz może być oglądany.

Informacje o rozdzielczości drukarki

Rozdzielczość drukarki wyraża się w ilości punktów atramentowych na cal, określanej zwykle skrótem dpi. Ogólnie rzecz biorąc, im więcej punktów przypada na cal, tym większa jest dokładność uzyskanego wydruku. Rozdzielczość większości drukarek atramentowych waha się w granicach od 720 do 2880 dpi. (Z technicznego punktu widzenia drukarki atramentowe produkują tak naprawdę mikroskopijne kropelki tuszu a nie punkty, jak naświetlarki czy drukarki laserowe.)

Rozdzielczość drukarki jest czymś innym niż rozdzielczość obrazu, chociaż jest z nią powiązana. Dla uzyskania wysokiej jakości zdjęcia na wydruku pochodzącym z drukarki atramentowej, rozdzielczość obrazu powinna wynosić przynajmniej 220 ppi.

Zobacz także

"Informacje o drukowaniu" na stronie 519

"Przygotowanie obrazów do druku" na stronie 527

Liniatura rastra i rozdzielczość drukarki

Liniatura rastra jest to liczba punktów drukarskich lub punktów rastrowych na cal, za pomocą których drukowane są obrazy w skali szarości lub poszczególne rozbarwienia. *Liniatura rastra* nazywana też *rastrem* wyraża się w liczbie linii punktów rastra na cal (lpi). Im wyższa jest rozdzielczość urządzenia drukującego, tym wyższej (drobniejszej) liniatury rastra można użyć.

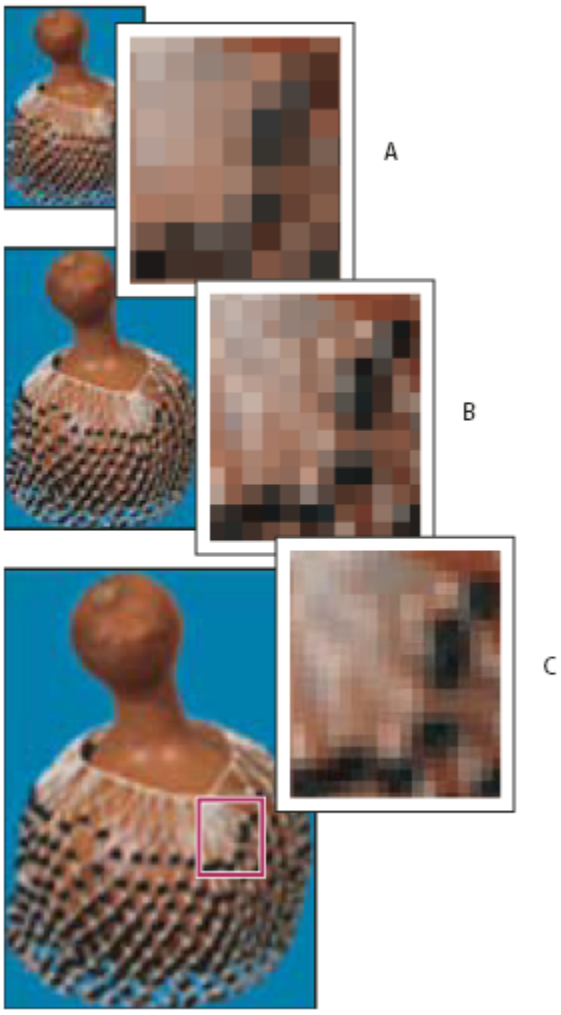
Zależność między rozdzielczością obrazu a liniaturą rastra warunkuje jakość wydruku szczegółów na danym obrazie. Zwykle najwyższą jakość obrazów półtonowych zapewnia wybór rozdzielczości obrazu od 1,5 do 2 razy większej od liniatury rastra. W niektórych wypadkach jednak — zależnie od konkretnego obrazu i urządzenia drukującego — także przyjęcie niższej rozdzielczości może dać dobre wyniki. Aby określić liniaturę rastra danej drukarki, należy sięgnąć do jej dokumentacji lub skonsultować się z dystrybutorem.

Uwaga: *W przypadku niektórych naświetlarek i drukarek laserowych o rozdzielczości 600-dpi stosowane są inne technologie rastrowania niż raster półtonowy. Jeżeli obraz jest drukowany na drukarce nie tworzącej półtonów, należy porozumieć się z biurem obsługi klienta lub skorzystać z dokumentacji drukarki i uzyskać informacje dotyczące jego zalecanej rozdzielczości.*

Przykłady liniatury rastra
A. *65 lpi: Raster niskiej jakości, używany na ogół do drukowania ulotek i katalogów supermarketowych* ***B.*** *85 lpi: Raster średni, używany na ogół do drukowania gazet* ***C.*** *133 lpi: Raster wysokiej jakości, używany do czterobarwnego druku czasopism* ***D.*** *177 lpi: Raster bardzo wysokiej jakości, stosowany do druku albumów i ilustracji książkowych*

Ponowne próbkowanie obrazu

Ponowne próbkowanie obrazu jest to zmiana ilości danych obrazu towarzysząca zmianom jego wymiarów w pikselach lub jego rozdzielczości. Podczas*próbkowania w dół* (zmniejszania ilości pikseli), pewne informacji są usuwane z obrazu. Podczas *ponownego próbkowania w górę* czyli *dopróbkowania*) (zwiększania ilości pikseli), obraz jest uzupełniany o nowe piksele. Użytkownik sam określa *interpolację*czyli metodę dodawania lub usuwania pikseli z obrazu.



Ponowne próbkowanie pikseli
***A.** Wynik próbkowania w dół **B.** Oryginał **C.** Wynik próbkowania w górę (rysunek przedstawia wybrane piksele dla każdego zestawu obrazów)*

Należy pamiętać, że ponowne próbkowanie może obniżyć jakość obrazu. Na przykład, przy próbkowaniu ukierunkowanym na zwiększenie wymiarów, obraz traci ostrość i niektóre szczegóły. Stosowanie filtru Maska wyostrzająca do ponownie próbkowanego obrazu może przywrócić jego ostrość.

Aby uniknąć konieczności ponownego próbkowania, obrazy należy skanować lub tworzyć przy wystarczająco dużej rozdzielczości. Aby sprawdzić efekty zmiany bieżącej wielkości obrazu na ekranie lub sporządzić próbne wydruki o różnej rozdzielczości, można przeprowadzić ponowne próbkowanie duplikatu oryginalnego pliku.

W programie Photoshop obrazy są ponownie próbkowane przy wykorzystaniu *metody interpolacji* , za pomocą której przydziela się nowo powstałym pikselom wartości kolorystyczne w oparciu o wartości istniejących już pikseli obrazu. Metodę, z której użytkownik chce skorzystać można wybrać z okna dialogowego Rozmiar obrazu

Najbliższy sąsiad Jest to metoda szybka, ale najmniej precyzyjna, polegająca na powielaniu pikseli. Zaleca się ją w przypadku ilustracji zawierających niewygładzone krawędzie, ponieważ pozwala zachować ostrość krawędzi i zapewnia mniejszy plik obrazu. Niemniej jednak brak precyzji ujawnia się w zniekształceniu zmodyfikowanych obszarów — zwłaszcza przy modyfikacji obrazu, zmianie jego rozmiarów lub wielokrotnym manipulowaniu zaznaczonym obszarem.

Dwuliniowa Jest to metoda polegająca na dodawaniu pikseli i przypisywaniu im średniej wartości kolorów pikseli otaczających. Zapewnia ona wyniki o średniej jakości.

Dwusześcienna Jest to metoda powolna, ale precyzyjna; oparta na analizie wartości pikseli otaczających nowe piksele. Dzięki zastosowaniu złożonych obliczeń Dwusześcienna zapewnia łagodniejsze przejścia między różnymi odcieniami kolorów niż metody Najbliższy sąsiad i Dwuliniowa.

Dwusześcienna (wygładzanie) Jest to zaawansowana wersja metody dwusześciennej, dostosowana do powiększania obrazów. Zapewnia jeszcze łagodniejsze przejścia między kolorami.

Dwusześcienna (wyostrzanie) Jest to również zaawansowana wersja metody dwusześciennej, dostosowana do zmniejszania obrazów. Pozwala ona zachować detale w próbkowanym obrazie. Jeśli jednak metoda ta powoduje nadmierne wyostrzanie pewnych obszarów obrazu, należy wypróbować metodę Dwusześcienna.

Użytkownik może ustawić wybraną metodę interpolacji jako domyślną dla każdego kolejnego próbkowania. Wybierz kolejno polecenia: Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS), a następnie skorzystaj z wybranej metody dostępnej w menu Interpolacja.

Zobacz także

"Wyostrzanie obrazów" na stronie 220

Zmiana wymiarów obrazu w pikselach

Zmiana wymiarów obrazu w pikselach wpływa nie tylko na jego wielkość na ekranie, ale także na jego jakość oraz charakterystykę w druku.

1. Wybierz polecenie Obraz > Rozmiar obrazu.
2. Aby zachować bieżący stosunek szerokości do wysokości (w pikselach), należy zaznaczyć opcję Zachowaj proporcje. Przy takim ustawieniu zmiana wysokości powoduje automatyczne dostosowanie szerokości - i na odwrót.
3. W sekcji Wymiary w pikselach należy wpisać odpowiednie wartości w polach Szerokość i Wysokość. Aby wprowadzone wartości były interpretowane jako procent wymiarów bieżących, w polu jednostek miary należy wybrać ustawienie "procent". Nowa wielkość pliku obrazu jest wyświetlana u góry okna dialogowego Rozmiar obrazu, podczas gdy poprzednia wielkość pliku jest wyświetlana w nawiasach.
4. Należy sprawdzić, czy jest zaznaczona opcja ponownego próbkowania i wybrać metodę interpolacji.
5. Jeżeli obraz zawiera warstwy z nadanymi stylami, należy zaznaczyć opcję Skaluj style, co pozwoli na dostosowanie wielkości tych efektów do nowej wielkości obrazu. Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, jeżeli zaznaczono opcję Zachowaj proporcje.
6. Po zakończeniu ustawiania opcji kliknij OK.

Aby uzyskać dobre wyniki dla mniejszego obrazu, należy go ponownie próbkować w dół, a następnie zastosować filtr Maska wyostrzająca. Aby uzyskać większy obraz, należy go poddać skanowaniu przy wyższej rozdzielczości.

Zmiana wymiarów na wydruku i rozdzielczości

W przypadku przygotowywania obrazów do druku najkorzystniej jest określać wielkość obrazu w kategoriach wymiarów i rozdzielczości, które będą obowiązywać na wydruku. Te dwie wartości, określane łącznie jako *rozmiar dokumentu*, wyznaczają całkowitą liczbę pikseli obrazu, a tym samym i wielkość pliku obrazu; rozmiar dokumentu warunkuje też jego wymiary bazowe, obowiązujące po umieszczeniu obrazu w innej aplikacji. Dodatkowe zmiany wielkości drukowanego obrazu mogą być wprowadzane za pomocą polecenia Drukuj z podglądem; należy jednak pamiętać, że dotyczą one tylko wydruku, a nie obrazu wyświetlanego czy jego pliku.

Jeśli jest zaznaczona opcja ponownego próbkowania, wymiary obrazu na wydruku i jego rozdzielczość można zmieniać niezależnie od siebie (a tym samym zmieniać całkowitą liczbę pikseli obrazu). Jeśli opcja ponownego próbkowania nie jest zaznaczona, można zmienić albo wymiary, albo rozdzielczość — drugi z parametrów jest ustawiany automatycznie, tak aby zachować całkowitą liczbę

pikseli obrazu. W celu uzyskania najwyższej jakości wydruku najlepiej jest zmienić wielkość i rozdzielczość przy wyłączonej opcji Metoda ponownego próbkowania. Ponowne próbkowanie należy przeprowadzić tylko w razie konieczności.

1 Wybierz polecenie Obraz > Rozmiar obrazu.

2 Zmień wymiary na wydruku, rozdzielczość, lub obydwa te parametry:
- Aby zmienić tylko wymiary na wydruku lub tylko rozdzielczość i proporcjonalnie — całkowitą liczbę pikseli w obrazie, należy zaznaczyć opcję Metoda ponownego próbkowania i wybrać metodę interpolacji.
- Aby zmienić wymiary na wydruku i rozdzielczość bez zmiany całkowitej liczby pikseli obrazu, należy usunąć zaznaczenie opcji Przeprowadź ponowne próbkowanie.

3 Aby zachować aktualne proporcje obrazu, należy zaznaczyć opcję Zachowaj proporcje. Przy takim ustawieniu zmiana wysokości powoduje automatyczne dostosowanie szerokości i odwrotnie.

4 W sekcji Rozmiar dokumentu wpisz nowe wartości wysokości i szerokości. Jeżeli zachodzi taka potrzeba, należy wybrać nową jednostkę miary. Należy pamiętać, że gdy opcja Szerokość jest ustawiona jako "Kolumny", stosowane są te wartości szerokości i odstępu, które określono w preferencjach Jednostki i miarki.

5 Wpisz nową wartość w polu Rozdzielczość. Jeżeli zachodzi taka potrzeba, należy wybrać nową jednostkę miary.

Aby przywrócić oryginalne wartości wyświetlane w oknie dialogowym Rozmiar obrazu, należy przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknąć przycisk Wyzeruj.

Zobacz także

"Położenie i skala obrazu" na stronie 522

"Drukowanie obrazów" na stronie 520

Wyznaczanie proponowanej rozdzielczości obrazu

Jeśli obraz ma być drukowany za pomocą rastra półtonowego, gama sugerowanych rozdzielczości obrazu zależy od liniatury rastra urządzenia wyjściowego. Program Photoshop może określić proponowaną rozdzielczość obrazu na podstawie liniatury rastra danego urządzenia wyjściowego.
Uwaga: *Jeżeli rozdzielczość obrazu przekracza liniaturę rastra ponad 2.5 razy, przy próbie wydrukowania tego obrazu pojawia się komunikat ostrzegawczy. Znaczy to, że rozdzielczość obrazu jest wyższa, niż jest to niezbędne dla drukarki. Należy wówczas zapisać kopię pliku, a następnie zmniejszyć rozdzielczość.*

1 Wybierz polecenie Obraz > Rozmiar obrazu.

2 Kliknij przycisk Automatyczny.

3 W polu Raster wpisz liniaturę rastra wyjściowego. Jeżeli zachodzi taka potrzeba, należy wybrać inną jednostkę miary. Należy pamiętać, że wprowadzona wartość służy wyłącznie do obliczania rozdzielczości obrazu, a nie do regulacji ustawień rastra dla wydruku.

Uwaga: *Liniaturę rastra półtonowego dla wydruku określa się w oknie dialogowym Rastry półtonowe, które można otworzyć za pomocą polecenia Drukuj z podglądem.*

4 W sekcji Jakość, wybierz opcję jakości wydruku:

Próbna	**Opcja zapewnia rozdzielczość równą liniaturze rastra (nie mniej niż 72 piksele na cal).**

Dobra	**Opcja zapewnia rozdzielczość 1,5 razy większą od liniatury rastra.**
Najlepsza	**Opcja zapewnia rozdzielczość 2 razy większą od liniatury rastra.**

Sprawdzanie rozmiaru wydruku na ekranie

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Wielkość w druku.
- Wybierz narzędzie Rączka lub Lupka, przejdź na pasek opcji i kliknij opcję Wielkość w druku.

Obraz jest wyświetlany ponownie, a jego wymiary są dostosowywane (w przybliżeniu) do wielkości wybranej w polu Rozmiar w oknie dialogowym Rozmiar obrazu. Na wymiary faktycznie widoczne na ekranie (choć powinny one dotyczyć wydruku), ma wpływ wielkość i rozdzielczość monitora.

Pozyskiwanie obrazów z aparatów fotograficznych i skanerów

Informacje o pozyskiwaniu zdjęć z cyfrowych aparatów fotograficznych

Obrazy mogą być kopiowane na komputer poprzez przyłączenie aparatu lub karty nośnika do danego komputera.

- Polecenie Pobierz zdjęcia z aparatu fotograficznego w Adobe® Bridge® CS3 może służyć do pobierania zdjęć oraz ich układania, zmiany nazw i stosowania do nich metadanych.
- Jeśli aparat lub czytnik karty jest wyświetlany na komputerze jako napęd, to skopiuj obrazy bezpośrednio na dysk twardy lub do Adobe Bridge.
- Użyj do tego celu oprogramowania dołączonego do aparatu, np. Windows Image Acquision (WIA) lub Image Capture (Mac OS). Więcej informacji o programach Windows Image Acquision i Image Capture można znaleźć w dokumentacji komputera.

Film na temat importowania plików z aparatu znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0005_pl.

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

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

1 Wybierz polecenie Plik > Importuj > Obsługa WIA.

2 Wybierz miejsce, w którym mają być zapisane pliki obrazów.

3 Sprawdź, czy w programie Photoshop jest włączona opcja Otwórz pobrane obrazy. Jeśli użytkownik importuje dużą liczbę obrazów lub planuje ich późniejszą edycję, nie powinien zaznaczać opcji Otwórz pobrane obrazy.

4 Aby importowane obrazy były zapisywane bezpośrednio w folderze o nazwie tożsamej z bieżącą datą, należy zaznaczyć opcję Unikatowy podfolder.

5 Kliknij przycisk Start.

6 Zaznacz aparat cyfrowy, z którego obrazy będą importowane.

Uwaga: *Jeśli w menu nie jest wyświetlana nazwa wybranego aparatu, należy sprawdzić instalację oprogramowania i sterowników, oraz upewnić się co do podłączenia aparatu.*

7 Wybierz obraz lub obrazy do zaimportowania:

- Aby zaimportować jeden obraz, kliknij go na liście miniaturek.
- Aby zaimportować wiele obrazów jednocześnie, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby zaimportować wszystkie dostępne obrazy, kliknij opcję Zaznacz wszystko.

8 Kliknij przycisk Pobierz obraz.

Importowanie obrazów skanowanych

Istnieją różne sposoby wprowadzania obrazów ze skanera do programu Photoshop. Najpierw należy sprawdzić instalację oprogramowania niezbędnego dla skanera. Niektóre rodzaje oprogramowania skanerów pozwalają ustawić program Photoshop jako zewnętrznego edytora lub przeglądarkę dla obrazu po ukończeniu skanowania. Inne rodzaje oprogramowania zapisują obraz jako plik w systemie obsługiwanego komputera, co umożliwia otwarcie go w programie Photoshop.
Uwaga: *Natomiast sterowniki skanerów nie są obsługiwane przez firmę Adobe® Systems Incorporated, lecz przez producentów skanerów. W przypadku problemów ze skanerem lub skanowaniem należy się upewnić, czy sterownik skanera jest najnowszą wersją oferowaną przez producenta.*

Program Adobe Photoshop współpracuje z każdym skanerem wyposażonym we wtyczkę zgodną z tym programem, lub obsługującym interfejs TWAIN. Aby zaimportować obraz skanowany przy użyciu wtyczki, należy wykonać polecenie Plik > Importuj, po czym wybrać nazwę skanera. Instrukcje dotyczące instalacji wtyczki skanera powinny znajdować się w jego dokumentacji.

Jeśli skaner nie posiada sterownika zgodnego z programem Adobe Photoshop, należy zaimportować zeskanowany obraz przy pomocy interfejsu TWAIN.

Gdyby to się nie udało, skanowanie można przeprowadzić przy użyciu oprogramowania producenta skanera, a uzyskane obrazy zapisać w pliku TIFF, PICT lub BMP. Następnie otwórz obrazy w programie Photoshop.

Zobacz także

"Informacje o wtyczkach" na stronie 52

"Wyznaczanie rozdzielczości obrazów skanowanych dla publikacji" na stronie 535

Importowanie obrazów skanowanych przy użyciu interfejsu TWAIN

TWAIN jest to wieloplatformowy interfejs do pobierania obrazów tworzonych przez niektóre skanery i programy do przechwytywania kadrów filmowych. Producent urządzenia TWAIN powinien umieścić w pakiecie Menedżera źródła oraz źródło danych TWAIN, ponieważ bez nich moduł nie będzie współpracował z programem Photoshop.

Zanim interfejs TWAIN będzie mógł pośredniczyć w imporcie obrazów do programów Photoshop, należy zainstalować urządzenie TWAIN i jego oprogramowanie, a następnie ponownie uruchomić komputer. Informacje na temat instalacji można znaleźć w dokumentacji dostarczonej przez producenta urządzenia.

1 Wybierz polecenie Plik > Importuj oraz zaznacz w menu wybrane urządzenie.

Importowanie obrazów ze skanera przy pomocy programu WIA

1 Wybierz polecenie Plik > Importuj > Obsługa WIA.

2 Wybierz miejsce, w którym mają być zapisane pliki obrazów.

3 Kliknij przycisk Start.

4 Sprawdź, czy w programie Photoshop jest włączona opcja Otwórz pobrane obrazy. Jeśli liczba importowanych plików jest duża, a niektóre z nich będą potem edytowane, opcję należy wyłączyć.

5 Jeśli importowane obrazy mają być zapisane bezpośrednio w folderze o nazwie tożsamej z aktualną datą, należy sprawdzić, czy jest włączona opcja Unikatowy podfolder.

6 Zaznacz skaner, z którego obrazy będą importowane.

Uwaga: *Jeśli w menu nie jest wyświetlana nazwa wybranego skanera, należy sprawdzić poprawną instalację oprogramowania i sterowników, oraz upewnić się co do podłączenia skanera.*

7 Wybierz rodzaj skanowanego obrazu:

Obraz kolorowy	**Opcja ta zapewnia domyślne ustawienia dla skanowania obrazów kolorowych.**
Obraz w skali szarości	**Opcja ta zapewnia domyślne ustawienia dla skanowania obrazów w skali szarości.**
Obraz czarno-biały lub Tekst	**Opcja ta zapewnia ustawienia domyślne.**
Dostosuj jakość skanowanego obrazu	**Opcja ta umożliwia ustawienia niestandardowe.**

8 Kliknij podgląd, aby obejrzeć skan. Jeśli zachodzi taka potrzeba, możesz zmienić kadrowanie, przeciągając uchwyty obwiedni.

9 Kliknij Skanuj.

10 Zeskanowany obraz zostaje zapisany w formacie BMP.

Tworzenie, otwieranie i importowanie obrazów

Tworzenie nowego dokumentu.

1 Wybierz polecenie Plik > Nowy.

2 Wpisz nazwę obrazu w oknie dialogowym Nowy.

3 Jeśli zachodzi taka potrzeba, wybierz rozmiar dokumentu z menu Ustawienia predefiniowane.

Uwaga: *Aby utworzyć nowy dokument z wymiarami pikseli określonymi dla wybranego urządzenia, kliknij przycisk Device Central.*

4 Określ szerokość i wysokość poprzez wybranie predefiniowanego ustawienia z menu Rozmiar lub wpisanie wartości w polach tekstowych Szerokość i Wysokość.

Aby dopasować szerokość i wysokość nowego obrazu, a także jego rozdzielczość, tryb kolorów oraz głębię bitową do analogicznych wartości dowolnego otwartego obrazu, zaznacz nazwę wybranego pliku na liście w dolnej części menu Ustawienia predefiniowane.

5 Ustawianie rozdzielczości, trybu kolorów i głębi bitowej.

Jeżeli Schowek zawiera skopiowane zaznaczenie, program automatycznie wprowadzi odpowiednie dane w pola wymiarów i rozdzielczości nowego obrazu.

6 Wybierz opcję koloru obszaru roboczego:

Biały	**Warstwa tła lub pierwsza warstwa będzie miała kolor biały (domyślny kolor tła).**
Kolor tła	**Warstwa tła lub pierwsza warstwa będzie miała bieżący kolor tła.**

Przezroczysty	**Pierwsza warstwa będzie przezroczysta, bez wartości kolorów. Zawartość otrzymanego dokumentu będzie stanowiła jedna, przezroczysta warstwa.**

7 Dla uzyskania dostępu do większej ilości opcji należy kliknąć przycisk Zaawansowane.

8 (Opcjonalnie) W sekcji Zaawansowane trzeba wybrać profil koloru lub opcję Nie zarządzaj kolorem w tym dokumencie. Z menu Proporcje pikseli wybrać opcję Kwadrat, chyba że jest to obrazek przeznaczony do materiałów filmowych. W takim wypadku należy wybrać inną opcję, pozwalającą korzystać z pikseli o kształcie innym niż kwadratowy.

9 Po zakończeniu ustawiania opcji można je zapisać w stylu ustawień — służy do tego przycisk Zapisz ustawienia — albo kliknąć na przycisk OK, aby otworzyć nowy plik.

Zobacz także

"Tryby kolorów" na stronie 114

Adobe Version Cue

Adobe® Version Cue® jest programem zarządzającym wersjami plików dołączonym do edycji Adobe Creative Suite 3 Design, Web oraz Master Collection składających się z dwóch części: serwera Version Cue oraz funkcji obsługi łączności Version Cue. Serwer Version Cue obsługuje on projekty Version Cue i recenzje dokumentów PDF. Serwer Version Cue można zainstalować lokalnie lub na wydzielonym komputerze. Funkcja obsługi łączności Version Cue umożliwia połączenie serwerów Version Cue, jest ona dołączona do wszystkich komponentów, które obsługują Version Cue (Adobe Acrobat®, Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® oraz Adobe Bridge).

Za pomocą Version Cue można monitorować wersje pliku podczas pracy oraz współpracować w ramach grupy roboczej, np. wymieniać pliki, sterować wersjami i tworzyć recenzje online. Ze środowiska Version Cue można korzystać w pojedynczym komponencie Adobe Creative Suite, np. w programie Photoshop lub w kilku komponentach, np. Photoshop, Flash i Illustrator.

Dostęp do funkcji Version Cue za pomocą przeglądarki Bridge lub okna dialogowego Adobe zależy od tego, czy używa się oprogramowania obsługującego Version Cue oraz czy zainstalowane jest oprogramowanie Adobe Creative Suite (np. Adobe Creative Suite 3 Design Premium).
Version Cue obejmuje swoim działaniem następujące czynności:

- Tworzenie wersji plików.
- Organizowania wspólnego środowiska pracy (dzielenie się dokumentami, sprawdzanie wersji, pobieranie do edycji i zwracanie plików)
- Organizowanie plików w projekty prywatne lub współużytkowane
- Udostępnianie miniaturek, umożliwiających wyszukiwanie i podgląd plików
- Organizacja danych, pozwalająca na wyszukiwanie i wyświetlanie informacji o pliku, komentarzy do wersji oraz statusów plików
- Tworzenie i zarządzanie dostępem użytkowników, projektami oraz recenzjami PDF zgodnie z regułą administracji Version Cue Server

Otwieranie plików

Do otwierania plików służą polecenia Otwórz i Otwórz ostatnie. W programie Photoshop można również otwierać pliki za pośrednictwem programów Adobe Bridge lub Adobe® Photoshop® Lightroom™.

W przypadku takich plików jak Camera raw, lub PDF należy określić dla nich ustawienia i opcje w oknie dialogowym, aby program Photoshop mógł je otworzyć w całości.

Oprócz obrazów nieruchomych, użytkownicy programu Photoshop® CS3 Extended mogą otwierać i edytować przy jego pomocy pliki filmowe i sekwencje obrazów. Więcej informacji znajduje się w części "Importowanie plików wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended)" na stronie 595.

Uwaga: *Przy pomocy odpowiednich wtyczek program Photoshop może otwierać oraz importować pliki o różnych formatach. Jeśli format nie jest wyświetlany w oknie Otwórz lub w podmenu Plik > Importuj, może zajść potrzeba zainstalowania wtyczki danego formatu.*

W pewnych sytuacjach program Photoshop nie jest w stanie prawidłowo określić formatu pliku. Trudności tego typu występują często w przypadku plików przenoszonych między systemami operacyjnymi. Na przykład, przenoszenie pliku pomiędzy systemami Mac OS i Windows może spowodować błędne określenie formatu. W takich wypadkach należy samodzielnie określić poprawny format otwarcia pliku.

Gdy do programu Photoshop jest przenoszona kompozycja utworzona w programie Illustrator, zachowane zostają - wszędzie, gdzie jest to możliwe - wszelkie warstwy, maski, przezroczystość, kształty złożone, plasterki i mapy obrazów, jak również tekst dający się edytować. W programie Illustrator należy wyeksportować kompozycję do formatu PSD (format programu Photoshop). Jeśli kompozycja zawiera elementy nie obsługiwane przez program Photoshop, jej wygląd jest zachowywany, ale warstwy są łączone a sama kompozycja jest rasteryzowana.

Zobacz także

"Informacje o wtyczkach" na stronie 52

"Przetwarzanie obrazków w oknie Camera Raw" na stronie 92

Otwórz plik korzystając z polecenia Otwórz.

1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz.
2. Zaznacz nazwę wybranego pliku. Jeśli plik nie jest widoczny, należy zaznaczyć opcję wyświetlania wszystkich plików w menu Pliki typu (Windows) lub Pokaż (Mac OS).
3. Kliknij Otwórz. W przypadku niektórych plików pojawia się okno dialogowe, umożliwiające ustawienie opcji specyficznych dla danego formatu.

   Uwaga: *Jeśli pojawia się komunikat ostrzegawczy profilu kolorów, określ czy osadzony profil ma być używany jako przestrzeń robocza, czy konwertować kolor dokumentu na przestrzeń roboczą lub czy odwrócić osadzony profil. Więcej informacji znajduje się w części "Zarządzanie kolorami w obrazach importowanych" na stronie 140.*

Otwieranie ostatnio używanego pliku

1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz ostatnie i zaznacz wybrany plik w podmenu.

   Uwaga: *Aby określić liczbę plików zgromadzonych w menu Otwórz ostatnie Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Obsługa plików (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Obsługa plików (Mac OS).*

Określanie formatu dla otwierania pliku

Jeśli plik zapisano z rozszerzeniem, które nie odpowiada jego właściwemu formatowi (np. plik w formacie PSD zapisany z rozszerzeniem gif), lub w ogóle bez rozszerzenia, Program Photoshop może go nie otworzyć. Dlatego też określenie prawidłowego formatu dla pliku umożliwi jego rozpoznanie i otwarcie.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Windows) Wybierz polecenie Plik > Otwórz jako, po czym zaznacz plik, który ma zostać otwarty. Następnie wybierz pożądany format z menu podręcznego Otwórz jako i kliknij przycisk Otwórz.
   - (Mac OS) Wybierz polecenie Plik > Otwórz po czym w menu podręcznym Pokaż zaznacz opcję Wszystkie dokumenty. Następnie zaznacz plik, który ma zostać otwarty, a z menu podręcznego Format wybierz pożądany format. Na zakończenie kliknij przycisk Otwórz.

Uwaga: *Jeżeli plik nie otwiera się, może to oznaczać, że wybrany format nie jest zgodny z rzeczywistym formatem pliku albo też plik jest uszkodzony.*

Otwieranie plików PDF

Format dokumentów Adobe PDF (Portable Document Format) jest formatem uniwersalnym, przy użyciu którego można reprezentować zarówno dane wektorowe, jak i bitmapowe. Format posiada funkcje elektronicznego przeszukiwania dokumentu oraz nawigacji. PDF stanowi podstawowy format programów Adobe Illustrator oraz Adobe Acrobat.

Niektóre pliki PDF zawierają pojedyncze obrazy, inne mieszczą w sobie wiele obrazów i stron. Gdy plik PDF jest otwierany w programie Photoshop, użytkownik może wybrać strony lub obrazy, która mają być otwarte, a także określić opcje rasteryzacji.

W programie Photoshop dane PDF mogą być importowane za pomocą polecenia Umieść, polecenia Wklej, a także przy użyciu funkcji przeciągania i upuszczania. Poszczególne strony lub obrazy są umieszczane na oddzielnych warstwach w postaci Obiektów inteligentnych.
Uwaga: *Poniższe instrukcje odnoszą się wyłącznie do otwierania w programie Photoshop uniwersalnych plików PDF. W przypadku otwierania plików PDF programu Photoshop nie ma potrzeby określania opcji w oknie dialogowym Importuj plik PDF.*

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Otwórz.
- (Bridge) Zaznacz plik PDF i wybierz polecenie Plik > Otwórz za pomocą > Adobe Photoshop CS3. Przejdź do kroku nr 3.

2 W oknie dialogowym Otwórz zaznacz nazwę pliku i kliknij przycisk Otwórz.

3 Z menu Wybierz w oknie dialogowym Importuj PDF wybierz opcję Strona lub Obrazy w zależności od tego, jakie elementy pliku PDF mają być importowane.

4 Kliknij odpowiednie miniaturki aby zaznaczyć strony lub obrazy, przeznaczone do otwarcia. Aby zaznaczyć więcej niż jeden element, należy klikać z wciśniętym klawiszem Shift. Liczba zaznaczonych elementów jest widoczna pod oknem podglądu. W przypadku importowania obrazów, przejdź do etapu 8.

Uwaga: *W menu Rozmiar miniaturki można zmienić wielkość miniaturek wyświetlanych w oknie podglądu. Opcja Zmieść stronę pozwala dopasować wielkość pojedynczej miniaturki do wymiarów okna podglądu. Jeśli w oknie znajduje się więcej elementów, wyświetlany jest pasek przewijania.*

5 Wpisz nazwę nowego dokumentu w polu tekstowym Nazwa. Jeśli importuje się więcej niż jeden element, dokumenty kolejnych elementów są numerowane (ich nazwy to złożenia nazwy podstawowej i kolejnych numerów).

6 W sekcji Opcje strony przejdź do menu Przytnij do i ustaw opcję przycięcia strony PDF:

Obwiednia	**Ze strony jest wycinany najmniejszy prostokątny obszar, który zawiera wszystkie tekstowe i graficzne elementy strony. Opcja ta eliminuje nadmierny biały obszar oraz elementy dokumentu znajdujące się poza Polem przycięcia.** ***Uwaga: Obwiednia nie wytnie białego obszaru, który jest częścią tła utworzonego w programie źródłowym.***
Pole strony	**Zostaje zachowana oryginalna wielkość strony.**
Ramka kadrująca	**Ze strony PDF jest wycinany obszar kadrowania (ograniczony marginesami).**
Pole spadu	**Ze strony jest wycinany obszar ograniczony znacznikami spadu (w stosunku do pola strony obszar ten jest powiększony o brzegi umożliwiające przyszłe czynności introligatorskie, takie jak przycinanie, czy zaginanie).**

Pole przycięcia	**Ze strony jest wycinany obszar, który wyznacza jej ostateczny, planowany rozmiar.**
Pole grafiki	**Ze strony jest wycinany obszar niezbędny do umieszczenia danych PDF w innej aplikacji.**

7 Jeśli zachodzi taka potrzeba w menu Rozmiar Obrazu wprowadź dane dla jego szerokości i wysokości.

- Dla zachowania proporcji stron skalowanych tak, aby zmieściły się w obrębie prostokąta o wymiarach zdefiniowanych przez wartości Szerokości i Wysokości, należy zaznaczyć opcję Zachowaj proporcje.
- Aby zaś dokładnie dostosować strony do parametrów Szerokości i Wysokości należy usunąć zaznaczenie opcji Zachowaj proporcje. Podczas skalowania mogą pojawić się pewne zniekształcenia.

Przy wyborze więcej niż jednej strony, okna tekstowe parametrów Szerokość i Wysokość wyświetlają maksymalne wartości tychże parametrów dla wybranych stron. Rendering wszystkich stron odbywa się przy zachowaniu ich oryginalnego rozmiaru jeśli zaznaczona jest opcja Zachowaj proporcje, a wartości parametrów Szerokość i Wysokość nie uległy zmianie. Zmiana powyższych wartości pociągnie za sobą proporcjonalne skalowanie wszystkich stron podczas rasteryzacji.

8 Określ następujące opcje w menu Rozmiar obrazu:

Rozdzielczość	**Opcja ta określa rozdzielczość nowego dokumentu. Zobacz także "Informacje o wymiarach w pikselach i rozdzielczości" na stronie 63.**
Tryb	**Opcja ta określa tryb kolorów nowego dokumentu. Zobacz także "Tryby kolorów" na stronie 114.**
Głębia bitowa	**Opcja ta określa głębię bitową dla nowego dokumentu. Więcej informacji znajduje się w części "Głębia bitowa" na stronie 62.**

Parametry Wysokość i Szerokość oraz Rozdzielczość warunkują wymiar w pikselach dokumentu wyjściowego.

9 Aby pomijać ostrzeżenia dotyczące profili kolorów należy zaznaczyć opcję Pomijaj ostrzeżenia.

10 Kliknij OK.

Zobacz także

"Format PDF" na stronie 498

"Informacje o obiektach inteligentnych" na stronie 332

Otwieranie pliku EPS

Format Encapsulated PostScript (EPS) służy do zapisu zarówno grafiki wektorowej, jak i rastrowej. Jest obsługiwany przez właściwie wszystkie programy do edycji grafiki i DTP. Kompozycje typu Post Script tworzą następujące aplikacje Adobe: Adobe Illustrator, Adobe Dimensions i Adobe Streamline. Przy otwieraniu pliku EPS zawierającego grafikę wektorową, jest on poddawany *rasteryzacji* —czyli zdefiniowane matematycznie linie i krzywe kompozycji wektorowej są konwertowane na piksele lub bity obrazu bitmapowego.

Kompozycja postscriptowa może być przenoszona do programów Photoshop za pomocą poleceń Umieść i Wklej, a także funkcji przeciągania i upuszczania.

1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz.

2 Zaznacz wybrany plik i kliknij przycisk Otwórz.

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

4 Opcja Wygładzanie minimalizuje efekty postrzępionych krawędzi kompozycji.

Zobacz także

"Informacje o umieszczaniu obiektów" na stronie 78

"Kopiowanie między aplikacjami" na stronie 280

Otwieranie pliku Photo CD

Istnieje możliwość otwierania plików Kodak Photo CD (PCD), w tym plików o wysokiej rozdzielczości z dysków CD Pro Photo. W programie Photoshop nie można natomiast zapisywać danych w formacie PCD.
Uwaga: *Wtyczka PhotoCD znajduje się na dysku DVD Photoshop CS3 (Goodies/Optional Plug-Ins/Kodak PhotoCD. Plik Czytaj Mnie dołączony na dysku DVD informuje, gdzie należy skopiować wtyczki PhotoCD i profile kolorów.*

1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz.

2 Zaznacz plik PCD i kliknij przycisk Otwórz. Jeśli plik nie jest widoczny, należy wybrać opcję wyświetlania wszystkich plików z menu Pliki typu (Windows) lub Pokaż (Mac OS).

3 Wybierz opcje dla obrazu źródłowego:

Rozmiar w pikselach	**Opcja ta pozwala określić wymiary obrazu w pikselach. Należy pamiętać, że wielkość obrazu na ekranie zależy zarówno od wybranego rozmiaru w pikselach, jak i od rozdzielczości.**
Profil	**Opcja ta pozwala określić profil urządzenia do zarządzania kolorem.**

4 Wybierz opcje dotyczące obrazu docelowego:

Rozdzielczość	**Opcja ta pozwala określić rozdzielczość otwartego obrazu.**
Przestrzeń kolorów	**Opcja ta pozwala określić profil kolorów otwartego obrazu.**
Pozioma lub Pionowa	**Opcja ta pozwala określić orientację otwartego obrazu.**

Importowanie plików i zasobów PICT (Mac OS)

Istnieje możliwość importowania zorientowanych obiektowo plików PICT (utworzonych na przykład w programie MacDraw i Canvas) w postaci obrazów wygładzonych lub o gładkich krawędziach. Moduł Zasoby PICT umożliwia odczyt zasobów PICT z pliku — np. pochodzącego z innej aplikacji.

Importowanie plików PICT (Mac OS)

1 Wybierz polecenie Plik > Importuj > Wygładzony PICT.

Ponieważ polecenie to wymaga przechowywanie w pamięci całego pliku PICT, w przypadku dużych plików może być niewykonalne.

W oknie dialogowym Wygładzony obraz PICT są wyświetlane bieżące wymiary obrazu i wielkość pliku. Aby zmienić wymiary obrazu, należy wpisać nowe wartości w polach Wysokość i Szerokość. Powoduje to uaktualnienie wielkości pliku. Aby zachować proporcje obrazu, należy zaznaczyć opcję Zachowaj proporcje.

Dla wygładzonego pliku PICT można wybrać tryb koloru RGB lub Skala szarości.

Importowanie zasobów PICT (Mac OS)

1 Wybierz polecenie Plik > Importuj > Zasoby PICT.

Aby obejrzeć dany element zasobów, należy kliknąć przycisk Podgląd. Przyciski strzałek umożliwiają przewijanie zawartości zasobów do przodu i do tyłu. Numer wyświetlany w polu Zasób odnosi się do pozycji zasobu w łańcuchu zasobów. Nie jest to numer identyfikacyjny zasobu.
Uwaga: *Program Photoshop zapewnia alternatywną metodę otwierania plików w formacie zasobów PICT. Można wybrać polecenie Plik > Otwórz, następnie z menu podręcznego Pokaż wybrać opcję Wszystkie dokumenty, zaznaczyć plik, który ma być otwarty,a w menu Format wybrać format Zasób PICT i kliknąć na Otwórz. W ten sposób jednak jest otwierany tylko pierwszy zasób w pliku, a żadne inne zasoby PICT z tego pliku nie są wyświetlane.*

Umieszczanie plików

Informacje o umieszczaniu obiektów

Polecenie Umieść pozwala dodać do dokumentu zdjęcie, grafikę lub jakikolwiek inny plik obsługiwany przez program Photoshop w postaci Obiektu inteligentnego. Obiekty inteligentne można skalować, umiejscawiać, pochylać, obracać lub wypaczać bez pogarszania całości obrazu.

Zobacz także

"Informacje o obiektach inteligentnych" na stronie 332

Umieszczanie pliku w programie Photoshop

1 Otwórz dokument programu Photoshop, w którym ma być umieszczona kompozycja lub zdjęcie.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Umieść, zaznacz plik, który ma być umieszczony, po czym kliknij przycisk Umieść.
- (Bridge) Zaznacz plik i wybierz polecenie Plik > Umieść > W programie Photoshop.

3 Jeśli umieszczanie dotyczy pliku PDF lub pliku pochodzącego z programu Illustrator (AI), pojawia się okno Umieść plik PDF. Zaznacz strony lub obrazy przeznaczone do umieszczenia, ustaw opcje przycinania po czym kliknij OK. Więcej informacji na temat opcji okna dialogowego Umieść plik PDF znajduje się w części "Umieszczanie plików PDF lub plików programu Illustrator w programie Photoshop" na stronie 79.

Umieszczona kompozycja pojawia się w obwiedni pośrodku obrazu programu Photoshop. Grafika zachowuje oryginalny stosunek boków, jednak kompozycje większe od obrazu programu Photoshop są odpowiednio dopasowywane.
Uwaga: *Oprócz polecenia Umieść, do dodawania grafiki programu Illustrator w postaci obiektu inteligentnego do dokumentu Programu Photoshop można również użyć prostej metody kopiowania i wklejania. Zobacz "Wklejanie kompozycji z programu Adobe Illustrator w programie Photoshop" na stronie 80.*

4 Zależnie od potrzeby można zmienić położenie umieszczonej kompozycji, wykonując dowolną spośród następujących czynności:
- Aby przesunąć umieszczoną kompozycję, należy ustawić kursor wewnątrz jej obwiedni i przeciągnąć ją; można też przejść na pasek opcji i wprowadzić wartość X określającą odległość między środkiem kompozycji a lewą krawędzią obrazu. W polu Y należy określić odległość pomiędzy punktem środkowym i górną krawędzią obrazu.
- Aby dokonać skalowania umieszczonej kompozycji, należy przeciągnąć jeden z narożnych uchwytów obwiedni lub też wpisać wartości dla wysokości i szerokości na pasku opcji. Przeciąganie należy przeprowadzić z wciśniętym klawiszem Shift dla zachowania proporcji.

- Aby obrócić umieszczoną kompozycję, ustaw kursor wewnątrz obwiedni (kursor przybierze wówczas kształt zakrzywionej strzałki) i przeciągnij ją lub przejdź na pasek opcji i wpisz kąt obrotu (w stopniach) w polu Obrót . Kompozycja jest obracana wokół punktu środkowego kompozycji umieszczonej. Aby zmienić położenie punktu środkowego, przeciągnij go w wybrane miejsce lub kliknij uchwyt na ikonie punktu środkowego , na pasku opcji.
- Aby pochylić umieszczoną kompozycję, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), a następnie przeciągnij boczny uchwyt obwiedni.
- Aby odkształcić umieszczoną kompozycję, należy wybrać polecenie Edycja > Przekształć > Wypaczenie, następnie przejść na pasek opcji i wybrać wypaczenie z menu podręcznego Styl odkształcenia.

  Jeśli z menu Styl odkształcenia zostanie wybrana opcja Dostosuj, należy przeciągnąć punkty kontrolne, segment obwiedni lub siatki albo też obszar siatki.

5 Jeśli dokonuje się umieszczenia pliku w formacie PDF, EPS lub pochodzącego z programu Adobe Illustrator, można ustawić opcję Wygładzanie na pasku opcji wedle życzenia. Aby w wyniku rasteryzacji nastąpiło wymieszanie pikseli krawędziowych, należy zaznaczyć opcję Wygładzanie. Aby uzyskać efekt wyraźnych przejść między pikselami krawędzi, należy usunąć zaznaczenie opcji Wygładzanie.

6 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zatwierdzić umieszczenie kompozycji na nowej warstwie, kliknij przycisk zatwierdzający na pasku opcji albo wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- Kliknij przycisk Anuluj na pasku opcji lub wciśnij klawisz Esc, aby anulować operację umieszczania.

Zobacz także

"Skalowanie, obracanie, pochylanie, zniekształcanie i wypaczanie obiektu oraz stosowanie dla niego perspektywy." na stronie 228

"Wypaczanie elementu" na stronie 231

Umieszczanie plików PDF lub plików programu Illustrator w programie Photoshop

Jeśli dokonuje się umieszczenia pliku PDF lub pliku pochodzącego z programu Adobe Illustrator, opcje umieszczania można ustawić w oknie dialogowym Umieść plik PDF.

1 Po otwarciu docelowego dokumentu programu Photoshop należy umieścić w nim plik PDF lub plik pochodzący z programu Adobe Illustrator.

2 Z menu Zaznacz w oknie dialogowym Umieść plik PDF wybierz opcję Strona lub Obrazy w zależności od tego, jakie elementy pliku PDF mają być importowane. Jeśli plik PDF zawiera wiele stron lub obrazów, kliknij miniaturkę strony przeznaczonej do umieszczenia.

Uwaga: *W menu Rozmiar miniaturki można zmienić wielkość miniaturek wyświetlanych w oknie podglądu. Opcja Zmieść stronę pozwala dopasować wielkość pojedynczej miniaturki do wymiarów okna podglądu. Jeśli w oknie znajduje się więcej elementów, wyświetlany jest pasek przewijania.*

3 W sekcji Opcje przejdź do menu Przytnij do i ustawi opcję przycięcia dokumentu (PDF lub AI):

Obwiednia	**Ze strony jest wycinany najmniejszy prostokątny obszar, który zawiera wszystkie tekstowe i graficzne elementy strony. Opcja ta pozwala wyeliminować nadmierny biały obszar wokół faktycznej zawartości strony.**
Pole strony	**Zostaje zachowana oryginalna wielkość strony.**

Ramka kadrująca	**Ze strony PDF jest wycinany obszar kadrowania (ograniczony marginesami).**
Pole spadu	**Ze strony jest wycinany obszar ograniczony znacznikami spadu (w stosunku do pola strony obszar ten jest powiększony o brzegi umożliwiające przyszłe czynności introligatorskie, takie jak przycinanie, czy zaginanie).**
Pole przycięcia	**Ze strony jest wycinany obszar, który wyznacza jej ostateczny, planowany rozmiar.**
Pole grafiki	**Ze strony jest wycinany obszar niezbędny do umieszczenia danych PDF w innej aplikacji.**

4 Kliknij przycisk OK aby zamknąć okno dialogowe Umieść plik PDF.

5 Jeśli zachodzi taka potrzeba, przejdź na pasek opcji i ustaw opcje przesunięcia, skalowania, pochylania, obracania, wypaczania lub wygładzania.

6 Kliknij przycisk zatwierdzający ✓, aby umieścić kompozycję w postaci obiektu inteligentnego na nowej warstwie dokumentu docelowego.

Wklejanie kompozycji z programu Adobe Illustrator w programie Photoshop

Istnieje możliwość skopiowania kompozycji z programu Adobe Illustrator i wklejenia jej do programu Photoshop.

1 W programie Adobe Illustrator, określ preferencje dla zachowania kopiowania-i-wklejania

- Aby kompozycja wklejana w dokumencie programu Photoshop była automatycznie rasteryzowana, należy przejść do okna preferencji Obsługa plików i Schowek, a w nim wyłączyć opcję PDF i AICB (Brak obsługi przezroczystości).
- Aby kompozycja była wklejana jako obiekt inteligentny, obraz zrasteryzowany, ścieżka lub warstwa kształtu, należy przejść do okna preferencji Obsługa plików i Schowek, a w nim włączyć opcję PDF i AICB (Brak obsługi przezroczystości).

2 Otwórz plik w programie Adobe Illustrator, zaznacz kompozycję przeznaczoną do skopiowania, po czym wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.

3 Otwórz docelowy dokument w programie Photoshop i wybierz polecenie Edycja > Wklej.

Uwaga: *Jeśli w preferencjach obsługi plików i schowka programu Adobe Illustrator są wyłączone opcje PDF i AICB (Brak obsługi przezroczystości), wklejana kompozycja jest automatycznie rasteryzowana. Kolejne punkty opisywanej procedury można pominąć.*

4 W oknie dialogowym Wklej określ sposób wklejania kompozycji i kliknij przycisk OK:

Obiekt inteligentny	**Kompozycja jest wklejana jako wektorowy obiekt inteligentny, który może być skalowany, przekształcany lub przesuwany bez pogarszania całości obrazu. Wraz z umieszczeniem kompozycji jej plik danych jest osadzany w dokumencie programu Photoshop, na osobnej warstwie.**
Piksele	**Kompozycja jest wklejana w postaci pikseli, które przed zrasteryzowaniem i umieszczeniem na osobnej warstwie dokumentu Programu Photoshop mogą być skalowane, przekształcane i przesuwane.**

Ścieżka	**Kompozycja jest wklejana jako ścieżka, która może być edytowana za pomocą narzędzi z grupy Pióro,jak również narzędzia Zaznaczanie ścieżki i narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie. Ścieżka jest wklejana na tej warstwie, która jest aktualnie zaznaczona w panelu Warstwy.**
Warstwa kształtu	**Kompozycja jest wklejana jako nowa warstwa kształtu (warstwa zawierająca ścieżkę wypełnioną kolorem narzędzia).**

5 Jeśli w oknie dialogowym Wklej zaznaczono opcję Obiekt inteligentny lub Piksele, wybierając przycisk Enter lub Return można dokonać dowolnych przekształceń.

Zobacz także

"Informacje o umieszczaniu obiektów" na stronie 78

"Informacje o obiektach inteligentnych" na stronie 332

Obrazy HDR

Informacje o obrazach HDR

Zmienny zakres różnic jasności (czyli różnic pomiędzy ciemnymi i jasnymi obszarami), z jakim mamy do czynienia w naturze, znacznie przekracza zarówno możliwości percepcyjne człowieka, jak i możliwości techniczne urządzeń odtwarzających kolory (np. monitorów i drukarek). O ile jednak ludzkie oko potrafi przystosować się do bardzo różnych poziomów jasności, o tyle większość monitorów komputerowych i aparatów fotograficznych funkcjonuje w ramach pewnego stałego zakresu jasności. Ponieważ osoby korzystające z takich urządzeń — a należą do nich fotograficy i artyści filmowi — nie mogą "wyjść" poza określony zakres jasności (i jej zmian), są zmuszeni działać selektywnie, czyli wybierać z otoczenia tylko najważniejsze elementy rzeczywistej ekspozycji.

Obrazy o wysokiej dynamice jasności, nazywane też obrazami HDR (High Dynamic Range), otwierają przed grafikami komputerowymi nowe możliwości, jako że są w stanie odzwierciedlić rzeczywistość z jaką mamy do czynienia w naturze. Ponieważ w obrazach HDR jest reprezentowany pełny zakres jasności, zmiana ekspozycji takiego obrazu odpowiada bardzo dokładnie rzeczywistej zmianie ekspozycji podczas fotografowania. Dzięki temu fotograficy mogą tworzyć różnego rodzaju rozmycia i inne realistyczne efekty świetlne. Obecnie obrazy HDR są wykorzystywane w filmach, efektach specjalnych, kompozycjach trójwymiarowych i pewnego rodzaju fotografiach.

Łączenie obrazów o różnej ekspozycji w jeden obraz HDR
A. *Obraz o wyraźnych szczegółach w obszarze cieni i niewyraźnym obszarze świateł* ***B.*** *Obraz o wyraźnych szczegółach w obszarze świateł i niewyraźnym obszarze cieni* ***C.*** *Obraz HDR o pełnym dynamicznym zakresie jasności*

W programie Photoshop wartości luminacji (jasności) obrazów HDR są odtwarzane za pomocą liczb zmiennoprzecinkowych o binarnej długości 32 bitów (32 bity na kanał). Wartości luminancji na obrazach HDR odpowiadają bezpośrednio ilości światła w rzeczywistej ekspozycji. Sprawa wygląda inaczej w przypadku obrazów o 16 lub 8-bitach na kanał (niezmiennoprzecinkowych), gdzie można zakodować wyłącznie jasności z przedziału od czerni do bieli (co stanowi niewielki wycinek naturalnego zakresu jasności).

Program Photoshop CS3 obecnie udostępnia obsługę warstw dla obrazów o kanałach 32-bitowych oraz dostęp do większej ilości narzędzi, filtrów i poleceń. Rozmiar 32 bitów został dołączony jako opcja dla tworzenia nowych dokumentów programu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć poniżej.

Inną funkcją, o którą uzupełniono program jest możliwość malowania na obrazach o 32-bitach na kanał. Udoskonalono również aplikację Adobe Color Picker, tak aby można było wybierać kolory, których jasność przekracza 1.0 (co jest odpowiednikiem poziomu 255 w 8-bitowym dokumencie RGB). Zobacz także "Informacje o Próbniku kolorów HDR (Photoshop Extended)" na stronie 87.

Obraz HDR można utworzyć poprzez połączenie danych z wielu fotografii, uzyskanych w różnych ekspozycjach. W programie Photoshop operację tę umożliwia polecenie Scal jako HDR. Ponieważ na obrazie HDR są uwzględniane poziomy jasności, których odtworzenie wykracza poza możliwości typowych monitorów 24-bitowych i typowych drukarek, program Photoshop pozwala dopasować podgląd obrazu HDR do możliwości monitora. Jeśli wystąpi konieczność wydrukowania obrazu HDR albo skorzystania z narzędzi lub filtrów nie obsługujących obrazów tego typu, to obraz taki można przekonwertować na obraz o 8 lub 16-bitach na kanał.

Obsługa obrazów 32-bitowych w programie Photoshop

Obrazy HDR o 32-bitach na kanał mogą być poddawane działaniu następujących narzędzi, dopasowania i filtrów:

Dopasowania Poziomy, Ogranicz nasycenie, Barwa/Nasycenie, Mieszanie kanałów, Filtr fotograficzny i Ekspozycja.
Uwaga: *Chociaż polecenie Ekspozycja może być stosowane do obrazów o 8 i 16-bitach na kanał, jest ono przeznaczone do korygowania ekspozycji obrazów HDR o 32-bitach na kanał.*

Tryby mieszania Zwykły, Rozpuszczanie, Pod spodem, Wyczyść, Ciemniej, Mnożenie, Jaśniej, Ciemniejszy kolor, Rozjaśnianie liniowe (Dodaj), Jaśniejszy kolor, Różnica, Barwa, Nasycenie, Kolor i Jasność.

Tworzenie nowych dokumentów o 32-bitach na kanał W oknie dialogowym Nowy opcję 32 bity można wybrać z menu podręcznego głębi bitowej, które znajduje się po prawej stronie menu Tryb kolorów.

Polecenia menu Edycja Są to wszystkie polecenia, z uwzględnieniem opcji Wypełnienie, Obrys, Przekształcanie swobodne, oraz Przekształć.

Formaty plików Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PFM), OpenEXR i TIFF.
Uwaga: *Chociaż program Photoshop nie pozwala zapisać obrazu HDR w formacie LogLuv TIFF, umożliwia on jednak otwieranie i odczyt plików LogLuv TIFF.*

Filtry Uśrednij, Rozmycie polowe, Rozmycie gaussowskie, Poruszenie, Rozmycie radialne, Rozmycie kształtu, Rozmycie powierzchni, Dodaj szum, Chmury 1, Chmury 2, Włókna, Flara obiektywu, Inteligentne wyostrzenie, Maska wyostrzająca, Płaskorzeźba, Usuń przeplot, Kolory NTSC, Górnoprzepustowy i Przesunięcie.

Polecenia menu Obraz Powiel, Rozmiar obrazu, Rozmiar obszaru roboczego, Proporcje pikseli, Obróć obszar roboczy, Zmienne i Przycięcie

Warstwy Warstwy nowe, warstwy powielone,warstwy dopasowane (Poziomy, Barwa/Nasycenie, Mieszanie kanałów, Filtr fotograficzny, i Ekspozycja), warstwy wypełnienia, maski warstw, style warstw, obsługiwane tryby mieszania, i Obiekty inteligentne.

Tryby Kolory RGB, Skala szarości, konwersja na obrazy o 8 lub 16 bitach na kanał.

Proporcje pikseli Obsługa dokumentów kwadratowych i niekwadratowych

Zaznaczenia Odwróć, Modyfikuj krawędź, Przekształć zaznaczenie, Zapisz zaznaczenie i Pobierz zaznaczenie.

Narzędzia Wszystkie narzędzia w polu narzędziowym, oprócz następujących: Lasso magnetyczne, Różdżka, Punktowy pędzel korygujący, Pędzel korygujący, Czerwone oczy, Zamiana koloru, Artystyczny pędzel historii, Magiczna gumka, Wiadro z farbą, Rozjaśnienie, Ściemnianie i Gąbka Niektóre narzędzia działają tylko w obsługiwanych trybach mieszania.

Aby uzyskać dostęp do niektórych opcji programu Photoshop, przekonwertuj obraz o 32-bitach na kanał na obraz o 16 lub 8-bitach. Należy wybrać opcję Zapisz jako, a następnie konwertować uzyskaną kopię obrazu, zachowując oryginał,

Scalanie obrazów jako HDR

Polecenie Scal jako HDR pozwala połączyć wiele obrazów (o różnych ekspozycjach) w jeden obraz o zmiennej dynamice jasności, czyli obraz HDR. Powstały obraz HDR możesz zapisać w trybie 32-bitów na kanał.
Uwaga: *Niemniej jednak, obraz wynikowy można zapisać także w wersji uboższej, tj. w postaci obrazu o 8 lub 16-bitach na kanał. Należy jednak pamiętać, że pełne dane HDR mogą być zapisane tylko w formacie 32-bitach na kanał, bowiem na obrazach o 8 lub 16-bitach na kanał pewne dane są pomijane.*

Informacje o fotografowaniu w celu tworzenia obrazów HDR można znaleźć w części Fotografowanie dla tworzenia obrazów HDR (poniżej).

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Scal jako HDR.
- (Bridge) Zaznacz obrazy do wykorzystania, i wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Scal jako HDR. Przejdź do kroku nr 3.

2 W oknie dialogowym Scal jako HDR kliknij przycisk Przeglądaj, a następnie odszukaj i zaznacz wybrane obrazy, po czym kliknij przycisk Otwórz.

Aby usunąć pewien element, należy zaznaczyć go w oknie dialogowym Scal jako HDR i kliknąć przycisk Usuń.
Uwaga: *Aby dodać obrazy lub folder z obrazami, które są otwarte w programie Photoshop, należy przejść do menu Użyj i wybrać polecenie Folder lub Otwarte pliki.*

3 Zależnie od potrzeby można zaznaczyć opcję Próba automatycznego wyrównania obrazów źródłowych, jeśli łączone obrazy były fotografowane z ręki (bez użycia statywu).

4 Kliknij OK.

Zostanie wyświetlone drugie okno dialogowe Scal jako HDR, w którym będą widoczne miniaturki scalanych obrazów, podgląd wyniku scalenia, menu Głębia bitowa oraz suwak do ustawiania podglądu punktu bieli.

5 Jeśli zachodzi taka potrzeba, można wykonać którąś z następujących czynności dotyczących podglądu wyniku scalania:

- Powiększ lub zmniejsz podgląd, klikając przycisk Plus lub Minus.
- Z menu podręcznego znajdującego się pod podglądem wybierz procent powiększenia lub zmniejszenia.

6 Zależnie od potrzeby, zaznaczając lub odznaczając wybrane miniaturki obrazów, wybierz obrazy do scalenia.

Zaznaczanie miniaturek na źródłowym odcinku filmu.

7 Z menu Głębia bitowa wybierz głębię bitową scalonego obrazu.

Aby w scalonym obrazie był przechowywany cały dynamiczny zakres jasności obrazu HDR, należy wybrać opcję 32 bity na kanał. Pliki obrazów o 8-bitach na kanał oraz niezmiennoprzecinkowe pliki obrazów o 16-bitach na kanał nie są zdolne do przechowania całego zakresu wartości jasności obrazu HDR.

8 Dla uzyskania podglądu scalonego obrazu należy posłużyć się suwakiem umieszczonym pod histogramem.

Suwakiem można korygować jedynie podgląd obrazu. W scalonym pliku wszystkie dane obrazu HDR zostają zachowane w stanie nienaruszonym. W przypadku zapisania scalonego obrazu w formacie 32-bitów na kanał, dopasowanie za pomocą podglądu zostanie zachowane w pliku obrazu HDR i zastosowane przy każdym jego otwarciu w programie Photoshop. Dla uzyskania dostępu do dopasowania za pomocą podglądu, a także dla wprowadzenia dalszych korekt, wybierz polecenie Widok > Opcje Podglądu 32-bitowego.

9 Kliknij OK, aby utworzyć obraz scalony.

Przy zapisywaniu scalonego obrazu w formacie 8 lub 16-bitów na kanał wyświetlane jest okno dialogowe Konwersja obrazu HDR. Aby uzyskać obraz o pożądanym zakresie dynamicznym (tonalnym), można jeszcze dokonać potrzebnych poprawek

ekspozycji i kontrastu. Więcej informacji znajduje się w części "Konwersja obrazu o 32 bitach na kanał na obraz o 16 lub 8 bitach" na stronie 86.

Fotografowanie dla tworzenia scalonych obrazów HDR

Wykonując fotografie z myślą o przyszłym połączeniu ich za pomocą polecenia Scal jako HDR, warto przestrzegać następujących wskazówek:

- Aparat trzeba umieścić na stabilnym statywie.
- Należy wykonać wystarczającą ilość zdjęć dla uchwycenia pełnej dynamiki obrazu. Zaleca się wykonanie przynajmniej od pięciu do siedmiu zdjęć; może jednak zajść potrzeba większej ilości ekspozycji. Minimalna liczba zdjęć wynosi 3.
- Wykonując poszczególne zdjęcia, należy zmieniać szybkość migawki. Zmiana przysłony powoduje zmianę głębi ekspozycji, co może pogorszyć jakość obrazu. Zmiana przysłony lub normy ISO może wprowadzić do obrazu szum lub innego rodzaju zniekształcenia.
- W większości sytuacji nie należy stosować funkcji automatycznego naświetlania, ponieważ zwykle zmiany ekspozycji są zbyt małe.
- Różnice między ekspozycjami kolejnych zdjęć powinny wynosić 1 lub 2 EV (Exposure Value).
- Nie należy zmieniać oświetlenia ekspozycji, np. sporadycznie używać lampy błyskowej.
- Obiekty fotografowane nie mogą się poruszać. Funkcja scalania ekspozycji działa tylko w przypadku fotografowania tych samych, choć różnie eksponowanych, obiektów.

Dopasowanie widoku dynamicznego zakresu jasności dla obrazów HDR

Oddanie pełnego dynamicznego zakresu jasności obrazów HDR przekracza możliwości techniczne typowych monitorów komputerowych. Gdy obraz HDR zostanie otwarty w programie Photoshop, może wydawać się bardzo ciemny lub nieostry. Program Photoshop pozwala jednak dopasować podgląd obrazu, tak by wyglądał zadowalająco nawet na zwykłym monitorze. Ustawienia podglądu są zapisywane w pliku obrazu HDR (tylko dla plików PSD, PSB i TIFF) i są stosowane przy każdym otwarciu obrazu w programie Photoshop. Zmiany ustawień podglądu nie mają żadnego wpływu na właściwe dane HDR, które pozostają w stanie niezmienionym. Rzeczywistą zmianę danych 32-bitowych (zapisanych w pliku obrazu HDR) umożliwia polecenie Obraz > Dopasowania > Ekspozycja.

Aby na palecie Informacje były uwzględniane dane 32-bitowe, należy przejść na tę paletę, kliknąć ikonę Kroplomierza i wybrać z menu podręcznego opcję 32-bitowe.

1. Otwórz obraz HDR o 32-bitach na kanał w programie Photoshop i wybierz polecenie Widok > Opcje podglądu 32-bitowego.

2. Z menu Metoda w oknie dialogowym Opcje podglądu 32-bitowego wybierz opcję:

Ekspozycja i gamma	**Pozwala ona dopasować jasność i kontrast.**
Kompresja podświetlenia	**Pozwala skompresować wartości podświetleń na obrazie HDR, tak by mieściły się one w zakresie wartości luminancji przewidzianym dla obrazów o 8 lub 16-bitach na kanał.**

3. Jeśli wybrano opcję Ekspozycja i gamma, należy dopasować jasność i kontrast podglądu obrazu za pomocą suwaków tej opcji.

4. Kliknij OK.

Podgląd obrazu HDR otwartego w programie Photoshop można dostosować także inaczej, a mianowicie kliknąć trójkąt na pasku stanu okna dokumentu i wybrać z menu podręcznego opcję Ekspozycja 32-bitowa. Następnie należy ustawić suwak odpowiedzialny za ustawianie punktu bieli obrazu HDR. Dwukrotnie kliknij suwak, aby przywrócić domyślne ustawienie ekspozycji. Ponieważ zmiany dotyczą poszczególnych widoków obrazu, ten sam obraz HDR może być otwarty w wielu różnych oknach (odpowiadających różnym zmianom). Zmiany wprowadzone tą metodą nie są zapisywane w pliku obrazu HDR.

Zobacz także

"Dopasowanie ekspozycji dla obrazów HDR" na stronie 181

Konwersja obrazu o 32 bitach na kanał na obraz o 16 lub 8 bitach na kanał

Pliki obrazów HDR zawierają tak szczegółowe dane o luminancji (jasności), że niemożliwością jest zakodowanie tychże danych w trybie 8 lub 16-bitów na kanał. Program Photoshop pozwala jednak wprowadzić poprawki do ekspozycji i kontrastu obrazów. Dzięki nim konwersja obrazów 32-bitowych na obrazy o 16 lub 8 bitach na kanał daje wynik wystarczająco dobry.

1 Otwórz obraz o 32 bitach na kanał i wybierz polecenie Obraz > Tryb > 16 bitów/kanał lub 8 bitów/kanał.

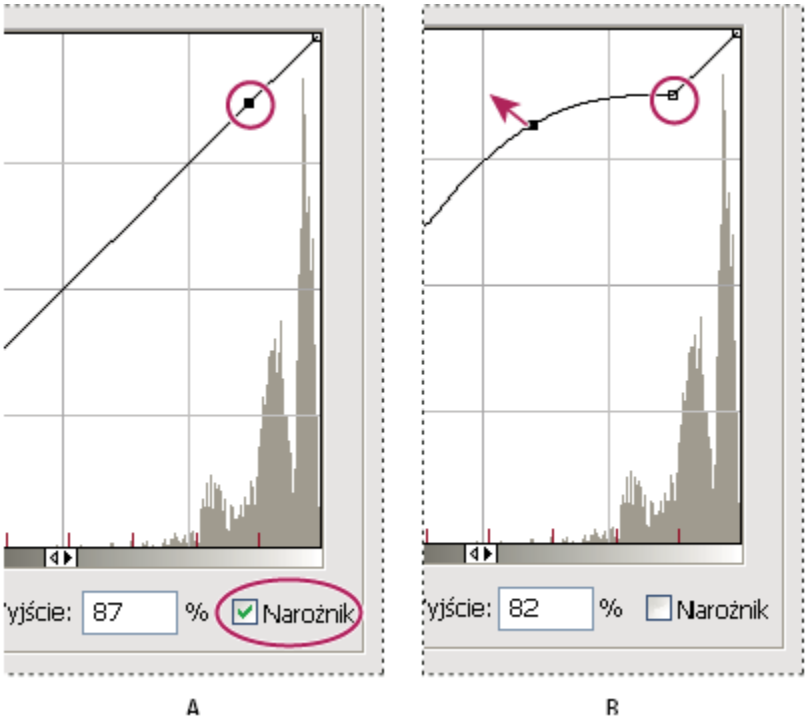
2 W oknie dialogowym Konwersja HDR wybierz metodę dostosowania jasności i kontrastu obrazu:

Ekspozycja i gamma	**Pozwala ręcznie zmienić jasność i kontrast obrazu HDR.**
Kompresja podświetlenia	**Pozwala skompresować wartości podświetleń na obrazie HDR, tak by mieściły się one w zakresie wartości luminancji przewidzianym dla obrazów o 8 lub 16-bitach na kanał. Ponieważ metoda jest automatyczna, nie są potrzebne żadne dodatkowe poprawki. Kliknij OK, aby przekonwertować obraz o 32 bitach na kanał.**
Wyrównanie histogramu	**Opcja ta pozwala skompresować dynamiczny zakres jasności obrazu HDR z częściowym zachowaniem kontrastu. Ponieważ metoda jest automatyczna, nie są potrzebne żadne dodatkowe poprawki. Kliknij OK, aby przekonwertować obraz o 32 bitach na kanał.**
Adaptacja lokalna	**Opcja ta pozwala dopasować tony na obrazie HDR poprzez wyliczanie ilości koniecznych korekt dla jasności w poszczególnych obszarach obrazu.**

3 Zależnie od potrzeby można kliknąć strzałkę, aby wyświetlić krzywą tonowania i histogram. Histogram obrazuje wartości luminancji na oryginalnym obrazie HDR. Czerwone znaczniki na osi poziomej są ustawione co 1 EV. Krzywa tonowania jest aktywna tylko w przypadku stosowania metody Adaptacja lokalna.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli wybrano opcję Ekspozycja i gamma, należy dopasować przyrost i kontrast odpowiednio za pomocą suwaków Ekspozycja i Gamma.
- Jeśli wybrano opcję Adaptacja lokalna, należy określić rozmiar lokalnych obszarów jasności za pomocą suwaka Promień. Z kolei za pomocą suwaka Próg należy określić minimalną różnicę wartości przyległych pikseli, powyżej której nie są one uważane za piksele z obszaru o takiej samej jasności. Odpowiednie poprawki można wprowadzić także za pomocą krzywej tonowania.
  Uwaga: *Krzywa tonowania pozwala wprowadzać pewne ograniczone zmiany w poszczególnych punktach; zmiany te mogą zostać ekstrapolowane na inne punkty. Gdy po wstawieniu punktu zostanie zaznaczona opcja Narożnik, ograniczenie zostanie anulowane i przy wstawianiu następnego punktu krzywa nie będzie wyrównywana. Będzie można też zauważyć, że w punkcie, do którego zastosowano opcję Narożnik, krzywa jest wygięta pod pewnym kątem.*



Zmiana krzywej tonowania z wykorzystaniem opcji Narożnik.
A. *Po wstawieniu punktu jest wyświetlana opcja Narożnik.* ***B.*** *Podczas dopasowywania innego punktu krzywa jest łamana w miejscu zastosowania opcji Narożnik.*

5 Jeśli zachodzi potrzeba aby zapisać opcje tonowania 32-bitowego jako plik, należy kliknąć przycisk Zapisz. W oknie dialogowym Zapisz wpisz nazwę pliku i kliknij Zapisz.

Zapisany 32-bitowy plik opcji można będzie wykorzystać w przyszłości. Kliknij przycisk Wczytaj, aby przekonwertować inny obraz o 32 bitach na kanał na obraz o 8 lub 16 bitach na kanał.

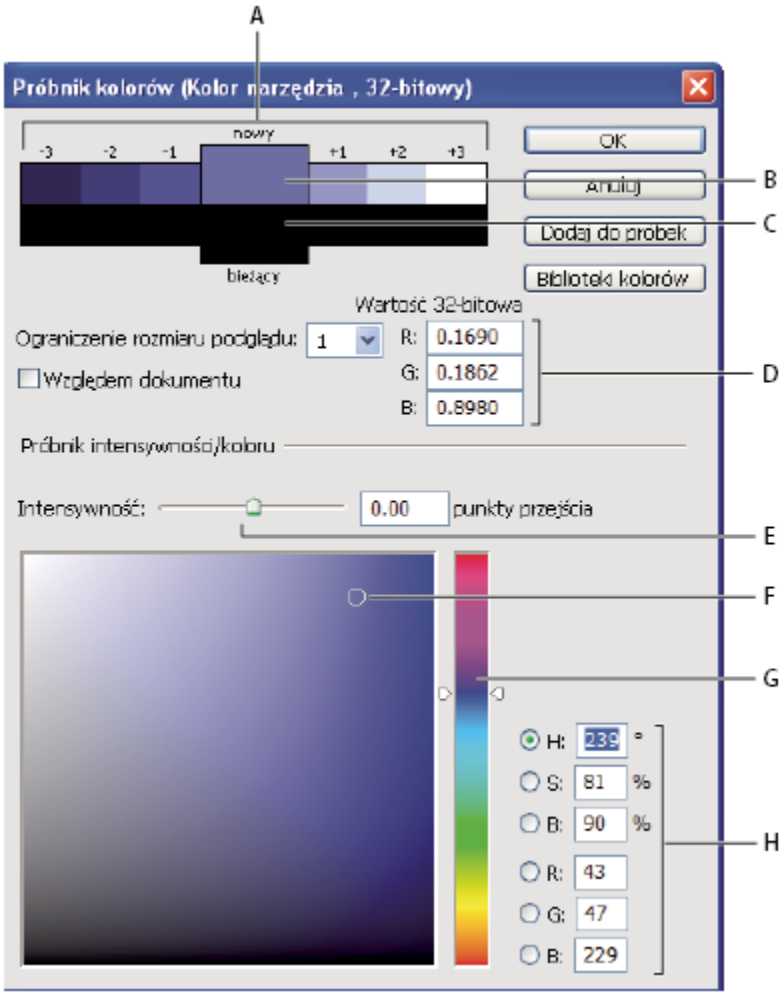
6 Kliknij OK, aby przekonwertować obraz o 32 bitach na kanał.

Zobacz także

"Polecenie Krzywe" na stronie 169

Informacje o Próbniku kolorów HDR (Photoshop Extended)

Próbnik kolorów HDR umożliwia dokładne wyświetlanie i zaznaczanie kolorów przeznaczonych dla obrazów HDR o 32 bitach na kanał. Tak jak w zwykłym Próbniku kolorów Adobe, kolory są zaznaczane kliknięciem pola i dopasowaniem suwaka kolorów. Suwak Intensywność pozwala na dopasowanie jasności koloru do jasności kolorów opracowywanego obrazu HDR. Obszar Podgląd umożliwia wyświetlanie próbek zaznaczonego koloru przy różnych ustawieniach ekspozycji i intensywności.



Próbnik kolorów HDR:
***A.** Obszar podglądu **B.** Kolor dopasowany **C.** Kolor oryginalny **D.** 32-bitowe wartości zmiennoprzecinkowe **E.** Suwak Intensywność **F.** Pobrany kolor **G.** Suwak Kolor **H.** Wartości koloru*

Zobacz także

“Omówienie Próbnika kolorów Adobe” na stronie 125

“Dopasowanie widoku dynamicznego zakresu jasności dla obrazów HDR” na stronie 85

Wyświetlanie Próbnika kolorów HDR

1 Po otwarciu obrazu o 32 bitach na kanał, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij pole koloru tła lub narzędzia na przyborniku.
- Kliknij Pole wyboru koloru tła lub narzędzia na panelu Kolor.

Próbnik kolorów jest dostępny także w sytuacjach wyboru koloru. Na przykład, przy kliknięciu próbki koloru w pasku opcji niektórych narzędzi lub kroplomierzy w niektórych oknach dialogowych dopasowania koloru.

Wybór kolorów dla obrazów HDR

Dolna część Próbnika kolorów HDR działa jak zwykły próbnik kolorów z obrazami o 8 i 24 bitach na kanał. Kliknij pole koloru, aby zaznaczyć kolor i przesuń suwak koloru zmieniając barwy lub wpisz wartości w polach HSB lub RGB dla określonego koloru. W polu koloru, jasność zwiększa się w trakcie przesuwania z dołu w górę, a nasycenie zwiększa się w trakcie przesuwania z lewej na prawo.

Użyj suwaka Intensywność do określenia jasności koloru. Wartość koloru plus wartość intensywności są konwertowane na 32 bitowe wartości liczb zmiennoprzecinkowych w dokumencie HDR.

1 Zaznacz kolor kliknięciem pola koloru i przesunięciem suwaka kolorów lub poprzez wpisanie wartości HSB lub RGB tak, jak w Próbniku kolorów Adobe.

2 Dopasuj suwak Intensywność tak, by zwiększyć lub zmniejszyć jasność koloru. Nowa próbka koloru w skali Podgląd, w górnej części próbnika kolorów pokazuje efekt zwiększania lub zmniejszania stopni dla zaznaczonego koloru.

   Punkty przejścia intensywności odpowiadają przedziałom ekspozycji. Zwiększenie ustawienia Ekspozycja o dwa stopnia dla obrazu HDR, zmniejszenie Intensywności o dwa stopnie spowoduje zachowanie wyglądu koloru tak, jakby ekspozycja obrazu HDR i intensywność kolory przyjmowały wartość 0.

   Jeśli znasz dokładne wartości liczbowe opisujące 32 bitowy obraz RGB, możesz je wpisać bezpośrednio w pola tekstowe wartości tego obrazu.

3 (Opcjonalnie) Dopasuj ustawienia dla obszaru Podgląd.

Rozmiar stopni podglądu	**Określa stopnie dla każdej próbki podglądu. Na przykład, ustawienie 3 tworzy próbki -9, -6, -3, +3, +6, +9. Próbki takie umożliwiają podgląd wyglądu zaznaczonego koloru przy różnych ustawieniach ekspozycji..**
Względem dokumentu	**Zaznacz te opcję, aby dopasować podgląd próbek stosownie do bieżącego ustawienia ekspozycji dla obrazu. Na przykład, jeśli ekspozycja dokumentu jest wyższa, to nowa próbka podglądu będzie jaśniejsza od koloru zaznaczonego w polu kolorów próbnika kolorów dla pokazania efektu większej ekspozycji na zaznaczonym kolorze. Jeśli bieżąca ekspozycja jest równa 0 (wartość domyślna), to zaznaczenie lub usunięcie zaznaczenia tej opcji nie zmieni nowej próbki.**

4 (Opcjonalnie) Kliknij opcję Dodaj do próbek, aby dodać zaznaczony kolor do palety Próbki.

5 Kliknij OK.

Malowanie na obrazach HDR (Photoshop Extended)

Obrazy HDR o 32 bitach na kanał mogą być edytowane i wzbogacane o efekty przy pomocy następujących narzędzi programu Photoshop: Pędzel, Ołówek, Pióro, Kształt, Stempel, Stempel ze wzorkiem, Gumka, Gradient, Rozmycie, Wyostrzanie, Smużenie i Pędzel historii. Narzędzie Tekst może być użyte do dodawania warstw tekstowych o 32 bitach na kanał do obrazów HDR.

Podczas edycji lub malowania na obrazach HDR, kompozycja może być wyświetlana przy różnych ustawieniach ekspozycji, korzystając z suwaka 32-bitowa ekspozycja, w obszarze informacji dokumentu lub okna Opcje podglądu 32-bitowego (Widok > Opcje podglądu 32-bitowego). Próbnik kolorów HDR umożliwia także podgląd zaznaczonego koloru narzędzia przy różnych ustawieniach intensywności, dostosowując go do różnych ustawień ekspozycji w obrazie HDR.

1 Otwórz obraz HDR.

2 (Opcjonalnie) Określ ustawienie ekspozycji dla danego obrazu. Zobacz "Dopasowanie widoku dynamicznego zakresu jasności dla obrazów HDR" na stronie 85.

3 W przypadku narzędzia Pędzel lub Ołówek, kliknij kolor narzędzia, aby otworzyć Próbnik kolorów HDR i zaznacz kolor. W przypadku narzędzia Tekst, kliknij kolor w pasku opcji narzędzia Tekst dla określenia koloru tekstu.

Obszar Podgląd w Próbniku kolorów HDR pomaga zaznaczyć i dopasować kolor narzędzia stosownie do różnych ustawień ekspozycji obrazu HDR. Zobacz "Informacje o Próbniku kolorów HDR (Photoshop Extended)" na stronie 87.

Aby wyświetlić efekty malowania w różnych ekspozycjach HDR, użyj polecenia Okno > Ułóż > Nowe okno i otwórz jednocześnie widoki tego samego obrazu HDR, potem przypisz każde z okien do innej ekspozycji korzystając z suwaka Ekspozycja, dostępnym w obszarze paska stanu dokumentu.

Rozdział 4: Camera Raw

Oprogramowanie Adobe Photoshop Camera Raw współpracuje z programami Adobe Photoshop, Adobe After Effects oraz Adobe Bridge. Oprogramowanie Photoshop Camera Raw może być używane do importowania i edycji plików camera raw, JPEG oraz TIFF.

Wprowadzenie do modułu Camera Raw

Dotyczy plików camera raw

Plik *camera raw* zawiera nieprzetworzone, nieskompresowane dane skali szarości obrazu z sensorów aparatu cyfrowego oraz informacje o tym, w jaki sposób obraz został zarejestrowany. Oprogramowanie Photoshop Camera Raw interpretuje plik camera raw i korzystając z informacji o aparacie i obrazie buduje i przetwarza kolorowy obraz.

Pliki camera raw można traktować podobnie do tradycyjnych negatywów. W dowolnym momencie możesz przetworzyć plik ponownie, aby osiągnąć pożądany efekt przez dopasowania balansu bieli, zakresu tonów, kontrastu, nasycenia kolorów i wyostrzania. Gdy dopasowujesz obraz camera raw, oryginalne dane camera raw pozostają niezmienione. Zmiany są natomiast zapisywane w dodatkowym pliku pomocniczym, w bazie danych lub w samym pliku (w przypadku formatu DNG).

Gdy robisz aparatem zdjęcie w formacie pliku JPEG, aparat automatycznie przetwarza ten plik poprawiając i kompresując ten obraz. Na ogół masz niewielki wpływ na ten proces przetwarzania. Robienie aparatem zdjęć w formacie camera raw daje większą kontrolę niż w formacie JPEG, ponieważ format camera raw nie ogranicza cię przetwarzaniem wykonanym przez aparat.

Obrazy camera raw są tworzone przez aparat cyfrowy, wcześniej jednak trzeba aparat odpowiednio skonfigurować.
Uwaga: *Format Photoshop Raw (.raw) służy do przenoszenia obrazów między aplikacjami i różnymi platformami komputerowymi. Proszę nie mylić formatu pliku Photoshop raw z formatem camera raw.*

Aparaty cyfrowe zbierają i zapisują dane camera raw używając liniowej krzywej zależności odpowiedzi od tonu (gamma 1.0). Zarówno zwykły film jak i ludzie oko cechuje nieliniowa, logarytmiczna zależność odpowiedzi od światła (gamma większe niż 2). Nieprzetworzony obraz camera raw oglądany w skali szarości wydawałby się bardzo ciemny, ponieważ to co dla czujnika światła i komputera wygląda na dwa razy jaśniejsze, dla ludzkiego oka jest jaśniejsze mniej niż dwa razy.

Dotyczy Camera Raw

Oprogramowanie Camera Raw jest dołączane w postaci wtyczek do programów Adobe After Effects i Adobe Photoshop, a także rozszerza funkcjonalność programu Adobe Bridge. Oprogramowanie to rozszerza możliwości tych aplikacji o import, eksport i pracę z plikami camera raw. Moduł Camera Raw może obsługiwać także pliki JPEG i TIFF.

Aby otwierać pliki w oknie dialogowym Camera Raw programu Bridge musisz zainstalować program Photoshop lub After Effects. Jeżeli nawet ani program Photoshop ani After Effects nie jest zainstalowany, możesz przeglądać obrazy i opisujące je dane w programie Bridge. Jeśli z typem pliku obrazu skojarzona jest inna aplikacja, można otwierać plik tą aplikacją spod programu Bridge. Korzystając z programu Bridge możesz stosować, kopiować i czyścić ustawienia, a także możesz wyświetlić podgląd i dane z plików camera raw bez konieczności otwierania ich w oknie dialogowym Camera Raw. Podgląd w programie Bridge korzysta z obrazu JPEG utworzonego w oparciu o aktualne ustawienia obrazu; podgląd nie korzysta bezpośrednio z danych camera raw, wtedy obraz wyglądałby na bardzo ciemny, w skali szarości.
Uwaga: *Przy miniaturkach i podglądzie obrazu w oknie dialogowym Camera Raw pojawia się ikona ostrzegawcza ⚠ gdy tworzony jest podgląd obrazu camera raw.*

Możesz zmieniać ustawienia domyślne używane przez moduł Camera Raw dla konkretnego modelu aparatu. Możesz także zmieniać ustawienia domyślne dla każdego modelu aparatu, dla konkretnych ustawień ISO i konkretnego aparatu (według numeru seryjnego). Możesz zmieniać i zapisywać ustawienia obrazu jako ustawienia wstępne, tak aby mogły być używane przez inne obrazy.

Gdy korzystasz z modułu Camera Raw do dopasowań (także do wyrównywania i kadrowania) obrazu camera raw, oryginalne dane obrazu camera raw są niezmienione. Dopasowania są zapisywane albo w bazie danych modułu Camera Raw, albo jako dane osadzone w pliku obrazu, albo jako *pomocniczy* plik XMP (plik danych towarzyszący plikowi camera raw). Więcej informacji znajduje się w "Określ gdzie są zapisywane ustawienia programu Camera Raw" na stronie 107.

Gdy plik camera raw został już przetworzony przez wtyczkę Camera Raw, obok jego miniaturki w programie Bridge jest widoczna ikona .

Gdy plik camera raw zostanie otwarty w programie Photoshop, można go będzie zapisać w innych formatach: PSD, JPEG, PSB (Large Document Format), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG i PBM. W oknie dialogowym Camera Raw w programie Photoshop przetwarzane pliki mogą być zapisywane w formacie Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF lub w formacie programu Photoshop (PSD). Chociaż oprogramowanie Photoshop Camera Raw pozwala otwierać i edytować pliki w formacie camera raw, nie pozwala zapisywać obrazów w formacie camera raw.
Uwaga: *W programie Photoshop okno dialogowe Camera Raw jest automatycznie pomijane, gdy używa się wsadu plików w funkcjach Galeria zdjęć WWW, Pakiet obrazów lub Stykówka, a także, gdy używa się polecenia Umieść.*

Gdy pojawią się nowe wersje modułu Camera Raw możesz uaktualnić to oprogramowanie instalując nową wersję wtyczki. Możesz sprawdzać dostępność nowych uaktualnień oprogramowania Adobe poleceniem Pomoc > Uaktualnienia.

Aktualna dokumentacja modułu Camera Raw znajduje się na stronie internetowej Adobe www.adobe.com/go/learn_ps_camerarawhelp_pl.

Różne modele aparatów zapisują obrazy camera raw w wielu różnych formatach, a zapisane w tych formatach dane muszą być różnie interpretowane. Moduł Camera Raw zawiera profile wielu modeli aparatów i może interpretować wiele różnych formatów camera raw.
Uwaga: *Listę obsługiwanych aparatów oraz więcej informacji o module Camera Raw znajdziesz www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw_pl.*

Informacje o formacie Digital Negative (DNG)

Format Digital Negative (DNG) jest ogólnie dostępnym, udokumentowanym i powszechnie obsługiwanym formatem przechowywania danych camera raw. Projektanci sprzętu i oprogramowania stosują format DNG ze względu na elastyczny przepływ pracy przetwarzania i archiwizacji danych camera raw. Możesz też używać formatu DNG jako formatu pośredniego zapisu obrazów zarejestrowanych wcześniej w formacie własnym camera raw.

Ponieważ dokumentacja formatu DNG jest ogólnie dostępna, oprogramowanie wczytujące takie jak Camera Raw nie wymaga informacji o konkretnym typie aparatu do odczytywania i przetwarzania plików utworzonych przez aparat obsługujący format DNG. Jeśli zakończona zostanie się obsługa formatu własnego, użytkownicy mogą nie mieć możliwości dostępu do obrazów zapisanych w tym formacie i obrazy zostaną utracone na zawsze. Ponieważ dokumentacja formatu DNG jest ogólnie dostępna, jest bardziej prawdopodobne że obrazy raw zapisane w formacie DNG można będzie odczytać korzystając z oprogramowania w odległej przyszłości, lepiej więc wybrać format DNG do przechowywania archiwów.

Format DNG jest rozszerzeniem formatu TIFF 6.0 i jest zgodny ze standardem TIFF-EP. Może się zdarzyć (ale nie musi tak być zawsze) że plik DNG jest zgodny jednocześnie ze specyfikacją Digital Negative i standardem TIFF-EP.

Dane o dopasowanych obrazów zapisanych w pliku DNG mogą być osadzone w samym pliku DNG, zamiast być zapisywane w pomocniczym pliku XMP lub w bazie danych modułu Camera Raw.

Korzystając z programu Adobe DNG Converter możesz przekonwertować pliki camera raw do formatu DNG. Więcej informacji o formacie DNG i programie DNG Converter znajdziesz www.adobe.com/go/learn_ps_dng_pl.

Przetwarzanie obrazów w module Camera Raw

Skopiuj pliki camera raw na dysk twardy, uporządkuj je i (opcjonalnie) przekonwertuj do formatu DNG.

Przed rozpoczęciem pracy z obrazami w postaci plików camera raw musisz skopiować te pliki z karty pamięci, uporządkować je, nadać im wygodne nazwy zamiast kolejnych numerów lub w inny sposób przygotować je do użycia. Użyj polecenia Pobierz zdjęcia z aparatu fotograficznego w programie Bridge, aby wykonać te czynności automatycznie.

Otwórz pliki z obrazami w module Camera Raw.

Możesz otwierać pliki camera raw w module Camera Raw w programie Bridge, After Effects oraz Photoshop. W module Camera Raw w programie Bridge możesz także otwierać pliki JPEG i TIFF. (Zobacz “Otwieranie obrazów w Camera Raw” na stronie 97.)

Samouczek filmowy o importowaniu obrazów za pomocą modułu Camera Raw znajduje się na stronie internetowej firmy Adobe www.adobe.com/go/vid0005_pl.

Dopasowywanie koloru.

Dopasowywanie koloru obejmuje balans bieli, ton i nasycenie. Większość dopasowań możesz wykonać korzystając z zakładki Podstawowe, a następnie z kontrolek w innych zakładkach aby poprawić efekt. Jeśli chcesz aby moduł Camera Raw przeanalizował obraz i zastosował najlepsze według niego dopasowania tonów kliknij przycisk Automatycznie w zakładce Podstawowe.

Aby zastosować ustawienia poprzedniego obrazu lub aby zastosować ustawienia domyślne modelu aparatu, aparatu lub ustawień ISO wybierz odpowiednie polecenie menu Ustawienia Camera Raw. (Zobacz “Zastosuj zapisane ustawienia Camera Raw” na stronie 108.)

Samouczek filmowy o dopasowywaniu obrazów za pomocą modułu Camera Raw znajduje się na stronie internetowej firmy Adobe www.adobe.com/go/vid0006_pl.

Samouczek filmowy o dopasowywaniu wielu obrazów za pomocą modułu Camera Raw znajduje się na stronie internetowej firmy Adobe www.adobe.com/go/vid0007_pl.

Wykonaj inne dopasowania i korekty obrazu.

Skorzystaj z innych narzędzi i kontrolek okna dialogowego Camera Raw, aby wykonać takie czynności jak wyostrzanie obrazu, redukcja szumu, korekcja defektów obiektywu oraz retusz.

(Opcjonalnie) Zapisz ustawienia obrazu jako ustawienia wstępne albo jako ustawienia domyślne obrazu.

Aby używać później tych samych ustawień obrazu, zapisz te ustawienia jako ustawienia wstępne. Jeśli chcesz zapisać ustawienia jako stosowane domyślnie dla wszystkich obrazów z konkretnego modelu aparatu, z konkretnego aparatu lub konkretnych ustawień ISO, zapisz je jako nowe ustawienia domyślne Camera Raw. (Zobacz “Zapisz, wyzeruj i załaduj ustawienia Camera Raw” na stronie 106.)

Ustawianie opcji obiegu pracy dla programu Photoshop.

Ustaw opcje aby określić charakterystyki obrazów zapisanych w module Camera Raw i jak powinien otwierać je program Photoshop.

Zapisz obraz lub otwórz go w programie Photoshop lub After Effects.

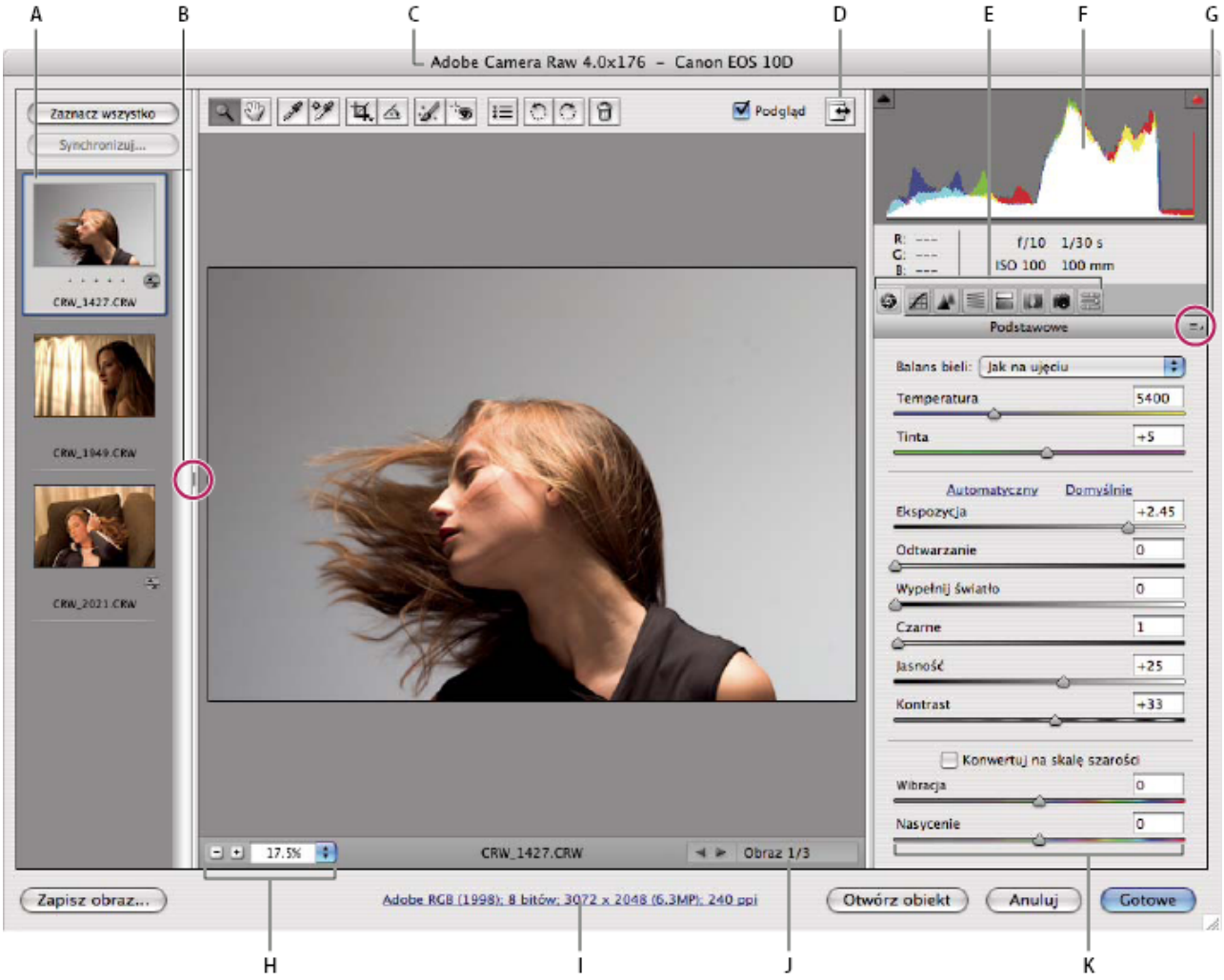
Kiedy zakończysz dopasowywanie obrazu w module Camera Raw masz cztery podstawowe opcje: zastosuj dopasowania do pliku camera raw, otwórz dopasowany obraz w inne aplikacji, zapisz dopasowany obraz w innym formacie lub anuluj i odrzuć dopasowania. Gdy otwierasz okno dialogowe Camera Raw w programie After Effects lub Photoshop, nie są dostępne przyciski Zapisz i Gotowe.
Zapisz Pozwala zastosować ustawienia Camera Raw do obrazów i zapisać ich kopie w formacie JPEG, PSD, TIFF lub DNG. Wciśnięcie klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS) powoduje pominięcie okna zapisywania opcji Camera Raw; pliki są zapisywane z wykorzystaniem opcji ostatnio używanych. (Zobacz “Zapisywanie obrazu camera raw w innym formacie” na stronie 97.)

Otwórz lub OK Pozwala otworzyć kopie plików camera raw w programie Photoshop lub After Effects (z ustawieniami Camera Raw). Oryginalny plik obrazu w formacie camera raw pozostanie niezmieniony.

Gotowe Okno dialogowe Camera Raw jest zamykane, a ustawienia obrazu są zapisywane albo w pliku bazy danych modułu Camera Raw, albo w pomocniczym pliku XMP lub w pliku DNG.

Anuluj Pozwala anulować wszystkie dopasowania wprowadzone w oknie dialogowym Camera Raw.

Camera Raw Omówienie okna dialogowego



Okno dialogowe Camera Raw
***A.** Podgląd obrazu **B.** Przełączanie podglądu **C.** Informacje o aparacie fotograficznym, nazwie pliku i dane EXIF **D.** Przełączanie trybu pełnoekranowego **E.** Zakładki dopasowania obrazu **F.** Histogram **G.** Camera Raw Menu ustawień **H.** Poziomy powiększenia **I.** Kliknij, aby wyświetlić opcje obiegu pracy **J.** Strzałki nawigacyjne **K.** Suwaki dopasowania*

***Uwaga:** Niektóre kontrolki dostępne gdy otwierasz okno dialogowe Camera Raw w programie Bridge lub Photoshop nie są dostępne przy otwieraniu okna dialogowego Camera Raw w programie After Effects.*

Camera Raw Menu ustawień

Aby otworzyć menu ustawień Camera Raw, kliknij przycisk w prawym, górnym rogu dowolnej zakładki ustawień obrazu. Kilka z poleceń tego menu jest dostępnych także w menu Edycja > Ustawienia projektowania w programie Bridge.

Camera Raw Kontrolki widoku

Narzędzie Lupka Kliknięcie w okienku podglądu powoduje uaktywnienia kolejnej większej, wcześniej zdefiniowanej wartości powiększenia. Kliknij Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby wybrać kolejną mniejszą wartość powiększenia. Aby powiększyć lub zmniejszyć wybrany obszar, przeciągnij przezeń kursorem narzędzia.Lupka. Aby powrócić do ustawienia 100%, należy kliknąć dwukrotnie na narzędziu Lupka.

Narzędzie Rączka Pozwala przesuwać obrazek w okienku podglądu, jeśli ustawiono powiększenie większe niż 100%. Przytrzymaj spację, aby uaktywnić narzędzie Rączka podczas korzystania z innego narzędzia. Dwukrotne kliknięcie na narzędziu Rączka umożliwia dopasowanie wymiarów obrazka do wymiarów okienka.

Wybierz poziom powiększenia Powiększenie można wybrać z menu lub za pomocą przycisków Wybierz powiększenie.

Podgląd Wyświetla podgląd dopasowań obrazu wykonanych w aktualnej zakładce z uwzględnieniem dopasowań z innych zakładek. Usuń zaznaczenie, aby wyświetlić obraz z oryginalnymi ustawieniami w aktualnej zakładce, ale z uwzględnieniem ustawień z pozostałych zakładek.

RGB Pokazywania wartości przypisanych kolorom czerwonemu, zielonemu i niebieskiemu piksela będącego pod kursorem w podglądzie obrazu.

Cienie i światła Wyświetlanie obcięcia cienia i światła. Obcięte cienie mają kolor niebieski, a obcięte światła kolor czerwony. Obcięcie światła jest pokazywane wtedy, gdy został obcięty przynajmniej jeden z kanałów RGB (pełne nasycenie, bez szczegółów). Obcięcie cienia jest pokazywane wtedy, gdy zostały obcięte wszystkie trzy kanały RGB (czerń, bez szczegółów).

Zakładki dopasowania obrazu
Podstawowe Dopasowanie balansu bieli, nasycenia oraz tonów.

Krzywa tonalna Dopasuj tony wykorzystując krzywą parametryczną i krzywą punktową.

Szczegół Wyostrz obrazy lub zredukuj szum.

HSL / Skala szarości Dopasuj kolory wykorzystując dopasowania Barwy, Nasycenia oraz Jasności

Rozdziel tonowanie Pokoloruj obrazy monochromatyczne albo zastosuj efekty specjalne w obrazach kolorowych.

Korekcja obiektywu Skompensuj odchylenie chromatyczne i efekt winietowania wprowadzone przez obiektyw aparatu.

Kalibracja aparatu Skoryguj kolorową poświatę cieni i dopasuj kolory nie neutralne, aby skompensować różnice między faktyczną charakterystyką aparatu a ustawieniami określonymi we wbudowanym profilu aparatu w Camera Raw.

Ustawienia predefiniowane Zapisz i stosuj zestawy dopasowań obrazu jako ustawienia wstępne.

Korzystaj z bufora wtyczki Camera Raw w programie Bridge

Gdy pliki camera raw są przeglądane w programie Adobe Bridge, są używane albo ustawienia domyślne, albo dostosowane. Zarówno program Bridge, jak i wtyczka Camera Raw, dysponują specjalnymi buforami na miniaturki, metadane i informacje o plikach. Buforowanie znacznie skraca czas pobierania plików z używanych wcześniej folderów.

Ze względu na kumulację danych powinieneś okresowo opróżniać bufory lub ograniczyć ich wielkość. W przypadku podejrzenia co do uszkodzenia lub zdezaktualizowania się zawartości bufora, można go opróżnić i wypełnić ponownie. Opróżnienie bufora powoduje usunięcie wszystkich tych metadanych i danych miniaturek, które zostały dodane od czasu otwarcia piku camera raw w programie Bridge.
Uwaga: *Bufor wtyczki Camera Raw może zawierać dane maksymalnie 200 obrazów (na każdy gigabajt przydzielonego miejsca na dysku). Domyślne górne ograniczenie bufora to 1 GB. Ograniczenie to można zwiększyć za pomocą preferencji modułu Camera Raw.*

1. W programie Bridge, wybierz Edycja > Preferencje Camera Raw (Windows) lub Bridge > Preferencje Camera Raw (Mac OS), albo w otwartym oknie dialogowym Camera Raw kliknij przycisk Otwórz preferencje.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zmienić rozmiar bufora, wprowadź wartość Maksymalny rozmiar.
   - Aby wyczyścić bufor modułu Camera Raw, kliknij przycisk Wyczyść bufor.
   - Aby zmienić położenie bufora camera raw, kliknij Wybierz położenie.

Nawigacja, otwieranie i zapisywanie obrazów

Przetwórz, porównaj i oceń wiele obrazów w module Camera Raw

Najwygodniejszy sposób pracy z wieloma obrazami camera raw to użycie Widoku taśmy filmowej w module Camera Raw, który jest stosowany domyślnie gdy otwierasz wiele obrazów w module Camera Raw w programie Bridge.

Obrazy w widoku taśmy filmowej mogą być w trzech stanach: niezaznaczone, zaznaczone (ale nieaktywne) i aktywne(równocześnie zaznaczone). Na ogół, dopasowanie jest stosowane do wszystkich zaznaczonych obrazów.

Możesz też zsynchronizować ustawienia, aby zastosować ustawienia obrazu aktywnego do wszystkich obrazów zaznaczonych. Możesz szybko zastosować zestaw dopasowań do całego zestawu obrazów--takiego jak wszystkie zdjęcia zrobione w tych samych warunkach--a później dopasować pojedyncze zdjęcia, kiedy już zdecydujesz które z nich ostatecznie wykorzystasz.

- Aby zaznaczyć obraz, kliknij jego miniaturkę. Aby zaznaczyć zakres obrazów, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift dwie miniaturki. Aby dodać do zaznaczenia kolejny obraz, kliknij jego miniaturkę z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- Aby zmienić obraz aktywny bez zmiany zestawu zaznaczonych obrazów, kliknij strzałkę na dole okna podglądu.
- Aby zastosować ustawienia obrazu aktywnego do wszystkich obrazów zaznaczonych, kliknij przycisk Synchronizuj na górze okna Taśm filmowa i wybierz, które ustawienia chcesz synchronizować.
- Aby zastosować ocenę gwiazdkami, kliknij pole ocena pod miniaturką obrazu.
- Aby oznakować w celu usunięcia zaznaczone obrazy, kliknij Oznakuj w celu usunięcia .

  Nad obrazem oznaczonym do usunięcia wyświetla się czerwony krzyżyk. Po zamknięciu okna dialogowego Camera Raw pliki zaznaczone do usunięcia są wysyłane do Kosza. (Jeśli okaże się, że pewien obraz oznakowany nie wymaga jednak usunięcia należy, przed zamknięciem okna dialogowego Camera Raw, przejść do panelu miniaturek i kliknąć ponownie na jego ikonie Oznakuj w celu usunięcia.)

Automatyczne przetwarzanie obrazów w module Camera Raw

Możesz utworzyć zadanie aby zautomatyzować przetwarzanie plików z obrazami w module Camera Raw. Automatyzacja może dotyczyć edycji plików, a także zapisywania plików formatach TIFF, PSD, JPEG, Large Document Format (PSB) oraz PDF. W programie Photoshop dostępne są także polecenia Wsad , Procesor obrazów oraz Utwórz droplet, które umożliwiają przetwarzanie więcej niż jednego pliku. Procesor obrazów jest szczególnie przydatny wtedy, gdy w jednej sesji pliki są zapisywane w różnych formatach.
Automatyzując przetwarzanie plików camera raw, warto mieć na uwadze następujące wskazówki:

- Kiedy nagrywasz zadanie, najpierw wybierz polecenie Ustawienia obrazu w menu Ustawienia camera raw w oknie dialogowym Camera Raw. Dzięki temu podczas odtwarzania zadania będą używane ustawienia poszczególnych obrazków (pobierane z bazy danych modułu Camera Raw lub z dodatkowych plików XMP).
- Jeżeli zadanie to będzie używane w przetwarzaniu wsadowym, to warto użyć polecenia Zapisz jako i wybrać format pliku, w którym będą zapisywane obrazy camera raw.
- Gdy plik camera raw jest otwierany w zadaniu, stosowane są takie ustawienia okna dialogowego Camera Raw, jakie były ustawione w momencie nagrywania tego zadania. Warto zatem utworzyć różne zadania do otwierania plików przy różnych ustawieniach.
- Używając polecenia Wsad, wybierz Przesłoń instrukcje zadania "Otwórz". Występujące w zadaniu polecenia Otwórz będą wtedy stosowane do plików przetwarzanych wsadowo, a nie do plików o nazwach określonych w zadaniu. Usuń zaznaczenie Przesłoń instrukcje zadania "Otwórz" tylko wtedy, gdy chcesz aby zadanie było stosowane do otwartych plików albo gdy zadanie będzie używało polecenia Otwórz do pobierania informacji.
- Aby podczas wsadowego przetwarzania plików dla każdego z plików nie były wyświetlane osobne okna dialogowe Camera Raw, zaznacz opcję Ukryj okna dialogowe opcji otwierania plików.
- Aby użyć instrukcji Zapisz jako z wsadu zamiast instrukcji Zapisz jako z zadania, należy zaznaczyć opcję Przesłoń instrukcje zadania „Zapisz jako". Opcję tę można zaznaczyć tylko wtedy, gdy zadanie zawiera polecenie Zapisz jako (polecenie Wsad nie powoduje bowiem automatycznego zapisywania plików źródłowych). Nie zaznaczenie opcji Przesłoń instrukcje zadania

"Zapisz" powoduje, że pliki przetwarzane za pomocą polecenia Wsad są zapisywane w miejscach określonych w oknie dialogowym Wsad.

- Tworząc droplet, należy zaznaczyć opcję Ukryj okna dialogowe opcji otwierania plików w sekcji odtwarzania okna dialogowego Utwórz droplet. Zapewni to, że nie będzie wyświetlane osobne okna dialogowe Camera Raw, w trakcie przetwarzania każdego pliku camera raw.

Zobacz także

"Konwersja plików za pomocą funkcji Procesor obrazów" na stronie 662

"Przetwarzanie wsadowe plików" na stronie 662

Otwórz obrazy w module Camera Raw

- Aby przetwarzać obrazy w module Camera Raw, wybierz jeden lub więcej plików camera raw w programie Bridge, a następnie wybierz polecenie Plik > Otwórz w Camera Raw lub wciśnij Ctrl+R (Windows) albo Command+R (Mac OS). Po zakończeniu dopasowań w oknie dialogowym Camera Raw, kliknij przycisk Gotowe aby zaakceptować zmiany i zamknąć okno. Możesz także kliknąć przycisk Otwórz, aby otworzyć kopię dopasowanego obrazu w programie Photoshop.
- Aby zaimportować obrazy camera raw w programie Photoshop, wybierz jeden lub więcej plików camera raw w programie Bridge, a następnie wybierz polecenie Plik > Otwórz w > Photoshop CS3. (Możesz także wybrać polecenie Plik > Otwórz w Photoshop i wybrać pliki camera raw.) Po zakończeniu dopasowań w oknie dialogowym Camera Raw, kliknij przycisk Otwórz aby zaakceptować zmiany.

Przytrzymaj Shift i dwukrotnie kliknij miniaturkę w programie Bridge, aby otworzyć obraz camera raw w programie Photoshop bez otwierania okna dialogowego Camera Raw. Przytrzymaj klawisz Shift wybierając polecenie Plik > Otwórz, aby otworzyć wiele zaznaczonych obrazów.

- Aby zaimportować obrazy camera raw w programie After Effects, wybierz jeden lub więcej plików camera raw w programie Bridge, a następnie wybierz polecenie Plik > Umieść w After Effects. (Możesz także wybrać polecenie Plik > Importuj w programie After Effects i wybrać pliki camera raw.) Po zakończeniu dopasowań w oknie dialogowym Camera Raw, kliknij przycisk OK aby zaakceptować zmiany.

Zapisywanie obrazu camera raw w innym formacie

Możesz zapisywać pliki camera raw w oknie dialogowym Camera Raw w formacie PSD, TIFF, JPEG oraz DNG.

Gdy używasz polecenia Zapisz w oknie dialogowym Camera Raw, pliki są umieszczane w kolejce, w której oczekują na ostateczne przetworzenie i zapisanie. Metoda taka jest przydatna, gdy wiele różnych plików trzeba zapisać w tym samym formacie.

1 W oknie dialogowym Camera Raw, kliknij przycisk Zapisz w lewym dolnym rogu okna.

Aby podczas zapisywania plików było pomijane okno dialogowe Opcje zapisu modułu Camera Raw, należ kliknąć na opcji Zapisz z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

2 Ustaw następujące opcje w oknie dialogowym Opcje zapisu.

Cel	**Określa miejsce zapisania pliku. Jeśli zachodzi taka potrzeba, kliknij przycisk Wybierz folder i przejdź do odpowiedniego miejsca.**
Nazywanie pliku	**Określa nazwę pliku używając konwencji nazw zawierającej elementy takie jak data i numer seryjny aparatu. Używanie nazw plików zawierających wiele informacji, opartych o jedną konwencję nazw ułatwia uporządkowanie plików z obrazami.**

3 Wybierz format pliku z menu Format.

4 Kliknij przycisk Zapisz.

Opcje formatu
Digital Negative Kopia pliku camera raw zostanie zapisana w formacie DNG.
Skompresowany (bezstratnie) Używanie kompresji bezstratnej co oznacza, że zmniejszenie rozmiaru pliku nie wiąże się z utratą informacji.

Konwertuj na obraz liniowy Zapisywanie danych obrazu w formacie przybliżonym ("bezmozaikowym"). Powstający obraz przybliżony może być interpretowany przez inne programy nawet jeżeli te programy nie posiadają profilu aparatu cyfrowego, którym zrobione było zdjęcie.

Osadź oryginalny plik raw Zapisywanie wszystkich danych obrazu camera raw w pliku DNG.

Podgląd JPEG Osadzanie podgląd JPEG w pliku DNG. Jeśli zdecydujesz się na osadzenie podglądu JPEG, możesz wybrać jego wielkość. Podglądy JPEG umożliwiają przeglądanie zawartości plików DNG bez konieczności parsowania danych camera raw.

JPEG Kopia pliku camera raw zostanie zapisana w formacie JPEG (Joint Photographic Experts Group). Stopień kompresji danych możesz określić liczbowo (w zakresie od 0 do 12) lub wybrać z menu. Wprowadzenie odpowiednio wysokiej wartości albo wybór ustawienia Wysoka lub Maksymalna zapewnia wysoką jakość obrazu (czyli mniejszy stopień kompresji), lecz zwiększa rozmiar pliku. Format JPEG jest używany powszechnie do wyświetlania fotografii i innych obrazów z ciągłym rozkładem tonów w internetowych galeriach fotograficznych, pokazach slajdów, prezentacjach i innych usługach sieciowych.

TIFF Zapisanie kopii plików camera raw w formacie TIFF(Tagged-Image File Format). Zdecyduj, czy plik ma zostać zapisany bez kompresji, czy też z zastosowaniem kompresji LZW lub ZIP. TIFF jest elastycznym formatem obrazów rastrowych, obsługiwanym przez praktycznie wszystkie programy graficzne i aplikacje DTP. Format TIFF charakteryzuje większa kompresja i zgodność z innymi aplikacjami niż format PSD.

Photoshop Kopia pliku camera raw zostanie zapisana w formacie PSD. Zdecyduj, czy w pliku PSD mają zostać zapisane przycięte dane obrazka.

Dopasowania kolorów i tonów w module Camera Raw

Korzystanie z histogramu i poziomów RGB w module Camera Raw

Histogram przedstawia liczbę pikseli dla każdej wartości jasności obrazu. Histogram mający niezerowe wartości dla każdej wartości jasności oznacza obraz wykorzystujący pełną skalę tonów. Histogram nie wykorzystujący pełnej skali tonów odpowiada obrazowi matowemu, pozbawionemu kontrastu. Histogram mający pik z lewej strony oznacza odcięcie cienia; histogram mający pik z prawej strony oznacza odcięcie światła.

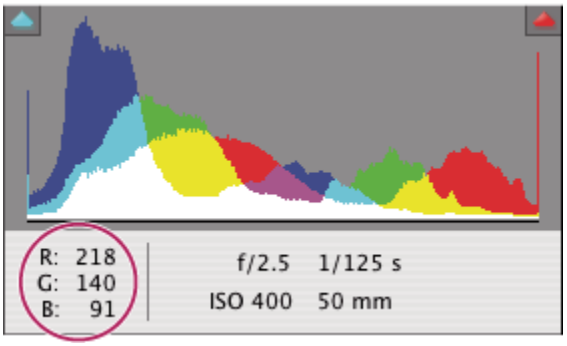
Wybierz polecenie Cienie albo Światła, aby zobaczyć w podglądzie które piksele są odcinane. Dodatkowe informacje znajduję się w "Podgląd odcięcia światła i cienia w programie Camera Raw" na stronie 99.

Częstym zadaniem dopasowania obrazu jest rozproszenie wartości pikseli bardziej równomiernie od lewej do prawej strony histogramu, aby zredukować ich skupiska.

Histogram składa się z trzech warstw kolorów reprezentujących kanały kolorów: czerwony, zielony i niebieski. Kolor biały pojawia się gdy wszystkie trzy kanały pokrywają się, żółty, karmazynowy i niebieskozielony gdy dwa kanały RGB pokrywają się (żółty = czerwony+zielony, karmazynowy=czerwony+niebieski, niebieskozielony=niebieski+zielony).

Zmiana ustawień w oknie dialogowym Camera Raw powoduje automatyczne uaktualnienie histogramu.

Pod histogramem widoczne są wartości RGB piksela pod kursorem (w podglądzie obrazu).
Uwaga: *Możesz także używać narzędzia Próbnik kolorów aby umieścić w obrazie do dziewięciu próbników kolorów. Nad okienkiem podglądu pojawią się odczyty wartości RGB dla poszczególnych próbników. Aby usunąć próbniki koloru, kliknij go z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aby usunąć próbniki koloru, należy kliknąć przycisk Wyczyść próbniki.*



W oknie dialogowym Camera Raw są wyświetlane wartości RGB pikseli położonych pod kursorem.

Podgląd odcięcia światła i cienia w module Camera Raw

Odcięcie występuje gdy wartości koloru piksela są większe niż największa lub mniejsze niż najmniejsza wartość dostępna w obrazie; za jasne wartości są odcinane do wartości bieli wyjściowej, a za ciemne do czerni wyjściowej. W efekcie następuje utrata szczegółów obrazu.

- Aby zobaczyć które piksele będą odcinane razem z resztą przeglądanego obrazu, wybierz poniżej histogramu opcję Cienie lub Światła.
- Aby zobaczyć tylko piksele, które będą odcięte, przeciągnij suwak Ekspozycja, Odzyskiwanie lub Czarny z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

W przypadku światła, piksele odcięte we wszystkich kanałach kolorów są białe. W przypadku cienia, piksele odcięte we wszystkich kanałach kolorów są czarne. Odcięcie w jednym lub w dwóch kanałach jest wyświetlane jest jako kolor podstawowy (czerwony, zielony, niebieski) lub jako połączenie kolorów (niebieskozielony, karmazynowy, żółty).
Uwaga: *Czasami efekt odcięcia pojawia się ponieważ przestrzeń kolorów z którą pracujesz jest zbyt mała. Jeśli pojawia się efekt odcięcia kolorów rozważ pracę z większą przestrzenią kolorów, taką jak ProPhoto RGB.*

Sterowanie balansem bieli w module Camera Raw

W krótkich słowach, dopasowanie balansu bieli jest określeniem które obiekty na obrazie powinny mieć kolor neutralny (biały lub szary), a następnie dopasowanie kolorów obrazu tak, aby te obiekty miały kolor neutralny. Biały lub szary obiekt na planie przyjmuje kolor dominanty światła otoczenia lub flesza wykorzystanego przy robieniu zdjęcia. Kiedy używasz narzędzia Balans bieli aby wskazać obiekt, który powinien być biały lub szary, moduł Camera Raw może określić kolor światła na planie w trakcie robienie zdjęcia i na tej podstawie automatycznie dopasować oświetlenie planu.

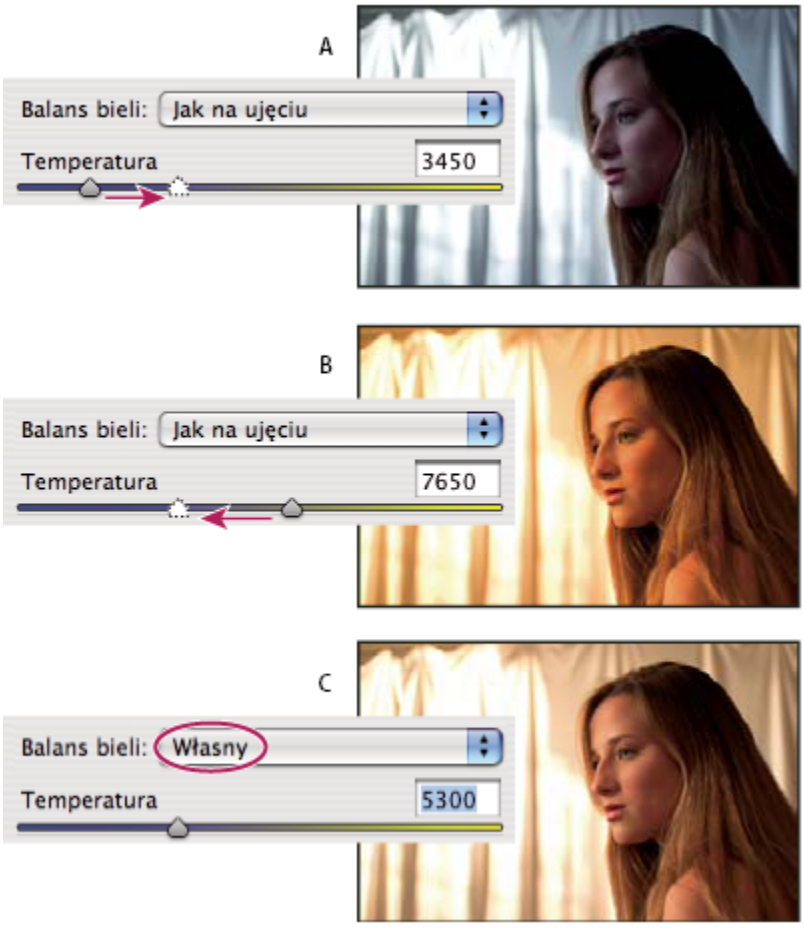
Miarą oświetlenia planu jest temperatura kolorów (w Kelwinach), ponieważ naturalne i żarowe źródła światła emitują światło o rozkładzie określonym przez ich temperaturę.
Cyfrowy aparat fotograficzny zapisuje balans bieli zarejestrowany w momencie naświetlenia jako pozycję w zestawie metadanych. Wtyczka Camera Raw rejestruje tę wartość jako ustawienie początkowe, wybierane po otwarciu pliku w oknie dialogowym Camera Raw. Na ogół ustawienie to odpowiada właściwej temperaturze kolorów (lub jest jej bliskie). Jeżeli balans bieli jest nieprawidłowy, możesz skorygować.
Uwaga: *Nie wszystkie kolorowe poświaty są wynikiem niewłaściwego balansu bieli. Użyj kontrolek w zakładce Kalibruj, aby poprawić poświatę koloru pozostałą po dopasowaniu balansu bieli.*

Zakładka Podstawowe w oknie dialogowym Camera Raw zawiera trzy kontrolki, które umożliwiają korektę kolorowej poświaty obrazu.
Balans bieli Camera Raw Moduł stosuje ustawienia balansu bieli i zmienia odpowiednio własności Temperatura oraz Tinta w zakładce Podstawowe. Uszyj tych kontrolek, aby dopasować balans bieli.
Jak na ujęciu Korzystanie z ustawień balansu bieli aparatu jeżeli są dostępne.

Automatycznie Obliczanie balansu bieli na podstawie danych obrazu.

Uwaga: *Jeśli moduł Camera Raw nie rozpoznaje ustawień balansu bieli aparatu, wybranie Jak na ujęciu działa tak samo jak wybranie Automatycznie.*

Temperatura Dostrajanie balans bieli do wybranej temperatury kolorów. Zmniejsz Temperaturę aby skorygować fotografię zrobioną przy oświetleniu o niskiej temperaturze kolorów, wtyczka Camera Raw spowoduje, że kolory obrazu staną się bardziej niebieskie, co pozwoli skompensować żółtawe światło otoczenia (o niskiej temperaturze). Zwiększ natomiast Temperaturę aby skorygować fotografie zrobione przy oświetleniu o wyższej temperaturze kolorów; kolory obrazu staną się cieplejsze (bardziej żółte), co pozwoli skompensować niebieskawe światło otoczenia (o wysokiej temperaturze).
Uwaga: *Zakres i jednostki kontrolek Temperatury i Tinty są inne gdy dopasowujesz obraz w formacie innym niż camera raw Np. TIFF lub JPEG.*



Korygowanie balansu bieli
A. *Przesunięcie suwaka Temperatura w prawo koryguje fotografię wykonaną przy świetle o wyższej temperaturze.* ***B.*** *Przesunięcie suwaka Temperatura w lewo koryguje fotografię wykonaną przy świetle o niższej temperaturze.* ***C.*** *Fotografia po dopasowaniu temperatury*

Tinta Ustawianie balansu bieli w celu wyeliminowania zielonej lub purpurowej tinty. Zmniejsz Tintę aby dodać kolor zielony do obrazu; zwiększ Tintę aby dodać kolor karmazynowy.

Aby szybko dopasować balans bieli, wybierz narzędzie Balans bieli , a następnie kliknij na takim obszarze obrazka na podglądzie, który powinien być biały lub w kolorze neutralnej szarości. Właściwości Temperatura i Tinta zostaną dostosowane w taki sposób, aby wybrany kolor był całkowicie neutralny (jeżeli to możliwe). Jeżeli wskazujesz biel, to wybierz istotny biały szczegół, a nie odbłysk światła. Możesz kliknąć dwukrotnie przycisk Balans bieli aby przywrócić Balans bieli do wartości Jak na ujęciu.

Dopasuj tony w module Camera Raw

Dopasuj skalę tonalną obrazu używając kontrolek tonu w zakładce Podstawowe.

Gdy klikniesz przycisk Automatycznie u góry sekcji kontrolek tonu w zakładce Podstawowe, moduł Camera Raw przeanalizuje obraz camera raw i automatycznie dopasuje kontrolki tonu (Ekspozycja, Odzyskiwanie, Wypełnij światło, Czerń, Jasność i Kontrast).

Gdy automatycznie dopasowujesz tony, moduł Camera Raw ignoruje wszelkie ustawienia zrobione wcześniej w innych zakładkach (jak np. dopasowanie tonu w zakładce Krzywe). Z tego powodu więc powinieneś zastosować automatyczne dopasowanie najpierw —jeśli chcesz je stosować—aby uzyskać wstępne przybliżenie najlepszych ustawień obrazu. Jeśli byłeś bardzo uważny w trakcie robienia zdjęć i specjalnie wykonywałeś je z różnymi naświetlaniami, prawdopodobnie nie będziesz chciał tego zmarnować stosując automatyczne dopasowanie tonów. Z drugiej strony jednak, zawsze możesz kliknąć przycisk Automatycznie, a następnie cofnąć dopasowania jeśli nie będą ci się podobać.
Podgląd w programie Bridge korzysta z domyślnych ustawień obrazu. Jeśli chcesz aby domyślne ustawienia obrazu zwierały automatyczne dopasowania tonów zaznacz Zastosuj automatyczne dopasowanie tonów w sekcji Ustawienia domyślne obrazu w oknie Preferencje Camera Raw.
Uwaga: *Gdy porównujesz obrazy na podstawie ich podglądów w programie Bridge możesz pozostawić niezaznaczoną preferencję Zastosuj automatyczne dopasowanie tonów (jest to ustawienie domyślne). W przeciwnym wypadku będziesz porównywał obrazy już dopasowane.*

Wykonując dopasowania uważaj na końce histogramu albo używaj podglądów odcięcia cienia i światła.

Przesuwając suwak Ekspozycja, Odzyskiwanie albo Czerń, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) aby obejrzeć miejsca odcięcia światła i cienia. Przesuwaj suwak do chwili, gdy rozpocznie się odcinanie, a następnie trochę go cofnij. (Dodatkowe informacje znajduję się w "Podgląd odcięcia światła i cienia w module Camera Raw" na stronie 99.)

- Aby ręcznie dopasować kontrolkę tonu przeciągnij suwak, wpisz liczbę w polu tekstowym lub zaznacz wartość w polu tekstowym i wciśnij klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w dół.
- Aby przywrócić wartość domyślną, kliknij dwukrotnie kontrolkę suwak.

Ekspozycja Dopasowanie ogólnej jasności obrazu, bardziej wpływając na większe wartości. Zmniejsz Ekspozycję aby przyciemnić obraz; zwiększ Ekspozycję aby rozjaśnić obraz. Wartości zwiększają skokowo, proporcjonalnie do możliwych ustawień przysłony. Zmiana wartości o +1,50 odpowiada rozszerzeniu przysłony o 1 -1/2 skoku. Zmiana wartości o -1,50 odpowiada zwężeniu przysłony o 1 -1/2 skoku. (Użyj kontrolki Odzyskiwanie aby zmniejszyć wartości świateł.)

Odzyskiwanie Próba odzyskania szczegółów prześwietlonych. Camera Raw Moduł może odtworzyć niektóre szczegóły w obszarach odcięcia światła jednego lub dwóch kanałów koloru.

Wypełnij światło Próba odzyskania niedoświetlonych szczegółów, bez rozjaśniania czerni. Camera Raw Moduł może odtworzyć niektóre szczegóły w obszarach odcięcia cienia jednego lub dwóch kanałów koloru. Korzystanie z funkcji Wypełnij światło podobne jest do korzystania z części cienie filtru Cień/Światło w programie Photoshop lub efektu Cień/Światło w programie After Effects.

Czarne Określenie które poziomy wejścia obrazu wynikowego zostaną przypisane do czerni. Zwiększanie wartości Czarne rozszerza obszary przypisane do czerni. Niekiedy uzyskuje się w ten sposób efekt większej kontrastowości obrazu. Największe zmiany są w obszarach cienia, znacznie mniejsze są zmiany półcieni i świateł. Posługiwanie się suwakiem Czarne podobne jest do posługiwania się poziomami wejścia dostępnymi w oknie dialogowym Poziomy programu Photoshop lub efektem Poziomy programu After Effects.

Jasność Podobnie jak właściwość Ekspozycja, opcja ta umożliwia rozjaśnianie lub przyciemnianie obrazu. Zamiast jednak odcinać światła lub cienie obrazu, przy przesuwaniu suwaka w prawo kontrolka Jasność powoduje skompresowanie świateł i rozszerzenie cieni. Zwykle najlepszym sposobem wykorzystania tej kontrolki jest ustawienie całkowitej skali tonów najpierw przez ustawienie Ekspozycji, Odzyskiwania i Czarne, a następnie Jasności. Duże dopasowania Jasności mogą spowodować odcięcie cienia lub światła, tak więc po dopasowaniu Jasności ponownie dopasuj własności Ekspozycja, Odzyskiwanie lub Czarne.

Kontrast Zwiększanie lub zmniejszanie kontrast obrazu wpływając głównie na półcienie. Gdy zwiększasz kontrast, obszary obrazu od średnich od ciemnych stają się ciemniejsze, a od średnich od jasnych stają się jaśniejsze. Własności Kontrast używa się na ogół po zakończeniu ustawiania opcji Ekspozycja, Czarne i Jasność, w celu dopasowania kontrastu półcieni.

Dopasowanie krzywych tonów w module Camera Raw

Użyj krzywej tonów aby dopasować tony obrazu po zrobieniu dopasowań w zakładce Podstawowe. Krzywa tonów przedstawia zmiany skali tonów obrazu. Oś pozioma odpowiada oryginalnym wartościom tonów obrazu (wartości wejściowe), przy czym czerń jest z lewej strony, a w prawą stroną są coraz jaśniejsze wartości. Oś pionowa odpowiada wartościom tonów zmienionych (wartości wyjściowe), z czernią na dole przechodzącą do bieli na górze.

Przesuwanie punktu krzywej w górę rozjaśnia ton wyjściowy; przesuwanie w dół przyciemnia. Linia prosta nachylona pod kątem 45 stopni oznacza krzywą odpowiedzi bez zmiany tonów: oryginalne wartości wejściowe są dokładnie równe wartościom wyjściowym.

Użyj krzywej tonów w zakładce Parametryczne, aby dopasować wartości w konkretnym zakresie tonów obrazu. Obszary krzywej na które mają wpływ właściwości regionu (Światła, Jasne, Ciemne i Cienie) zależą od tego gdzie ustawisz kontrolki podziału na dole wykresu. Właściwości regionu środkowego (Ciemne i Jasne) wpływają głównie na środkowy obszar krzywej. Właściwość Światła i Cienie wpływają głównie na końce zakresu tonów.

1 Aby dopasować krzywą tonów wykonaj dowolną z poniższych czynności:

- Przeciągnij suwak Światła, Jasne, Ciemne lub Cienie zakładce Parametryczne. Możesz rozszerzyć lub zawęzić obszar krzywej na który wpływają suwaki przeciągając kontrolki podziału obszaru wzdłuż osi poziomej wykresu.
- Przeciągnij punkt krzywej w zakładce Punkt. W trakcie przeciągania punktu krzywej, poniżej krzywej tonów wyświetlają się wartości tonów Wejściowa i Wyjściowa.
- Wybierz opcję w menu Krzywa w zakładce Punkt. Ustawienie które wybrałeś będzie ustawione w zakładce Punkt, a nie w zakładce Parametrycznie. Domyślnym ustawieniem jest Średni kontrast.

Kontrolki Nasycenie i Wibracja w module Camera Raw

Możesz zmienić nasycenie wszystkich kolorów (jaskrawość lub czystość koloru) za pomocą kontrolek Wibracja i Nasycenie w zakładce Podstawowe. (Aby dopasować nasycenie konkretnego zakresu kolorów użyj kontrolek z zakładki HSL / skala szarości.)
Wibracja Dopasowanie nasycenia tak, aby zminimalizować odcięcie gdy kolory zbliżają się do pełnego nasycenia, zmieniając nasycenie wszystkich mniej nasyconych kolorów, a mniej wpływając na bardziej nasycone kolory. Wibracja chroni także tony skóry przed przesyceniem.

Nasycenie Pozwala dopasować jednocześnie nasycenie wszystkich kolorów obrazu od -100 (całkowicie monochromatyczny) do +100 (nasycenie podwójne).

Kontrolki HSL / Skala szarości w module Camera Raw

Możesz korzystać z kontrolek w zakładce HSL / Skala szarości, aby dopasować pojedyncze zakresy kolorów. Na przykład, jeśli czerwony obiekt jest zbyt jaskrawy i denerwujący, możesz zmniejszyć wartości Czerwieni w zagnieżdżonej zakładce Nasycenie.

Poniższe zakładki zagnieżdżone zawierają kontrolki dopasowujące składniki kolorów w pewnym zakresie kolorów:
Barwa Zmiana koloru. Na przykład, możesz zmieniać kolor błękitnego nieba (oraz wszystkich innych niebieskich obiektów) od niebieskozielonego do purpurowego.

Nasycenie Zmiana jaskrawości lub czystości koloru. Na przykład, możesz zmieniać kolor błękitnego nieba od szarego do bardzo nasyconego niebieskiego.

Luminancja Zmiana jasności zakresu kolorów.

Jeśli zaznaczysz pole Konwertuj na skalę szarości, zostanie wyświetlona tylko jedna zagnieżdżona zakładka.
Mieszanie skali szarości Użyj kontrolek w tej zakładce aby określić wkład poszczególnych zakresów kolorów do wersji obrazu w skali szarości.

Ton obrazu w skali szarości w module Camera Raw

Użyj kontrolek w zakładce Rozdziel tonowanie aby pokolorować obraz w skali szarości. Możesz dodać jeden kolor do całego zakresu tonów, aby dostać efekt sepii, albo zastosować rozdzielanie tonów, w którym inne kolory są używane dla cieni, a inne dla świateł. Maksymalne cienie i światła pozostają czarne i białe.

Do obrazu kolorowego możesz również zastosować specjalne podejście, takie jak efekt przetwarzania krzyżowego.

1 Zaznacz obraz w skali szarości. (Może to być obraz przekonwertowany na skalę szarości przez wybranie Konwertuj na skalę szarości w zakładce HSL / Skala szarości.)

2 W zakładce Rozdzielanie tonów dopasuj własności Barwa i Nasycenie dla świateł oraz cieni. Własność Barwa określa kolor danego tonu; Nasycenie określa jego wartość.

3 Dopasuj kontrolkę Balans, aby zrównoważyć wpływ kontrolek Światło i Cień. Wartości dodatnie zwiększają wpływ kontrolek Cień; ujemne wartości zwiększają wpływ kontrolek Światło.

Dopasowanie renderowania koloru do aparatu w module Camera Raw

Dla każdego obsługiwanego modelu aparatu, moduł Camera Raw używa profili do przetwarzania obrazów raw. Profile są tworzone przez fotografowanie kolorowego obiektu w różnych warunkach balansu bieli oświetlenia. Gdy ustawisz balans bieli, program Camera Raw użyje profili odpowiedniego aparatu do ekstrapolacji informacji o kolorach.

Niekiedy kolory wygenerowane przez wtyczkę Camera Raw odbiegają od oczekiwań. Może to wynikać z różnic między faktycznym profilem aparatu a profilem w module Camera Raw dla tego aparatu. Możliwe też, że zdjęcie było robione w niestandardowych warunkach oświetlenia poza zakresem kompensacji wtyczki Camera Raw.

Aby w inny sposób renderować kolory inne niż neutralne, użyj kontrolek Barwa i Nasycenie w zakładce Kalibrowanie aby dopasować ustawienia profilu wbudowanego w module Camera Raw. W zakładce tej możesz określić ponadto, czy mają być używane wbudowane profile modułu Camera Raw, czy też profile skojarzone bezpośrednio z przetwarzanymi plikami.

1 W zakładce Kalibracja wybierz profil z menu Profil aparatu:

> ***Ważne:*** *Opcje menu Profil aparatu zależą od tego czy plik ma profil osadzony czy tez był przetwarzany w poprzedniej wersji modułu Camera Raw.*

Program ACR 2.4, 3.0 lub wyższa wersja Większe numery wersji odpowiadają nowszym i poprawionym profilom niektórych aparatów. Jeśli wyświetla się niższy numer wersji, np. 2.4 to profil aparatu nie wymagał uaktualniania. Jeśli dostępnych jest wiele opcji, czasem lepiej wybrać niższy numer wersji, aby uzyskać efekty takie same jak w przypadku starszych obrazów.

Osadzony Użyj profilu osadzonego w bieżącym pliku. Pliki TIFF, JPEG, PSD oraz DNG mogą zawierać profile osadzone.

2 Dopasuj właściwości Tinty cienia, aby usunąć kolorową poświatę w cieniach. Zwykle, zmniejszanie Tinty cieni dodaje do obszarów cieni kolor zielony, a zwiększanie dodaje kolor karmazynowy.

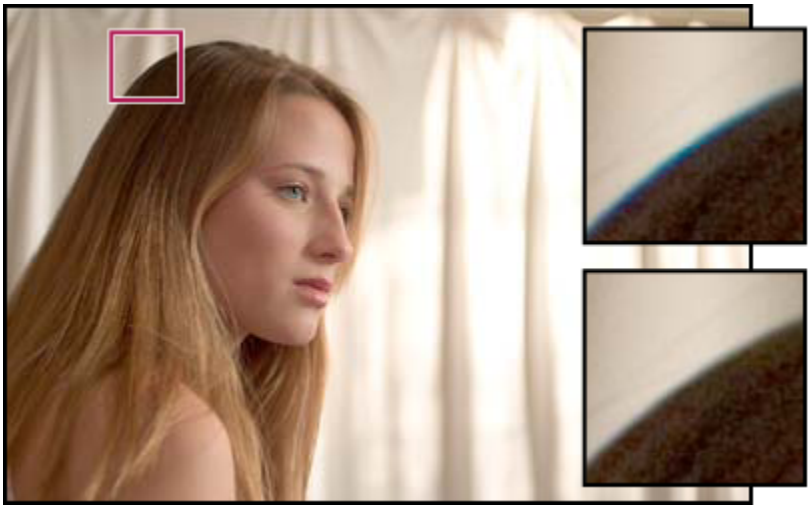
3 Użyj kontrolek Barwa i Nasycenie, aby dopasować czerwone, zielone i niebieskie składowe obrazu. Dopasowując ustawienia obserwuj obraz na podglądzie, aż uzyskasz zadowalający efekt. Na ogół, najpierw dopasuj barwę, a potem nasycenie.

4 Dopasowania wprowadzone w zakładce Kalibracja mają wpływ na obraz zaznaczony w oknie dialogowym Camera Raw. Aby zapisać zmiany i uczynić zmienione ustawienia domyślnymi ustawieniami wbudowanego profilu aparatu, należy wybrać polecenie Zapisz nowe ustawienia domyślne w menu Ustawienia Camera Raw.

Uwaga: *Aby zapisać ustawienia jako domyślne dla konkretnego aparatu (po numerze seryjnym) albo dla konkretnych warunków oświetlenia (po numerze ISO), możesz także zmienić preferencje Domyśle ustawienia obrazu w preferencjach modułu Camera Raw. (Zobacz "Zapisz, wyzeruj i załaduj ustawienia Camera Raw" na stronie 106.)*

Skompensuj odchylenie chromatyczne w oknie dialogowym Camera Raw

Odchylenie chromatyczne jest to typowy defekt, spowodowany przez obiektyw aparatu, który nie jest w stanie skupić promieni świetlnych o różnych częstotliwościach (kolorach) w tym samym punkcie. Jednym z typowych objawów tego defektu jest wyostrzenie wszystkich kolorów z jednoczesnym zaburzeniem wielkości odpowiadających im obszarów. Na obszarach oddalonych od środka zdjęcia pojawiają się kolorowe obwódki (dotyczy to głównie kolorów podstawowych). Obwódka taka może mieć np. postać czerwonej krawędzi po stronie obiektu bliższej środkowi zdjęcia, oraz zielononiebieskiej krawędzi po tej stronie obiektu, która znajduje się dalej od środka zdjęcia.



Oryginalny obraz (u góry) i obraz po skorygowaniu odchylenia chromatycznego (u dołu)

1 Powiększ podgląd w okolicy rogu obrazu. Najlepsze rezultaty można osiągnąć wtedy, gdy wybierze się obszar zawierający bardzo ciemny lub czarny element na bardzo jasnym lub białym tle. Sprawdź, gdzie występują kolorowe otoczki.

2 W zakładce Korekcja obiektywu, dostosuj poniższe kontrolki:

Usuń czerwoną/niebieskozieloną otoczkę Pozwala dostosować wielkość kanału czerwonego względem kanału zielonego. Dzięki temu można usunąć obwódki w kolorach czerwonym i niebieskozielonym.

Usuń niebieską/żółtą otoczkę Pozwala dostosować wielkość kanału niebieskiego względem kanału zielonego. Dzięki temu można usunąć obwódki w kolorach niebieskim i żółtym.

Podczas przeciągania suwaka w lewo lub w prawo należy obserwować obraz na podglądzie. W trakcie usuwania obwódek w kolorach czerwonym/niebieskozielonym można przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby ukryć obwódki żółto-niebieskie. W trakcie usuwania obwódek w kolorach żółtym i niebieskim można przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby ukryć obwódki czerwone/niebieskozielone. Suwaki należy ustawić tak, aby uzyskać jak najpełniejszą redukcję efektu kolorowych obwódek.

Skompensuj efekt winietowania obiektywu w oknie dialogowym Camera Raw

Winietowanie jest to typowy defekt obiektywu, polegający na tym, że brzegi zdjęcia, a szczególnie jego rogi, są ciemniejsze niż środek. Użyj kontrolek w sekcji Winietowanie obiektywu w zakładce Korekcja obiektywu aby zredukować efekt winietowania.

1 Zwiększ Wartość aby rozjaśnić rogi lub zmniejsz aby je przyciemnić.

2 Zmniejsz wartość Punkt środkowy aby zastosować dopasowanie w obszarze bardziej oddalonym od rogów, albo zmniejsz Punkt Środkowy by ograniczyć dopasowanie do okolic rogów.

Modyfikacja obrazów w module Camera Raw

Obracanie obrazów w module Camera Raw

- Kliknij przycisk Obróć obraz o 90° w lewo (lub naciśnij L).
- Kliknij przycisk Obróć obraz o 90° w prawo (lub naciśnij R).

Uwaga: *Korzystając z poleceń menu Edycja możesz także obracać obrazy w programie Bridge bez otwierania okna dialogowego Camera Raw.*

Wyrównywanie obrazów w module Camera Raw

1 Wybierz narzędzie Wyrównaj w oknie dialogowym Camera Raw.

2 Aby wyrównać obraz, przeciągnij kursor narzędzia Wyrównaj w okienku podglądu i określ w ten sposób poziom lub pion obrazu.

Uwaga: *Narzędzie Kadrowanie uaktywnia się zaraz po użyciu narzędzia Wyrównaj.*

Wykadruj wybrane obrazy w module Camera Raw

1 Wybierz narzędzie Kadrowanie w oknie dialogowym Camera Raw.

Aby ograniczyć wyjściowy obszar kadrowania do konkretnych proporcji, wciśnij przycisk myszy wybierając narzędzie Kadrowanie i wybierz opcję z menu.

2 Przeciągnij w oknie podglądu aby narysować obszar kadrowania.

3 Aby przesunąć, przeskalować lub obrócić obszar kadrowania, przeciągnij obszar kadrowania lub jego uchwyty.

4 Kliknij przycisk OK aby wykadrować obraz.

Uwaga: *Aby anulować operację kadrowania, naciśnij ESC przy aktywnym narzędziu Kadrowania albo kliknij i przytrzymaj przycisk narzędzia Kadrowania i wybierz z menu polecenie Wyczyść kadrowanie. Kliknięcie na przycisku Anuluj lub usunięcia zaznaczenia narzędzia Kadrowanie i naciśnięcie ESC powoduje cofnięcie operacji kadrowania, a ponadto zamknięcie okna dialogowego Camera Raw (bez modyfikowania otwartego w nim pliku camera raw).*

Dopasowanie ostrości w module Camera Raw

Kontrolka Stopień ostrości w zakładce Szczegóły pozwala odpowiednio uwypuklić krawędzie. Sposób dopasowania ostrości jest pewną modyfikacją metody skojarzonej z filtrem Maska wyostrzająca w programie Photoshop, która polega na wyszukiwaniu pikseli różniących się od otoczenia na podstawie zadanego progu i zwiększaniu ich kontrastu o zadaną wartość. Podczas otwierania pliku camera raw, wtyczka Camera Raw oblicza wartość tego progu na podstawie modelu aparatu, czułości i kompensacji naświetlenia.

Użyj preferencji Zastosuj wyostrzanie do w oknie preferencje Camera Raw, aby określić czy wyostrzanie ma być stosowane do wszystkich obrazów, czy tylko do podglądów.

1 Ustaw stopień powiększenia/zmniejszenia podglądu na minimum 100%.

2 Zwiększ wartość w polu Stopień, aby zwiększyć stopień wyostrzenia. Wartość zerowa powoduje wyłączenie funkcji wyostrzania. Na ogół niższe wartości opcji Stopień zapewniają czystsze obrazy.

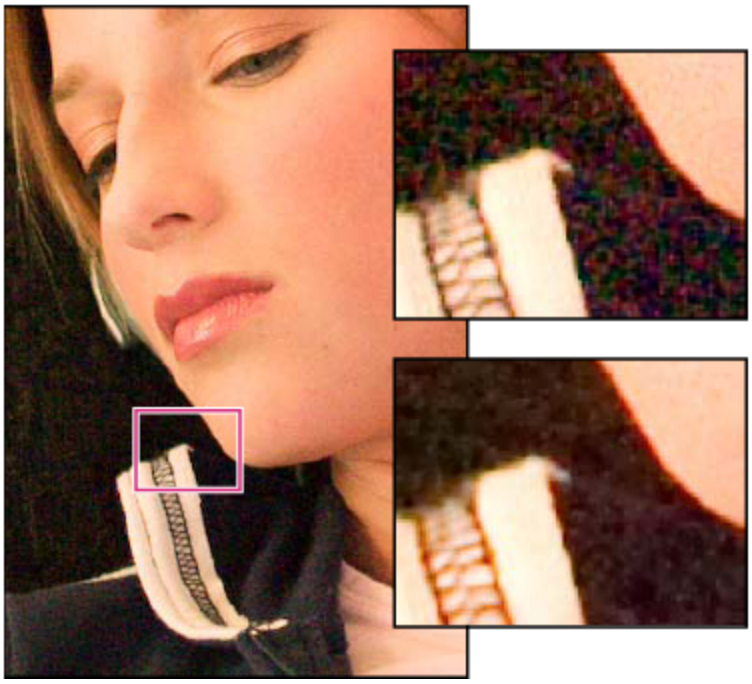
Funkcji wyostrzania modułu Camera Raw powinieneś używać, jeśli nie planujesz intensywnych zmian obrazu w programie Photoshop. Jeśli planujesz takie zmiany, wyłącz funkcję wyostrzania modułu Camera Raw. Dopiero po zakończeniu wszystkich czynności edycyjnych w programie Photoshop zastosuj filtry wyostrzające tego programu.

Redukcja szumu w module Camera Raw

Sekcja Redukcja szumu zakładki Szczegóły zawiera kontrolki umożliwiające redukcję *szumu obrazu*, widocznych wtrętów, które pogarszają jakość obrazu. Szum obrazu obejmuje szum luminancji (w odcieniach szarości), który nadaje obrazowi ziarnisty wygląd, oraz szum chromatyczny (w kolorach), który na ogół przyjmuje postać kolorowych wtrętów na obrazie. Zdjęcia wykonane za pomocą gorszych aparatów fotograficznych lub przy użyciu wyższych szybkości ISO zawierają więcej szumu.

Kontrolka Luminacja umożliwia redukcję szumu w skali szarości, a kontrolka Kolor redukcję szumu chromatycznego. Przeciągnięcie jednego z suwaków na zero powoduje wyłączenie odpowiadającej mu funkcji redukcji szumu.

Przy regulowaniu ustawień opcji Wygładzanie jasności i Redukcja szumu kolorowego warto najpierw powiększyć obrazek na podglądzie, aby był lepiej widoczny.



Przesuwania suwaka Wygładzanie luminacji w prawo redukuje szum luminacji (z prawej strony, powyżej), a przesuwanie suwaka Redukcja szumu kolorowego w prawo redukuje szum chromatyczny (z prawej strony, poniżej).

Camera Raw ustawienia

Zapisz, wyzeruj i załaduj ustawienia modułu Camera Raw

Możesz ponownie użyć dopasowań zastosowanych do obrazu. Możesz zapisać wszystkie bieżące ustawienia obrazu modułu Camera Raw, albo tylko ich część, jako ustawienia wstępne albo jako nowe ustawienia domyślne. Ustawienia domyślne stosowane są do konkretnego modelu aparatu, konkretnego numeru seryjnego aparatu albo konkretnych ustawień ISO w zależności od ustawień w sekcji Ustawienia domyślne obrazu w preferencji Camera Raw.
Ustawienia wstępne wyświetlane są według nazw w zakładce Ustawienia predefiniowane, w menu Edycja > Ustawienia projektowania programu Bridge, w menu kontekstowym obrazów camera raw w programie Bridge oraz w podmenu Stosowanie ustawień menu Ustawienia Camera Raw w oknie dialogowym Camera Raw. Ustawienia wstępne nie są wyświetlane jeśli nie zapiszesz ich w folderze ustawień modułu Camera Raw. Niezależnie od tego, możesz użyć polecenia Wczytaj ustawienia, które pozwala odszukać i zastosować ustawienia zapisane w dowolnym miejscu.

Możesz zapisywać i usuwać ustawienia używając przycisków u dołu zakładki Ustawienia.

1 Kliknij przycisk menu Ustawienia Camera Raw i wybierz polecenie z menu:

Zapisz ustawienia Zapisywanie bieżących ustawień jako ustawień wstępnych. Wybieranie które ustawienia mają być zapisane jako ustawienia wstępne i ich zapis.

Zapis nowych ustawień domyślnych Camera Raw Zapis ustawień bieżących jako nowych ustawień domyślnych innych zdjęć zrobionych tym samym aparatem, tym samym modelem aparatu albo przy tych samych ustawieniach ISO. Wybierz odpowiednie opcje w sekcji Ustawienia domyślne obrazu preferencji Camera Raw aby określić, czy powiązać ustawienia domyślne z konkretnym numerem seryjnym aparatu czy z ustawieniami ISO.

Wyzeruj domyślne ustawienia Camera Raw Odtwarzanie oryginalnych ustawień domyślnych bieżącego aparatu, modelu aparatu lub ustawień ISO.

Wczytaj ustawienia Otwieranie okna dialogowego Wczytaj ustawienia konwersji formatu Raw, w którym możesz odszukać wybrany plik ustawień, zaznaczyć go i kliknąć przycisk Wczytaj.

Określ miejsce przechowywania ustawień Camera Raw

Kwestię tę reguluje specjalna preferencja. Pliki XMP są przydatne wtedy, gdy pliki obrazów mają być przeniesione lub zapisane, ale przy tym chcesz zachować ustawienia camera raw. W oknie dialogowym Camera Raw jest dostępne polecenie Eksportuj ustawienia, które pozwala skorzystać z bazy danych modułu Camera Raw i skopiować zapisane w niej ustawienia do pomocniczych plików XMP lub osadzić je w plikach DNG (Digital Negative).

Ustawienia plików przetwarzanych za pomocą modułu Camera Raw są zapisywane w dwóch miejscach: w pliku bazy danych modułu Camera Raw albo w pomocniczym pliku XMP. Ustawienia plików DNG i TIFF są zwykle zapisywane w tych plikach.
Uwaga: *Gdy importujesz serię plików camera raw w programie After Effects, ustawienia pierwszego pliku będą zastosowane do wszystkich tych plików serii, które nie mają własnych plików pomocniczych. Program After Effects nie przegląda bazy danych Camera Raw.*

Możesz ustawić preferencję określającą gdzie mają być zapisywane ustawienia. Dlatego też, po ponownym otwarciu pliku camera raw wszystkie ustawienia są takie, jak przed ostatnim zamknięciem pliku. W ustawieniach nie są zapisywane atrybuty obrazu (profil docelowej przestrzeni kolorów, głębia bitowa, rozmiar w pikselach oraz rozdzielczość).

1 W programie Bridge wybierz polecenie Edycja > Preferencje Camera Raw (Windows) lub Bridge > Preferencje Camera Raw (Mac OS).

2 W oknie dialogowym Preferencje Camera Raw wybierz jedną z następujących opcji z menu Zapisz ustawienia obrazu w:

Camera Raw Baza danych	**Zapisywanie ustawień w pliku bazy danych Camera Raw w folderze Dokumenty i ustawienia/*[nazwa użytkownika]*/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) lub Users/*[nazwa użytkownika]*/Library/Preferences (Mac OS). Baza danych jest indeksowana według zawartości pliku, zatem ustawienia pozostają przyporządkowane do obrazka, nawet jeżeli przeniesie się albo zmieni nazwę pliku camera raw.**
Pliki pomocnicze ".xmp"	**Zapisywanie ustawień w oddzielnym pliku XMP w tym samym folderze co plik camera raw (pod tą samą nazwą, ale z rozszerzeniem .xmp). Jest to opcja przydatna do długotrwałej archiwizacji plików camera raw wraz z odpowiadającymi im ustawieniami w środowiskach wielodostępowych. Te same pliki XMP mogą zawierać dane IPTC (International Press Telecommunications Council) oraz inne metadane powiązane z plikiem camera raw. Jeżeli pliki camera raw są umieszczone na nośniku tylko do odczytu, np. dysku CD lub DVD, przed otwarciem skopiuj je na twardy dysk. Wtyczka Camera Raw nie może zapisać pliku XMP na nośniku tylko do odczytu. W takiej sytuacji ustawienia zostaną zapisane w pliku bazy danych modułu Camera Raw. Do wyświetlania plików XMP w programie Bridge służy polecenie Widok > Pokaż pliki ukryte.**

> ***Ważne:*** *Jeśli korzystasz z systemu kontroli wersji do zarządzania plikami i zapisujesz ustawienia w pomocniczych plikach XMP, pamiętaj o zgłoszeniu plików pomocniczych jeśli chcesz zrobić zmiany w obrazach camera raw; musisz także zarządzać (np. zmieniać nazwy, przesuwać, usuwać) pliki pomocnicze XMP razem z odpowiadającymi im plikami camera raw. Programy Bridge, Photoshop, After Effects oraz Camera Raw zajmują się tą synchronizacją plików gdy pracujesz lokalnie.*

Jeśli ustawienia plików Camera Raw są przechowywane w bazie danych modułu Camera Raw, a zachodzi potrzeba przeniesienia ich w inne miejsce (na dysk CD, na dysk DVD, na inny komputer, itp), można skorzystać z polecenia Eksportuj ustawienia do XMP i za jego pomocą wyeksportować ustawienia plików do plików pomocniczych XMP.

3 Jeśli chcesz zapisać ustawienia pliku DNG w tym samym pliku, wybierz Ignoruj pliki pomocnicze ".xmp" w sekcji Obsługa plików DNG okna dialogowego Preferencje Camera Raw.

Kopiowanie i wklejanie ustawień modułu Camera Raw

Program Bridge umożliwia skopiowanie ustawień dotyczących danego pliku camera raw i wklejenie go w innym pliku camera raw.

1 W programie Bridge zaznacz plik i wybierz polecenie Edycja > Ustawienia projektowania > Kopiuj ustawienia Camera Raw.

2 Zaznacz jeden lub kilka plików i wybierz polecenie Edycja > Ustawienia projektowania > Wklej ustawienia.

Polecenia kopiowania i wklejania można wybrać również z menu kontekstowego, które jest wyświetlane po kliknięciu na pliku (lub plikach) prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS).

3 W oknie dialogowym Wklej ustawienia Camera Raw wybierz ustawienia które będziesz chciał zastosować.

Zastosuj zapisane ustawienia Camera Raw

1 W programie Bridge albo w oknie dialogowym Camera Raw zaznacz jeden lub kilka plików.

2 W programie Bridge wybierz polecenie Edycja > Ustawienia projektowania lub kliknij prawym przyciskiem myszy wybrany plik. Możesz tez wybrać polecenie Ustawienia Camera Raw ≡◢ w oknie dialogowym Camera Raw.

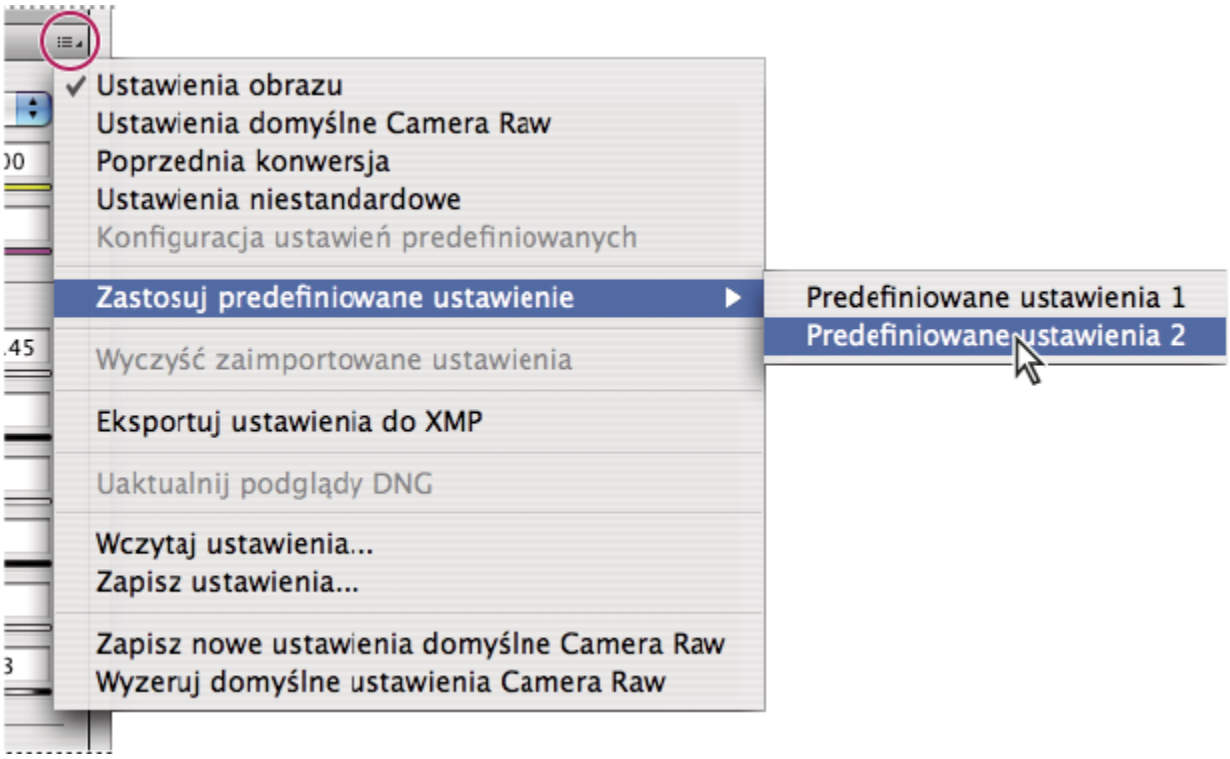
3 Wybierz jedno z następujących poleceń:

Ustawienia obrazu Zostaną użyte ustawienia wybranego obrazu camera raw. Opcja ta jest dostępna tylko w menu Ustawienia okna dialogowego Camera Raw.

Camera Raw Domyślne Użycie zapisanych ustawień domyślnych konkretnego aparatu, modelu aparatu lub ustawień ISO.

Poprzednia konwersja Zostaną użyte ustawienia, które obowiązywały w przypadku poprzedniego obrazu z tego samego aparatu, modelu aparatu lub z tymi samymi ustawieniami ISO.

Nazwa ustawień wstępnych Wykorzystanie ustawień (być może tylko niektórych ustawień obrazu) zapisanych jako ustawienia wstępne.



Zastosowanie ustawień wstępnych

Uwaga: *Możesz także zastosować ustawienia wstępne w zakładce Ustawienia predefiniowane.*

Eksportowanie ustawień Camera Raw i podglądów DNG

W oknie dialogowym Camera Raw jest dostępne polecenie Eksportuj ustawienia do XPM, które pozwala skorzystać z bazy danych modułu Camera Raw i skopiować zapisane w niej ustawienia do pomocniczych plików XMP lub osadzić je w plikach DNG (Digital Negative). Dzięki wyeksportowaniu ustawień zyskuje się pewność, że ustawienia plików Camera Raw będą zachowywane mimo przenoszenia plików w różne miejsca.

Możesz również uaktualniać podglądy JPEG osadzone w plikach DNG.

1. Otwórz pliki w oknie dialogowym Camera Raw
2. Jeśli chcesz wyeksportować ustawienia lub podglądy wielu plików, zaznacz ich miniaturki w widoku taśmy filmowej.
3. W menu Ustawienia Camera Raw wybierz polecenie Eksport ustawień do XMP lub Uaktualnij podgląd DNG.

   Pliki pomocnicze XMP są tworzone w tym samym folderze, w którym są przechowywane pliki camera raw. Jeśli pliki camera raw zostały zapisane w formacie DNG, eksportowane ustawienia są osadzane w tych plikach DNG.

Camera Raw Opcje obiegu pracy

Opcje przepływu pracy określają ustawienia dla wszystkich plików wyjściowych modułu Camera Raw, włączając głębię bitową, przestrzeń kolorów i rozmiar. Opcje przepływu pracy określają jak program Photoshop będzie otwierał te pliki, ale nie maja wpływu na import w programie After Effects. Ustawienia obiegu pracy nie wpływają na dane pliku camera raw.

Możesz wyświetlić i zmienić Ustawienia obiegu pracy w dolnej części okna dialogowego Camera Raw.
Przestrzeń Określanie profilu kolorów. Na ogół powinieneś ustawić wartość Przestrzeń taką, jakiej używasz w przestrzeni roboczej RGB w programie Photoshop. Należy pamiętać, że profilem źródłowym plików camera raw jest zwykle przestrzeń kolorów właściwa dla danego aparatu. Profile wbudowane modułu Camera Raw są wyświetlane w menu Przestrzeń. Jeśli chcesz używać przestrzeni kolorów której nie ma w menu Przestrzeń, wybierz polecenie ProPhoto RGB, a następnie przekonwertuj do przestrzeni roboczej którą wybierzesz przy otwieraniu pliku w programie Photoshop.

Głębia Opcja decyduje o tym, czy plik zostanie otwarty w programie Photoshop jako obraz o 8 czy 16 bitach na kanał.

Rozmiar Określanie rozmiarów obrazu w pikselach do importu w programie Photoshop. Ustawieniem domyślnym jest ta sama wielkość, której użyto przy wykonywaniu fotografii. Użyj menu Rozmiar aby przeprowadzić ponowne próbkowanie obrazu.

W przypadku aparatów o pikselach kwadratowych, gdy planujesz wykonanie mniejszego obrazu końcowego, wybranie rozmiaru mniejszego niż rozmiar własny aparatu skraca czas przetwarzania. Wybór większego rozmiaru daje efekt podobny do próbkowania w górę (w programie Photoshop).

W przypadku aparatów generujących piksele nie kwadratowe rozmiar właściwy to taki, który najlepiej zachowuje łączną liczbę pikseli. Wybór tego rozmiaru skutkuje mniejszym stopniem ponownego próbkowania, a w konsekwencji wyższą jakością obrazu. Rozmiar odpowiadający najwyższej jakości jest oznaczony w menu Wielkość gwiazdką (*).
Uwaga: *Rozmiar obrazu w pikselach można zawsze zmienić po otwarciu go w programie Photoshop.*

Rozdzielczość Określanie rozdzielczości z jaką będzie drukowany obraz. Ustawienia te nie wpływają na rozmiary w pikselach. Na przykład, obrazek o wymiarach 2048 x 1536 wydrukowany z rozdzielczością 72 dpi będzie miał wielkość około 72,4 cm x 54 cm. Po zmianie rozdzielczości na 300 dpi ten sam obrazek zajmie w druku około 17 cm x 13 cm. Możesz tez użyć polecenia Wielkość obrazu aby dopasować rozdzielczość w programie Photoshop.

Rozdział 5: Kolor

Kolor może być opisany na wiele sposobów używając modeli takich jak RGB lub CMYK. W trakcie pracy nad obrazem, możesz określić kolory używając jednego z modeli kolorów. W programie Photoshop wybierasz opcje optymalne dla obrazu i jego przeznaczenia.

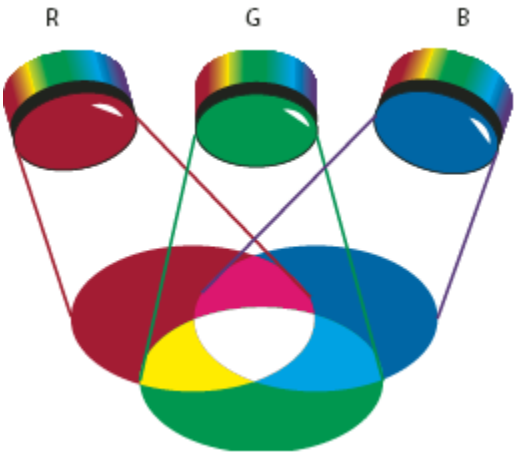
Informacje o kolorze

Zrozumieć kolor

Wiedza na temat tworzenia kolorów i relacji umożliwia bardziej efektywne korzystanie z programu Photoshop. Znajomość podstaw teorii kolorów pozwoli na nieprzypadkowe tworzenie kolorów, dopasowanych do aktualnych potrzeb.

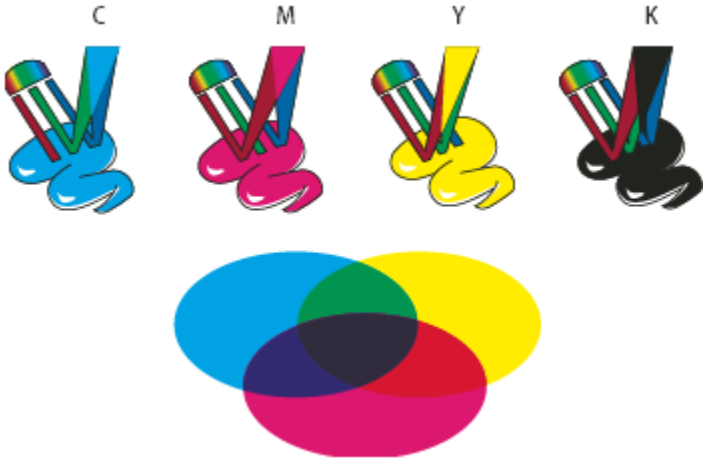
Kolory podstawowe

Addytywne kolory podstawowe to trzy kolory światła (czerwony, zielony i niebieski), tworzące w procesie łączenia w różnych kombinacjach wszystkie kolory widma widzialnego. Dodanie równych części czerwonego, niebieskiego i zielonego światła tworzy barwę białą. Całkowity brak czerwonego, niebieskiego i zielonego światła tworzy barwę czarną. Monitory komputerowe są urządzeniami tworzącymi kolor przy pomocy podstawowych kolorów addytywnych.



Kolory addytywne (RGB)
***R.** Kolor czerwony **G.** Zielony **B.** Kolor niebieski*

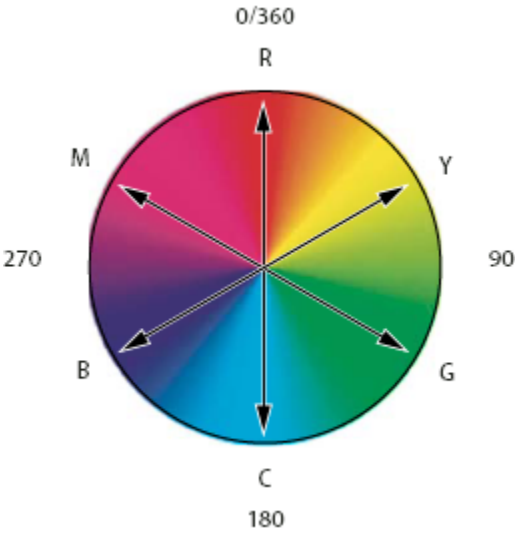
Subtraktywne kolory podstawowe są pigmentami, które tworzą spektrum kolorów z różnych kombinacji. W odróżnieniu od monitorów, drukarki używają kolorów subtraktywnych (pigmenty: niebieskozielony, karmazynowy, żółty i czarny) do tworzenia kolorów z odpowiednio określonych mieszanek. Używa się terminu “subtraktywny”, ponieważ kolory podstawowe są czyste przed mieszaniem. Otrzymane kolory są więc trochę zanieczyszczonymi wersjami kolorów podstawowych. Na przykład, kolor pomarańczowy jest tworzony w procesie subtraktywnego mieszania karmazynowego i żółtego.



Kolory subtraktywne (CMYK)
***C.** Niebieskozielony **M.** Karmazynowy **Y.** Kolor żółty **K.** Czarny*

Koło kolorów

Jeśli nie posiadasz jeszcze doświadczenia w dopasowywaniu komponentów kolorów, to możesz skorzystać z pomocy diagramu balansu kolorów. Koło kolorów jest używane do przewidywania wpływu zmian jednego komponentu koloru na inne kolory oraz przewidywania wyglądu kolorów tłumaczonych między modelami RGB i CMYK.



Koło kolorów
***R.** Kolor czerwony **Y.** Kolor żółty **G.** Zielony **C.** Niebieskozielony **B.** Kolor niebieski **M.** Karmazynowy*

Można na przykład zmniejszyć ilość dowolnego koloru, zwiększając ilość przeciwnego koloru na kole i odwrotnie. Kolory leżące naprzeciwko siebie na standardowym kole kolorów nazywa się kolorami *dopełniającymi*. Ponadto, istnieje możliwość zwiększenia lub zmniejszenia udziału wybranego koloru poprzez zmianę udziału kolorów sąsiednich lub nawet sąsiednich względem koloru przeciwległego.

Na obrazach CMYK ilość karmazynowego zmniejsza się, albo poprzez bezpośrednie zmniejszenie jego udziału, albo poprzez zwiększenie jego koloru dopełniającego, którym jest zielony (kolor umieszczony na przeciwko koloru karmazynowego na kole kolorów). Na obrazach RGB ilość karmazynowego zmniejsza się, zmniejszając udział czerwonego i niebieskiego lub dodając zielonego. Wszystkie opisane zmiany dają balans kolorów z mniejszą ilością karmazynowego.

Zobacz także

"Wybieranie koloru w Próbniku kolorów Adobe" na stronie 126

Modele kolorów, przestrzenie i tryby

Do opisu kolorów, które widzimy i których używamy w grafice cyfrowej służą modele koloru. Każdy model koloru, np. RGB, CMYK lub HSB, reprezentuje inną (zwykle numeryczną) metodę opisywania koloru.

A *Przestrzeń kolorów* jest jednym z wariantów modelu kolorów, w którym znajdują się kolory z wybranego *gamutu*. Na przykład, w modelu RGB występuje wiele przestrzeni kolorów: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB itd.

Każde urządzenie (np. monitor lub drukarka) posiada własną przestrzeń kolorów i może odtwarzać kolory tylko z jej zakresu. Po przeniesieniu z jednego urządzenia na drugie, kolory obrazu mogą ulec zmianie. Dzieje się tak dlatego, że każde urządzenie interpretuje wartości liczbowe RGB lub CMYK zgodnie z własną przestrzenią kolorów. System zarządzania kolorami może być użyty przy przenoszeniu stron dla zapewnienia takich samych lub zbliżonych wersji przenoszonych kolorów. Zobacz "Dlaczego kolory czasami się nie zgadzają" na stronie 134.

W programie Photoshop, *tryb kolorów* dokumentu wyznacza metodę wyświetlania i drukowania kolorów danego obrazu. Tryby kolorów programu Photoshop są oparte na modelach kolorów używanych przy publikacji obrazów. Do wyboru są następujące tryby: RGB (Red — czerwony, Green — zielony, Blue — niebieski); CMYK (Cyan — niebieskozielony, Magenta — karmazynowy, Yellow — żółty, Black — czarny); kolor Lab (oparty na modelu CIE L* a* b*) oraz Skala szarości. Program Photoshop zawiera również wyspecjalizowane tryby generowania kolorów wyjściowych, takie jak tryb Kolor indeksowany i Bichromia. Tryby kolorów określają liczbę kolorów, liczbę kanałów oraz wielkość pliku obrazu. Tryb koloru decyduje również o tym, jakie narzędzia i formaty plików są w danej chwili dostępne.

Użytkownicy, którzy posługują się kolorami w grafice, w rzeczywistości modyfikują wartości liczbowe zawarte w danym pliku. Łatwo jest myśleć o liczbach jako o kolorach, jednak te wartości liczbowe nie stanowią same w sobie bezwzględnych barw — reprezentują dany kolor tylko w przestrzeni kolorów urządzenia, na którym są wykorzystywane.

Zobacz także

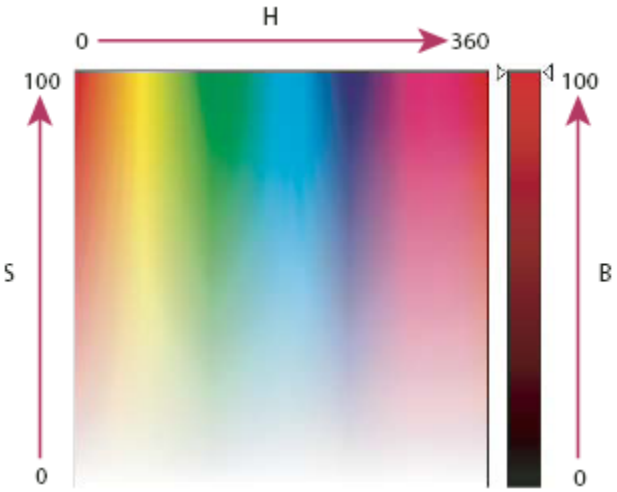
"Tryby kolorów" na stronie 114

Dostosowywanie barwy, nasycenia i jasności koloru

Model HSB powstał w oparciu o sposób postrzegania barw przez człowieka i opisuje trzy główne cechy koloru:
Barwa Barwa to właściwy kolor, powstający wskutek odbicia lub przejścia światła przez obiekt. Miarą barwy jest jej położenie na standardowym kole kolorów, wyrażone w stopniach od 0° do 360°. W zwykłym języku barwa jest określana po prostu nazwą odpowiedniego koloru, np. czerwony, pomarańczowy czy zielony.

Nasycenie Stopień czystości koloru (zwany także czasami *chrominancją*). Nasycenie reprezentuje intensywność szarości w stosunku do samej barwy i jest mierzone jako wartość procentowa, gdzie 0% oznacza barwę szarą, a 100% barwę całkowicie nasyconą. Na standardowym kole kolorów nasycenie rośnie od środka ku krawędziom.

Jasność Jasność jest to względna jaskrawość koloru, mierzona jako wartość procentowa, gdzie 0% odpowiada czerni, a 100% bieli.



Model kolorów HSB
***H.** Barwa **S.** Nasycenie **B.** Jasność*

Tryby kolorów

RGB, tryb kolorów

Tryb kolorów RGB programu Photoshop jest oparty na modelu RGB, co oznacza, że model ten jest wykorzystywany do określania intensywności poszczególnych pikseli. W przypadku obrazów kolorowych typu "8 bitów na kanał" intensywność poszczególnych składników przestrzeni RGB (czerwonego, zielonego i niebieskiego) może należeć do zakresu od 0 (czerń) do 255 (biel). 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 komponentów są różne, to kolorem wynikowym jest odcień neutralnego szarego. Jeśli każdy składnik równy jest 255, otrzymuje się czystą biel, a wartości 0 dają czerń.

Obrazy RGB generują kolory na ekranie za pomocą trzech kolorów składowych, czyli *kanałów*. W przypadku obrazów typu "8 bitów na kanał" te trzy kanały dają razem 24 bity informacji (8 bitów x 3 kanały) dla każdego piksela. W przypadku obrazów 24-bitowych, trzy kanały mogą odtworzyć do 16,7 miliona kolorów na piksel. W przypadku obrazów 48-bitowych (16 bitów na kanał) i 96-bitowych (32 bity na kanał) istnieje możliwość reprodukcji jeszcze większej liczby kolorów. Model RGB jest używany przez monitory kolorowe i jest domyślnym trybem dla nowych obrazów programu Photoshop. Oznacza to, że przy pracy w innym trybie koloru, np. CMYK, program Photoshop interpoluje obraz CMYK na tryb RGB w celu wyświetlenia go na ekranie.

Chociaż RGB jest standardowym modelem kolorów, to dokładny zakres kolorów zmienia się w zależności do używanej aplikacji i urządzenia wyświetlającego. Tryb kolorów RGB w programie Photoshop zmienia się w zależności od ustawienia przestrzeni roboczej określonego w oknie Ustawienia koloru.

Zobacz także

“Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów” na stronie 151

Tryb kolorów CMYK

W trybie CMYK każdemu pikselowi obrazu są przypisane procentowe wartości każdej z farb podstawowych. Kolorom najjaśniejszym (światłom) są przypisane niewielkie udziały procentowe farb podstawowych, natomiast kolorom ciemniejszym (cieniom) — większe. Na przykład, barwa jaskrawoczerwona składa się z 2% niebieskozielonego, 93% karmazynowego, 90% żółtego i 0% czarnego. W obrazach CMYK czysta biel jest generowana, gdy wszystkie cztery składniki mają wartości 0%.

Tryb CMYK jest używany do przygotowywania obrazów przeznaczonych do druku metodą kolorów podstawowych. W wyniku procesu przekształcania obrazu RGB w CMYK przed drukowaniem są tworzone *rozbarwienia*. Jeżeli rozpoczyna się pracę nad obrazem RGB, to najlepiej dokonywać wszystkich czynności edycyjnych w trybie RGB, a następnie pod sam koniec przekonwertować go na tryb CMYK. Pracując w trybie RGB, można korzystać z polecenia Ustawienia próby CMYK, by sprawdzać efekty zmian bez modyfikowania samego obrazu. Tryb CMYK może być używany do bezpośredniego opracowywania obrazów CMYK, które zostały zeskanowane lub zaimportowane z profesjonalnych systemów.

Chociaż model CMYK jest standardowym modelem kolorów, to dokładny zakres dostępnych kolorów może być zróżnicowany, a zależy to od naświetlarni i warunków druku. Tryb kolorów CMYK w programie Photoshop zmienia się w zależności od ustawienia przestrzeni roboczej określonego w oknie Ustawienia kolorów.

Zobacz także

"Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów" na stronie 151

"Ekranowa próba kolorów" na stronie 143

Tryb kolorów Lab

Model kolorów CIE L*a*b* (Lab) oparty jest na postrzeganiu kolorów przez oko ludzkie. Wartości liczbowe w modelu Lab opisują wszystkie kolory dostrzegane przez człowieka o normalnych zdolnościach widzenia. Model Lab definiuje to, jak kolor wygląda, a nie to, ile barwników potrzeba, aby uzyskać kolor na urządzeniu (np. monitorze, drukarce biurkowej, w aparacie cyfrowym), dlatego też uznaje się go za model koloru *niezależny od urządzenia*. Systemy zarządzania kolorami używają modelu Lab jako systemu odniesienia, aby właściwie przetwarzać kolory z jednej przestrzeni kolorów na inną.

Tryb kolorów Lab posiada komponent określony jako jasność (L), którego wartości należą do przedziału od 0 do 100. W Próbniku kolorów Adobe i palecie Kolor, komponent *a* (oś zielono-czerwona) i komponent *b* (oś niebiesko-żółta) mogą przyjmować wartości z przedziału od +127 do –128.

Obrazy w trybie Lab można zapisywać w formatach: Photoshop, Photoshop EPS, PSB, PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 lub Photoshop DCS 2.0. Obrazy Lab o głębi 48-bitowej (16 bitów na kanał) można zapisywać w formatach: Photoshop, PSB, PDF, Photoshop Raw lub TIFF.
Uwaga: *Formaty DCS 1.0 i DCS 2.0 powodują konwersję otwieranych plików na tryb CMYK.*

Tryb Skala szarości

W trybie Skala szarości obrazy są odtwarzane przy użyciu różnych odcieni szarości. W przypadku obrazów 8-bitowych można używać 256 odcieni szarości. Każdy piksel obrazu ma jasność określoną od 0 (czarny) do 255 (biały) w skali szarości. Obrazy 16-bitowe i 32-bitowe charakteryzuje większa liczba odcieni szarości niż obrazy 8-bitowe.

Odcienie szarości można również mierzyć w kategorii procentowego pokrycia czarną farbą (0% odpowiada bieli, 100% — czerni).

Zakres trybu Skala szarości jest zdefiniowany przez ustawienie przestrzeni roboczej, określone w oknie Ustawienia kolorów.

Zobacz także

"Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów" na stronie 151

Tryb bitmapowy

W trybie bitmapowym piksele obrazu są reprezentowane za pomocą dwóch wartości koloru (czarnej i białej). Obrazy w trybie bitmapowym nazywa się obrazami jednobitowymi, ponieważ mają one głębię 1 bitu.

Bichromia, tryb

Tryb bichromii umożliwia tworzenie monochromatycznych, bichromatycznych (dwukolorowych), trichromatycznych (trójkolorowych) i kwadrychromatycznych (czterokolorowych) obrazów w skali szarości przy użyciu więcej niż jednej farby niestandardowej.

Zobacz także

"informacje o bichromii" na stronie 536

Tryb kolorów indeksowanych

Tryb kolorów indeksowanych umożliwia uzyskanie 8-bitowych obrazów o maksymalnie 256 kolorach. Przy przekształcaniu obrazu na tryb kolorów indeksowanych Photoshop tworzy *tabelę koloru (CLUT)*, w której zapisuje kolory obrazu wraz z ich indeksami. Jeżeli w tabeli nie ma jednego z kolorów znajdujących się w oryginalnym obrazie, program wybierze kolor najbardziej do niego zbliżony, albo przeprowadzi *roztrząsanie* w celu symulowania tego koloru za pomocą dostępnych kolorów.

Ograniczenie palety kolorów powoduje, że tryb kolorów indeksowanych pozwala uzyskiwać pliki o mniejszym rozmiarze, zachowując przy tym jakość wizualną wystarczającą do pewnych zastosowań, np. do prezentacji multimedialnych lub tworzenia stron internetowych. Tryb ten oferuje ograniczone możliwości edycji. Jeśli operacje edycji są rozbudowane, należy przełączyć się czasowo na tryb RGB. Pliki w trybie kolorów indeksowanych można zapisywać w formatach: Photoshop, BMP, DICOM, GIF, Photoshop EPS, PSB, PCX, PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa lub TIFF.

Tryb wielokanałowy

Obrazy w trybie wielokanałowym zawierają 256 poziomów szarości w każdym kanale i są przeznaczone do wyspecjalizowanego drukowania. Obrazy w trybie wielokanałowym można zapisywać w formatach: Photoshop, PSB, Photoshop 2.0, Photoshop Raw, lub Photoshop DCS 2.0.

Poniżej przedstawiamy pewne zasady konwertowania obrazów do trybu wielokanałowego:

- Kanały kolorów oryginalnego obrazu stają się w przekonwertowanym obrazie kanałami kolorów dodatkowych.
- Konwersja obrazu CMYK na tryb wielokanałowy powoduje utworzenie kanałów dodatkowych: niebieskozielony, karmazynowy, żółty oraz czarny.
- Konwersja obrazu RGB na tryb wielokanałowy powoduje utworzenie kanałów dodatkowych: niebieskozielony, karmazynowy oraz żółty.
- Usunięcie jednego z kanałów obrazu w trybie RGB, CMYK lub Lab spowoduje automatyczne przekonwertowanie tego obrazu na tryb wielokanałowy.
- Aby wyeksportować obraz wielokanałowy, należy zapisać go w formacie Photoshop DCS2.0.

Konwertowanie obrazów z jednego trybu kolorów na inny

Konwersja obrazu na inny tryb kolorów

Program Photoshop umożliwia przekształcenie obrazu z jego trybu oryginalnego (trybu źródłowego) na inny tryb (tryb docelowy). Podczas przekształcania obrazu z jednego trybu na inny wartości kolorów obrazu zostają trwale zmienione. Jeśli na przykład przekształcamy obraz RGB na tryb CMYK, wartości kolorów z przestrzeni RGB leżące poza przestrzenią CMYK (zdefiniowaną przez ustawienie przestrzeni roboczej CMYK w oknie dialogowym Ustawienia koloru) są modyfikowane, tak by mieściły się w przestrzeni CMYK. W rezultacie może dojść do utraty części danych obrazu, których nie da się odzyskać przez przekonwertowanie obrazu CMYK z powrotem na tryb RGB.

Konwertując obrazy, należy pamiętać o następujących zasadach:

- Możliwie najwięcej operacji edytorskich powinno być wykonywanych w oryginalnym trybie obrazu (zwykle jest to RGB dla obrazów z większości skanerów czy cyfrowych aparatów fotograficznych lub CMYK dla obrazów z tradycyjnych skanerów bębnowych oraz obrazów importowanych z systemu Scitex).
- Przed konwersją należy zapisać kopię zapasową. Jeżeli obraz będzie w przyszłości używany do innych celów, przed przekształceniem należy zapisać jego kopię zapasową ze wszystkimi warstwami.
- Przed konwersją plik powinien zostać spłaszczony. Podczas zmiany trybu koloru tryby mieszania warstw zostają zmienione.

1 Wybierz polecenie Obraz > Tryb i zaznacz wybrany tryb. Tryby niedostępne dla aktywnego obrazu są w menu wyszarzone.

Przy konwertowaniu na tryb wielokanałowy, bitmapy i kolorów indeksowanych obrazy są spłaszczane, ponieważ tryby te nie obsługują warstw.

Dodawanie warunkowej zmiany trybu do operacji

Program Photoshop umożliwia określenie warunków, w których ma zajść zmiana trybu. Pozwala to na wykorzystywanie konwersji w *operacjach*, czyli serii poleceń, która odtwarza się dla pojedynczego pliku albo grupy plików. Jeżeli jednym z elementów operacji jest zmiana trybu, to otwarcie obrazu w innym trybie niż tryb źródłowy określony w operacji doprowadzi do błędu. Na przykład, jeden z etapów operacji może polegać na konwertowaniu obrazu z trybu źródłowego RGB na tryb docelowy CMYK. Zastosowanie tej operacji do obrazu w trybie Skala szarości lub innym trybie źródłowym poza RGB spowoduje wygenerowanie błędu.

Polecenie Warunkowa zmiana trybu umożliwia określenie co najmniej jednego trybu źródłowego i trybu docelowego podczas nagrywania operacji.

1 Rozpocznij nagrywanie operacji.

2 Wybierz polecenie Plik > Automatyzacja > Warunkowa zmiana trybu.

3 W oknie dialogowym Warunkowa zmiana trybu wybierz przynajmniej jeden tryb źródłowy. Można także użyć przycisków Wszystkie albo Brak, aby wybrać wszystkie możliwe tryby albo żaden z nich.

4 Wybierz tryb docelowy z rozwijanego menu Tryb.

5 Kliknij OK. Na palecie Operacje pojawi się nowy etap zawierający warunkową zmianę trybu.

Zobacz także

"Automatyzacja pracy przy pomocy operacji" na stronie 654

Konwertowanie kolorowego zdjęcia na tryb Skala szarości

1 Otwórz fotografię, która będzie konwertowana na czarno-białą.

2 Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Skala szarości.

3 Jeśli pojawi się pytanie o pominięcie informacji o kolorach, kliknij OK. Program Photoshop przekonwertuje kolory obrazu na czerń, biel oraz odcienie szarości.

Zobacz także

"Konwersja obrazów na obrazy czarno-białe" na stronie 177

Przekształcanie obrazu na tryb bitmapowy

Przekształcenie obrazu na tryb bitmapowy powoduje redukcję kolorów do dwóch, co istotnie zmniejsza liczbę informacji dotyczących kolorów i zmniejsza tym samym rozmiar pliku obrazu.

Aby przekonwertować kolorowy obraz na tryb bitmapowy, należy najpierw przekonwertować go na tryb Skala szarości. Operacja ta powoduje usunięcie informacji o barwie i nasyceniu kolorów pikseli. Pozostają zatem tylko informacje o jasności. Jednak ponieważ dla obrazów w trybie bitmapowym są dostępne tylko nieliczne opcje edycji, to najlepiej przeprowadzić edycję w trybie Skala szarości i dopiero wówczas dokonać konwersji na tryb bitmapowy.
Uwaga: *Obrazy w trybie bitmapowym zawierają 1 bit na kanał. Przed konwersją na tryb bitmapowy obrazy o 16 lub 32 bitach na kanał należy przekształcić na tryb 8-bitowej skali szarości.*

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

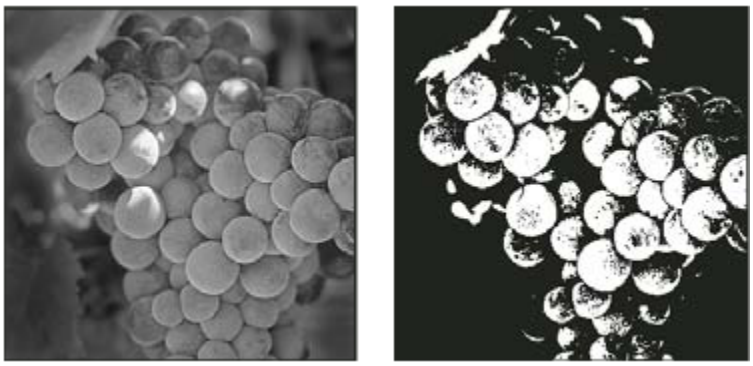
- Jeżeli obraz jest kolorowy, wybierz polecenie Obraz > Tryb > Skala szarości. Następnie wybierz polecenie Obraz > Tryb > Bitmapa.
- W przypadku obrazu w Skali szarości, wybierz polecenie Obraz > Tryb > Bitmapa.

2 W polu Wyjście wpisz wyjściową rozdzielczość obrazu w trybie bitmapy i wybierz jednostkę miary. Domyślnie, zarówno rozdzielczość wejściowa jak i wyjściowa przyjmuje wartość bieżącej rozdzielczości.

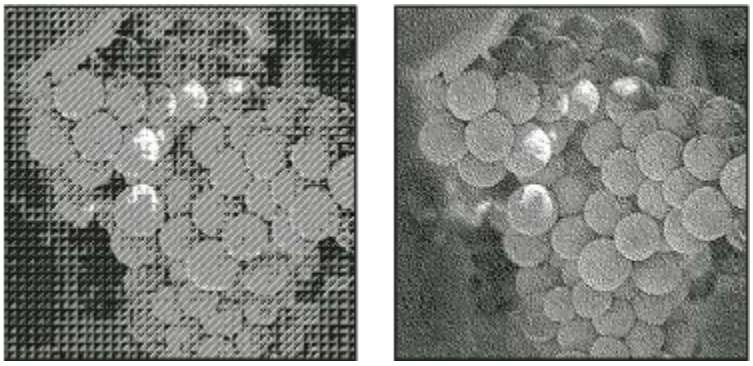
3 Wybierz jedną z następujących metod konwersji umieszczonych w menu Użyj:

Próg 50%	**Piksele o szarości większej niż średnia (128) stają się białe, a pozostałe piksele—czarne. W rezultacie powstaje obraz czarno-biały o bardzo dużym kontraście.**
Roztrząsanie z wykorzystaniem wzorka	**Różne odcienie szarości są zastępowane geometrycznymi konfiguracjami białych i czarnych punktów.**
Roztrząsanie dyfuzyjne	**Obraz jest konwertowany za pomocą procedury rozpraszania błędów, począwszy od górnego lewego rogu obrazu. Jeśli stopień szarości obrazu przekracza wartość średnią (128), to piksel staje się biały. W przeciwnym przypadku 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.**

Raster półtonowy	**Na obrazie wynikowym są symulowane punkty rastrowe. Wpisz wartości w oknie dialogowym Rastry półtonowe:** • **W polu Liniatura wpisz liniaturę rastra i jednostkę miary. Wpisywane wartości mogą należeć do zakresu od 1 do 999 linii na cal oraz od 0,400 do 400 linii na centymetr. Można podawać również cyfry po przecinku. Częstotliwość rastra półtonowego jest wyrażana w jednostkach lpi (linie na cal). Liniatura zależy od typu papieru oraz od rodzaju prasy drukarskiej. Gazety na ogół drukuje się z liniaturą 85 lpi. Czasopisma wykorzystują rastry o wyższej rozdzielczości, np. 133 lpi i 150 lpi. Przed ustawieniem liniatury rastra warto zasięgnąć rady specjalisty (na przykład zapytać w sklepie z drukarkami).** • **Wpisz kąt rastra (w stopniach, od -180 do +180). Kąt rastra wyznacza jego orientację. Rastry półtonowe ciągłe i czarno-białe mają zwykle kąt 45°.** • **W menu Kształt należy zaznaczyć wybrany kształt punktów rastra.** ***> Ważne: Raster półtonowy staje się częścią obrazu. Jeśli obraz będzie drukowany na drukarce półtonowej, na wydruku zostanie uwzględniony wybrany raster półtonowy oraz raster drukarki. Niektóre drukarki mogą drukować obrazy z "morką".***
Własny wzorek	**Na obrazie wynikowym są symulowane własne rastry półtonowe. Wybierz wzorek o zróżnicowanych grubościach elementów (najczęściej są to wzorki o różnych odcieniach szarości).** **Aby użyć tej opcji, zdefiniuj wzorek, a następnie przeprowadź mnożenie odwrotności obrazu w skali szarości dla zastosowania tekstury. Aby pokryć teksturą cały obraz, wzorek musi mieć wielkość obrazu. W przeciwnym wypadku wzorek zostanie równomiernie powielony na obrazie. Program Photoshop zapewnia wiele gotowych wzorków, którymi można pokryć obraz.** ***Aby przygotować do konwersji wzorek czarno-biały, należy najpierw przekształcić obraz do skali szarości, a następnie zastosować kilkukrotnie filtr Rozmycie silniejsze. Technika rozmywania pozwala utworzyć grube linie o różnych odcieniach szarości (od ciemnoszarego do białego).***



Oryginalny obraz w skali szarości oraz efekt zastosowania metody konwersji Próg 50%



Wynik zastosowania metod konwersji Roztrząsanie z wykorzystaniem wzorka i Roztrząsanie dyfuzyjne

Przekształcanie obrazu bitmapowego na obraz w trybie Skala szarości

Obraz w trybie Bitmapy można przekonwertować na tryb Skala szarości, co pozwoli go edytować. Należy pamiętać, że obraz bitmapowy edytowany w trybie Skala szarości może wyglądać inaczej po dokonaniu ponownej konwersji na tryb Bitmapy. Załóżmy dla przykładu, że piksel czarny w trybie Bitmapy został zmieniony na szary w trybie Skali szarości. Gdy obraz zostanie ponownie przekonwertowany na tryb Bitmapy, a wspomniany piksel ma wartość szarości mniejszą od 128, stanie się on biały.

1 Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Skala szarości.

2 Określ stosunek wielkości (wartości od 1 do 16).

Stosunek wielkości jest współczynnikiem skalowania obrazu. Na przykład, aby zmniejszyć obraz o 50%, wybierz 2. Jeśli wybierzesz wartość większą od 1, program będzie uśredniał wartości sąsiadujących ze sobą pikseli (na obrazie w trybie bitmapy) i generował pojedyncze piksele zastępcze (na obrazie w skali szarości). Procedura taka pozwala generować różne odcienie szarości nawet dla obrazów skanowanych przy użyciu skanera 1-bitowego.

Konwersja obrazu RGB lub w skali szarości na obraz w kolorach indeksowanych

Konwersja na kolory indeksowane redukuje liczbę kolorów w obrazie do maksimum 256 — jest to standardowa liczba kolorów obsługiwana przez formaty GIF i PNG-8 oraz wiele aplikacji multimedialnych. Konwersja zmniejsza rozmiar pliku poprzez usunięcie z obrazu informacji dotyczących koloru.

Aby przekonwertować obraz na tryb koloru indeksowanego, trzeba użyć obrazu w trybie RGB lub Skali szarości i o 8 bitach na kanał.

1 Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Kolory indeksowane.

Uwaga: *Wszystkie widoczne warstwy powinny zostać spłaszczone; wszelkie warstwy ukryte zostaną pominięte.*

W przypadku obrazów w skali szarości konwersja jest przeprowadzana automatycznie. W przypadku obrazów RGB na ekranie pojawia się okno Kolory indeksowane.

2 Aby wyświetlić wprowadzone zmiany, należy wybrać opcję Pogląd w oknie dialogowym Kolor indeksowany.

3 Określ opcje przekształcenia.

Opcje konwersji dla obrazów w kolorach indeksowanych

Opcje dotyczące przekształcania obrazu RGB na obraz w trybie Kolor indeksowany ustawia się w oknie dialogowym Kolor indeksowany.

Typ palety Podczas przekształcania obrazu na obraz w kolorach indeksowanych można używać kilku palet. Opcje Percepcyjna, Selektywna i Adaptacyjna pozwalają skorzystać z palety lokalnej, opartej na bieżących kolorach obrazu. Są dostępne następujące palety:

Dokładna Paleta jest tworzona na podstawie tych kolorów, które występują na obrazie RGB—opcja jest dostępna tylko pod warunkiem, że obraz zawiera 256 lub mniej kolorów. Ponieważ paleta zawiera wszystkie kolory obrazu, nie jest stosowane roztrząsanie.

System (Mac OS) Używana jest domyślna, 8-bitowa paleta systemu Mac OS, która powstaje na podstawie jednolitego próbkowania kolorów RGB.

System (Windows) Używana jest domyślna, 8-bitowa paleta systemu Windows, która powstaje na podstawie jednolitego próbkowania kolorów RGB.

Internet Używana jest paleta 216 kolorów, którą przeglądarki internetowe wykorzystują — niezależnie od platformy systemowej — do wyświetlania obrazów na monitorach 256-kolorowych. Kolory dostępne na tej palecie stanowią podzbiór kolorów dostępnych na 8-bitowej palecie systemu Mac OS. Wybór tej opcji pozwala uniknąć roztrząsania obrazów wyświetlanych na monitorach 256-kolorowych.

Jednolita Paleta jest tworzona na podstawie jednolitego próbkowania kolorów z kostki RGB. Na przykład, jeśli weźmiemy po 6 równomiernie rozmieszczonych odcieni czerwonego, zielonego i niebieskiego, zostanie wygenerowana jednolita paleta 216 kolorów (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 (Percepcyjna) Tworzona jest paleta kolorów użytkownika. Priorytet mają kolory najlepiej postrzegane przez człowieka.

Lokalna (Selektywna) Tworzona jest tablica kolorów podobna do tabeli Percepcyjna. W tym wypadku są jednak preferowane duże obszary kolorów i kolory internetowe. Opcja pozwala uzyskać kolory o największej integralności.

Lokalna (Adaptacyjna) Wynikowa paleta jest tworzona na podstawie próbkowania kolorów występujących na obrazie najczęściej. Na przykład, dla obrazu RGB o dwóch kolorach, zielonym i niebieskim, zostanie utworzona paleta zawierająca głównie odcienie tych kolorów. Większość obrazów ma kolory koncentrujące się w określonych obszarach widma. Aby utworzyć paletę zorientowaną na konkretne kolory, należy zaznaczyć fragment obrazu w tych kolorach. Program Photoshop przeprowadzi konwersję, biorąc pod uwagę ten wybór.

Własny Tworzona jest własna paleta użytkownika. Służy do tego okno dialogowe Tablica kolorów. Należy albo dokonać edycji tablicy kolorów i zapisać ją na przyszłość, albo kliknąć Wczytaj, aby wczytać utworzoną wcześniej tablicę kolorów. Opcja ta powoduje również wyświetlenie bieżącej palety adaptacyjnej, która pozwala obejrzeć kolory występujące na obrazie najczęściej.

Poprzednia Używana jest paleta użytkownika z poprzedniej konwersji. Dzięki temu wiele różnych obrazów można przekształcić za pomocą tej samej palety niestandardowej.

Liczba kolorów W polu Kolory można wprowadzić dokładną liczbę kolorów (do 256), które mają być wyświetlane na paletach typu Jednolita, Percepcyjna, Selektywna i Adaptacyjna. Zawartość pola Kolory ma wpływ jedynie na sposób tworzenia tablicy kolorów indeksowanych. Program Adobe Photoshop nadal interpretuje obraz jako 8-bitowy i 256-kolorowy.

Określanie kolorów i przezroczystości Poniżej opisujemy opcje dotyczące określania zawartości tablicy kolorów indeksowanych oraz przezroczystości obrazu:
Wymuszony Grupa opcji odpowiedzialnych za dodawanie do tablicy kolorów konkretnych kolorów. Opcja Czarno-biały powoduje dodanie do tabeli czystej czerni i czystej bieli; opcja Podstawowe wymusza dodanie kolorów podstawowych: czerwonego, zielonego, niebieskiego, niebieskozielonego, karmazynowego, żółtego, czarnego i białego; opcja Internet wymusza dodanie 216 kolorów z palety internetowej; opcja Własny pozwala zdefiniować i dodać własne kolory.

Przezroczystość Opcja pozwalająca zdecydować, czy podczas konwersji obrazu mają być zachowane przezroczyste obszary obrazu. Jej zaznaczenie powoduje dodanie do tablicy kolorów specjalnej pozycji, reprezentującej kolory przezroczyste. Gdy opcja nie jest zaznaczona, obszary przezroczyste są wypełniane kolorem otoczki lub białym (jeśli nie wybrano koloru otoczki).

Otoczka Opcja określa kolor tła, stosowany do wypełniania obszarów w sąsiedztwie obszarów przezroczystych. Gdy jest zaznaczona opcja Przezroczystość, kolor otoczki nie jest stosowany (dzięki temu ułatwia się przejście od koloru obszarów brzegowych do koloru tła internetowego). Gdy opcja nie jest zaznaczona, obszary przezroczyste są wypełniane kolorem otoczki. Otoczka ustawiona na Brak powoduje utworzenie przezroczystych brzegów (Przezroczystość zaznaczona) lub wypełnienie wszystkich obszarów przezroczystych 100-procentową bielą (Przezroczystość nie zaznaczona). Opcje otoczki są dostępne tylko wtedy, gdy obraz zawiera elementy przezroczyste.

Roztrząsanie Jeśli nie zaznaczono opcji Dokładna (dotyczącej tablicy kolorów), tablica kolorów może nie zawierać wszystkich kolorów obrazu. Aby symulować kolory nie uwzględnione w tabeli, można zastosować roztrząsanie. Technika ta polega na mieszaniu pikseli o dostępnych kolorach w celu uzyskania brakujących kolorów. Wybierz z menu opcję roztrząsania i podaj wartość procentową stopnia roztrząsania. Większy stopień roztrząsania pozwala symulować więcej kolorów, może jednak zwiększyć rozmiar pliku obrazu. Użytkownik ma do dyspozycji następujące opcje:
Brak Kolory nie są symulowane. Zamiast symulacji jest wybierany kolor najbardziej zbliżony do brakującego. Opcja skutkuje powstaniem ostrych przejść między poszczególnymi barwami i odcieniami.

Dyfuzja Kolory są symulowane metodą propagacji błędów. Aby uniemożliwić symulowanie kolorów występujących w tablicy kolorów, należy zaznaczyć opcję Zachowaj dokładne kolory. Jest to użyteczne, gdy trzeba zachować linie i tekst w obrazach internetowych.

Przeplatany Wszelkie kolory spoza tablicy kolorów są symulowane przy użyciu kwadratowych wzorków przypominających półtony.

Szum Opcja zmniejsza efekt "szwów" wzdłuż krawędzi odcięć obrazu. Opcję należy wybrać, jeśli planuje się utworzenie odcięć obrazu i umieszczenie ich w tabeli HTML.

Dostosowywanie tablic kolorów indeksowanych

Polecenie Tablica kolorów pozwala zmienić tabelę kolorów obrazu, który jest zapisany w trybie Kolor indeksowany. Zmiany takie mogą być szczególnie użyteczne w przypadku *obrazów pseudokolorowych*—tj. obrazów, w których stopnie szarości są wyrażane za pomocą specjalnie dobranych kolorów (obrazy takie spotyka się często w publikacjach naukowych, np. medycznych). Polecenie może być przydatne także do generowania efektów specjalnych na obrazach o małej liczbie kolorów.
Uwaga: *Aby zmienić kolory na obrazie pseudokolorowym, wybierz polecenie Obraz > Dopasuj i skorzystaj z poleceń w podmenu.*

Edycja kolorów i przypisywanie przezroczystości przy użyciu tablicy kolorów

Edytując zawartość tablicy kolorów, można uzyskać pewne efekty specjalne i określić niektóre kolory jako przezroczyste.

1 Otwórz obraz w trybie Kolor indeksowany.

2 Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Tablica kolorów.

3 Aby wybrać nowy kolor maski, kliknij pole kolorów i wybierz nowy kolor z próbnika kolorów.

4 Aby zmienić zakres kolorów, przeciągnij kursor po tabeli, zaznaczając zakres wybrany do sprawdzenia. W próbniku kolorów zaznacz kolor, który ma być pierwszym w zakresie i kliknij OK. Po ponownym wyświetleniu próbnika kolorów zaznacz kolor, który ma być ostatni w zakresie i kliknij OK.

Kolory wybrane za pomocą próbnika są umieszczane w oknie dialogowym Tablica kolorów.

5 Aby przypisać przezroczystość do koloru, w oknie dialogowym Tablica kolorów wybierz narzędzie Kroplomierz i kliknij wybrany kolor w tabeli albo na obrazie. Wybrany kolor staje się przezroczysty.

6 Aby zastosować nowe kolory do obrazu, kliknij OK (w oknie Tablica kolorów).

Wybieranie predefiniowanej tablicy kolorów

1 Otwórz obraz w trybie Kolor indeksowany.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Tablica kolorów.
- Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Kolory indeksowane. W oknie dialogowym Kolor indeksowany wybrać opcję Własna z menu Paleta. Spowoduje to otwarcie okna dialogowego Tablica kolorów.

3 W oknie dialogowym Tablica kolorów wybierz jedną z gotowych tabel z menu Tabela.

Własny	**Tworzona jest paleta kolorów określonych przez użytkownika.**
Ciało czarne	**Jest wyświetlana paleta z kolorami emitowanymi przez rozgrzane ciało czarne — od czarnego, przez czerwony, pomarańczowy i żółty, do białego.**
Skala szarości	**Wyświetlana jest paleta oparta na 256 poziomach szarości — od czarnego do białego.**
Widmo	**Wyświetlana jest paleta z kolorami, które powstają przy przejściu światła białego przez pryzmat — od fioletowego, przez niebieski, zielony, żółty i pomarańczowy, do czerwonego.**
System (Mac OS)	**Wyświetlana jest standardowa, 256-kolorowa paleta systemu Mac OS.**
System (Windows)	**Wyświetlana jest standardowa, 256-kolorowa paleta systemu Windows.**

Zapisywanie i wczytywanie tablic kolorów

Jeśli użytkownik ma zamiar stosować daną tabelę kolorów indeksowanych w innych obrazach programu Adobe Photoshop, może zapisać ją za pomocą przycisków Zapisz i Wczytaj w oknie dialogowym Tablica kolorów. Po wczytaniu tabeli kolory na obrazie zmieniają się zgodnie z zawartością nowej tabeli.
Uwaga: *Zapisane tablice kolorów można wczytać również w palecie Próbki.*

Wybieranie kolorów

Informacje o kolorach narzędzi i tła

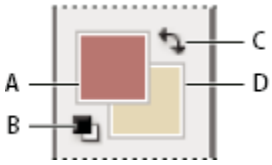
Program Photoshop używa koloru *narzędzia* do malowania, wypełniania i obrysowywania zaznaczeń, a koloru *tła* do tworzenia wypełnień gradientowych i wypełniania wyczyszczonych obszarów obrazu. Kolory narzędzia i tła są także używane w przypadku niektórych efektów specjalnych.

Nowy kolor narzędzia lub tła można wybrać za pomocą narzędzia Kroplomierz, palety Kolor, palety Próbki lub Próbnika kolorów Adobe.

Domyślnym kolorem narzędzia jest czarny, a tła — biały. (W kanale alfa domyślnym kolorem narzędzia jest biały, a tła - czarny.)

Wybieranie kolorów w przyborniku

Bieżący kolor narzędzia jest wyświetlany w górnym polu zaznaczenia na pasku narzędziowym, a bieżący kolor tła jest wyświetlany w dolnym polu.



Pola koloru narzędzia i koloru tła na palecie narzędziowej
A. *Pole koloru narzędzia* ***B.*** *Ikona domyślnych kolorów* ***C.*** *Ikona przełączania kolorów* ***D.*** *Pole koloru tła*

- Aby zmienić kolor narzędzia, kliknij górne pole koloru na palecie narzędziowej, po czym wybierz kolor z Próbnika kolorów Adobe.
- Aby zmienić kolor tła, kliknij dolne pole koloru na palecie narzędziowej, po czym wybierz kolor z Próbnika kolorów Adobe.
- Aby kolor narzędzia i kolor tła zamienić ze sobą, kliknij ikonę przełączania kolorów na palecie narzędziowej.
- Aby przywrócić domyślny kolor narzędzia i tła, kliknij ikonę domyślnych kolorów na palecie narzędziowej.

Zobacz także

"Informacje o Próbniku kolorów HDR (Photoshop Extended)" na stronie 87

Wybieranie kolorów za pomocą narzędzia Kroplomierz

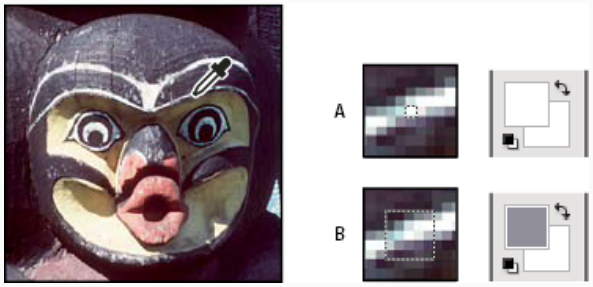
Kroplomierz umożliwia próbkowanie koloru z danego obszaru na obrazie w celu zmiany koloru tła lub narzędzia. Próbkę można pobrać z obszaru aktywnego lub z innego obszaru obrazu.

1 Wybierz narzędzie Kroplomierz .

2 Aby zmienić wielkość próbki Kroplomierza, wybierz opcję z menu Wielkość próbki:

Próbka punktowa	**Jest odczytywana wartość koloru jednego piksela (tego, który kliknięto).**

Średnia 3 na 3, Średnia 5 na 5, Średnia 11 na 11, Średnia 31 na 31, Średnia 51 na 51, Średnia 101 na 101	**Jest wyznaczana średnia wartości kolorów wszystkich pikseli próbki (o wymiarach 3x3 lub 5x5).**



Wybieranie koloru narzędzia za pomocą narzędzia Kroplomierz
A.
Próbka punktowa
B.
Średnia 5x5

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wybrać nowy kolor narzędzia, kliknij obraz. Metoda alternatywna polega na ustawieniu kursora nad obrazem, wciśnięciu przycisku myszy i przeciągnięciu kursorem. W trakcie przeciągania będzie zmieniała się zawartość pola wyboru koloru. Gdy ukaże się w nim pożądany kolor, można zwolnić przycisk myszy.
- Aby wybrać nowy kolor tła, kliknij obraz z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Metoda alternatywna polega na ustawieniu kursora nad obrazem, wciśnięciu klawisza Alt (Windows) lub Options (Mac OS), wciśnięciu przycisku myszy i przeciągnięciu kursorem. W trakcie przeciągania będzie zmieniała się zawartość pola wyboru koloru tła. Gdy ukaże się w nim pożądany kolor, można zwolnić przycisk myszy.

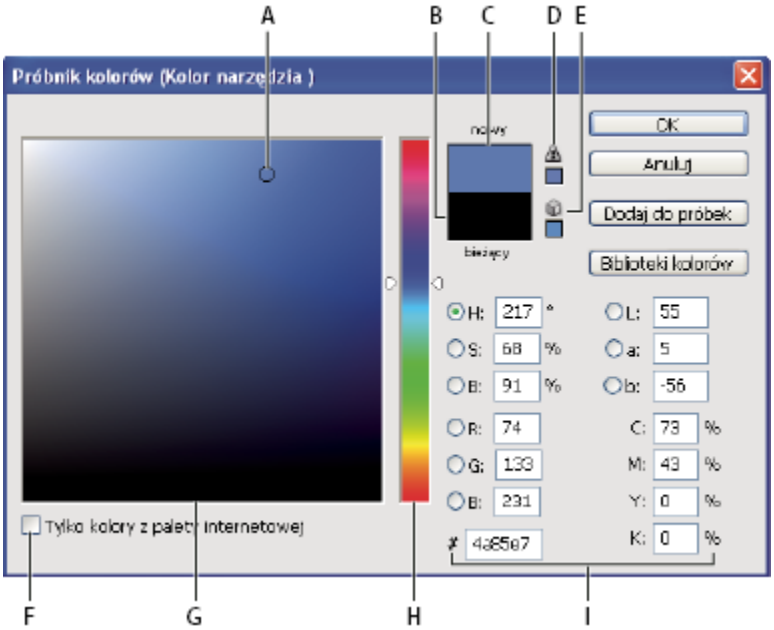
Aby chwilowo użyć Kroplomierza równocześnie z dowolnym innym narzędziem do malowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Omówienie Próbnika kolorów Adobe

W Próbniku kolorów Adobe kolory są wybierane przy pomocy czterech modeli kolorów: HSB, RGB, Lab oraz CMYK. Za pomocą Próbnika kolorów Adobe można ustawiać kolor narzędzia, kolor tła i kolor tekstu. Narzędzie umożliwia także określanie kolorów docelowych dla różnych narzędzi, poleceń i opcji.

Próbnik kolorów Adobe można skonfigurować w taki sposób, aby udostępniał tylko kolory z palety internetowej albo umożliwiał wybór z kilku własnych systemów koloru. Użytkownicy programu Photoshop Extended posiadają dostęp do próbnika HDR (o dużej dynamice kolorów), którym można wybierać kolory dla obrazów HDR.

Pole koloru w Próbniku kolorów Adobe może wyświetlać składowe w trybie HSB, RGB oraz w trybie Lab. Jeśli znasz wartości liczbowe opisujące wybrany kolor, możesz je wpisać w polach tekstowych. Możesz też użyć suwaka kolorów i pola kolorów do zapoznania się z dostępnymi kolorami. Podczas dobierania koloru przy użyciu mapy i suwaka kolorów wyświetlane wartości współrzędnych zmieniają się, reprezentując nowy kolor. Prostokąt koloru po prawej stronie suwaka wyświetla dopasowany kolor na górze i kolor oryginalny na dole. Program wyświetli odpowiednie alarmy, jeżeli kolor nie mieści się w palecie bezpiecznych kolorów internetowych lub *poza gamutem* przestrzeni kolorów do druku .



Próbnik kolorów Adobe
***A.** Pobrany kolor **B.** Kolor oryginalny **C.** Kolor dopasowany **D.** Ikona alarmu poza gamutem kolorów **E.** Ikona alarmu nie bezpiecznych kolorów z palety internetowej **F.** Opcja Kolory z palety internetowej **G.** Pole Kolor **H.** Suwak Kolor **I.** Wartości koloru*

Po wybraniu koloru w Próbniku kolorów Adobe, program wyświetla jednocześnie wartości liczbowe składowych HSB, RGB, Lab i CMYK oraz wartości szesnastkowe. Jest to wygodna metoda sprawdzania, jak dany kolor będzie opisywany w innych modelach.

Program Photoshop używa domyślnie Próbnika kolorów Adobe, ale można też użyć innego próbnika po odpowiednim określeniu ustawienia preferencji. Może to być na przykład jeden z próbników wbudowanych lub wtyczek próbników.

Zobacz także

"Informacje o Próbniku kolorów HDR (Photoshop Extended)" na stronie 87

Wyświetlanie próbnika kolorów

- Kliknij pole koloru tła lub narzędzia na przyborniku.
- Kliknij Pole wyboru koloru tła lub narzędzia na panelu Kolor.

  Próbnik kolorów jest dostępny także w sytuacjach wyboru koloru. Na przykład, przy kliknięciu próbki koloru w pasku opcji niektórych narzędzi lub kroplomierzy w niektórych oknach dialogowych dopasowania koloru.

Wybieranie koloru w Próbniku kolorów Adobe

Aby wybrać kolor, wpisz wartości składowych koloru w polach tekstowych HSB, RGB i Lab lub użyj suwaka kolorów i pola kolorów.

Aby wybrać kolor przy pomocy suwaka i pola kolorów, kliknij suwak lub przesuń jego trójkąt określając każdą ze składowych koloru. Następnie przesuń okrągły marker lub kliknij pole koloru. Operacja ta określi pozostałe dwie składowe koloru.
Podczas dobierania koloru przy użyciu pola i suwaka kolorów wyświetlane wartości współrzędnych zmieniają się, reprezentując nowy kolor. Prostokąt koloru po prawej stronie suwaka wyświetla dopasowany kolor na górze i kolor oryginalny na dole. Program wyświetli odpowiednie alarmy, jeżeli kolor nie mieści się w palecie internetowej lub w zakresie *gamutu kolorów* .

Kolory można również pobierać poza oknem Próbnika kolorów Adobe. Przesunięcie wskaźnika nad okno dokumentu spowoduje, że zmieni się on w narzędzie Kroplomierz. Można nim pobrać kolor, klikając obraz. Wybrany kolor zostanie wyświetlony w próbniku kolorów Adobe. Kliknięcie obrazu i przytrzymanie przycisku myszy umożliwia przeniesienie narzędzia Kroplomierz w dowolne miejsce biurka. Następnie można pobrać kolor, zwalniając przycisk myszy.

Wybieranie koloru przy pomocy modelu HSB

W przypadku modelu kolorów HSB, barwa jest określana w polu koloru jako kąt, którego wartość od 0° do 360° odpowiada miejscu na kole kolorów. Nasycenie i jasność są określane wartościami wyrażonymi w procentach. W polu kolorów, nasycenie i barwa wzrastają od lewej do prawej, a jasność wzrasta z dołu na górę.

1. W Próbniku kolorów Adobe, zaznacz opcję H i wpisz wartość w polu tekstowym H lub zaznacz wybraną barwę na suwaku kolorów.
2. Dopasuj nasycenie i jasność kliknięciem pola kolorów, przesunięciem okrągłego znacznika lub wpisaniem wartości polach S i B.
3. (Opcja dodatkowa) Zaznacz opcję S lub B i wyświetl w polu kolorów nasycenie i jasność przed wprowadzaniem dalszych zmian.

Wybieranie koloru przy pomocy modelu RGB

Wybierz kolor określając jego składowe: czerwony, zielony i niebieski.

1. W Próbniku kolorów Adobe, wpisz wartości liczbowe w polach R, G i B. Wybierz wartości składowych z przedziału od 0 do 255 (0 odpowiada czerni, a 255 czystemu kolorowi).
2. Aby zaznaczyć kolor przy pomocy suwaka lub pola kolorów, kliknij R, G lub B i dopasuj odpowiednio wybrany suwak lub pole.

   Kliknięty kolor jest wyświetlany na suwaku kolorów z wartością 0 (brak koloru) na dole i wartością 255 (maksymalna ilość koloru) na górze. Pole kolorów wyświetla zakres pozostałych dwóch składowych — jeden na osi poziomej, drugi na pionowej.

Wybieranie koloru przy pomocy modelu Lab

Podczas wybierania koloru na podstawie modelu Lab, wartość L określa luminancję danego koloru. Wartość A określa, na ile kolor jest czerwony lub zielony. Wartość B określa, na ile kolor jest niebieski lub żółty.

1. W Próbniku kolorów Adobe, wpisz wartości dla pola L (od 0 do 100) oraz dla pól A i B (od -128 do +127).
2. (Opcja dodatkowa) Dopasuj kolor przy pomocy suwaka lub pola kolorów.

Wybieranie koloru przy pomocy modelu CMYK

Aby wybrać kolor, podaj wartości wszystkich składowych jako procent niebieskozielonego, karmazynowego, żółtego i czarnego.

1. W Próbniku kolorów Adobe wpisz wartości procentowe dla pól C, M, Y i K lub wybierz kolor przy pomocy suwaka lub pola kolorów.

Wybieranie koloru poprzez określenie wartości szesnastkowych

Istnieje możliwość wybrania koloru poprzez określenie wartości szesnastkowych dla komponentów R, G i B danego koloru. Trzy pary liczb są wyrażane w wartościach od 00 (minimalna luminancja) do ff (maksymalna luminancja). Na przykład, 000000 to czerń, ffffff to biel, a ff0000 to czerwień.

1. W Próbniku kolorów Adobe wpisz wartość szesnastkową w pole tekstowe ze znakiem #.

Wybieranie kolorów z palety internetowej

Kolory z palety internetowej to 216 kolorów używanych przez przeglądarki bez względu na platformę. Przy wyświetlaniu koloru na 8-bitowym ekranie, przeglądarka zmienia wszystkie kolory obrazu na bezpieczne. 216 kolorów stanowi podzestaw palety Mac OS kolorów 8-bitowych. Używając tylko takich kolorów, zyskuje się pewność, że kompozycja przeznaczona do prezentacji w Internecie nie będzie podlegała roztrząsaniu na zestaw systemowy, zawierający 256 kolorów.

Określanie kolorów z palety internetowej w Próbniku kolorów Adobe

1 Kliknij opcję Tylko kolory z palety internetowej, w lewym dolnym rogu Próbnika kolorów. Dowolnie wybrany kolor przy włączonej opcji Tylko kolory z palety internetowej jest bezpiecznym kolorem WWW.

Zmiana koloru nie mieszczącego się w zakresie kolorów z palety internetowej na kolor z palety internetowej

Jeśli wybrany kolor nie jest kolorem z palety internetowej, to obok prostokąta koloru w Próbniku kolorów Adobe pojawi się symbol ostrzeżenia .

1 Kliknięcie symbolu ostrzeżenia zaznacza najbliższy kolor z palety internetowej. (Jeśli nie pojawiło się ostrzeżenie, to zaznaczony kolor jest bezpiecznym kolorem z palety internetowej.)

Zaznaczanie koloru z palety internetowej za pomocą panelu Kolor

1 Kliknij zakładkę palety Kolor lub wybierz polecenie Okno > Kolor i wyświetl paletę Kolor.

2 Wybierz opcję zaznaczania kolorów z palety internetowej:

- W menu palety Kolor wybierz polecenie Utwórz bezpieczną rampę internetową. Dowolnie wybrany kolor przy włączonej opcji Tylko kolory z palety internetowej jest bezpiecznym kolorem WWW.
- Z menu palety Kolor wybierz opcję Suwaki kolorów z palety internetowej. Domyślnie, Suwaki kolorów z palety internetowej przeskakują na kolory z palety internetowej (wskazane znacznikami) przy ich przeciąganiu. Aby nadpisać zaznaczanie kolorów z palety internetowej, przeciągnij te suwaki z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Jeżeli wybrany zostanie kolor nie mieszczący się w zakresie kolorów z palety internetowej, to nad rampą kolorów po lewej stronie palety Kolor pojawi się symbol ostrzeżenia . Kliknięcie symbolu ostrzeżenia zaznacza najbliższy kolor z palety internetowej.

Wybieranie odpowiednika CMYK dla koloru niedrukowalnego

Niektóre kolory w modelach RGB, HSB i Lab nie mogą być drukowane, ponieważ nie mają swych odpowiedników w modelu CMYK. Po wybraniu niedrukowalnego koloru w Próbniku kolorów Adobe lub panelu Kolor, na ekranie pojawi się trójkąt ostrzeżenia. Próbka umieszczona poniżej trójkąta zawieraj najbliższy odpowiednik koloru CMYK.
Uwaga: *W panelu Kolor, trójkąt ostrzeżenia nie jest dostępny podczas używania suwaków Koloru z palety internetowej.*

1 Aby wybrać najbliższy odpowiednik kolorów CMYK, kliknij trójkąt ostrzeżenia w oknie Próbnik kolorów z palety internetowej lub palecie Kolor.

Kolory możliwe do wydrukowania są wyznaczone przez bieżącą przestrzeń roboczą kolorów CMYK (określoną w oknie dialogowym Ustawienia koloru).

Zobacz także

"Identyfikacja kolorów spoza przestrzeni" na stronie 166

Wybieranie koloru dodatkowego

Próbnik kolorów Adobe umożliwia wybieranie kolorów specjalnych z bibliotek PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System, systemu Toyo Color Finder™ 1050, ANPA-Color™, HKS® oraz DIC Color Guide.

Aby zagwarantować, że kolory na wydruku końcowym będą dokładnie zgodne z oczekiwaniami, należy skonsultować się z producentem drukarki lub z pomocą techniczną i wybrać kolor specjalny w oparciu o drukowaną próbkę. Producenci zalecają, aby co roku nabywać nowy zestaw próbek, dzięki czemu unika się skutków blaknięcia farby drukarskiej i innych uszkodzeń próbek.
> ***Ważne:*** *W programie Photoshop kolory dodatkowe są drukowane na odpowiadających im płytkach CMYK we wszystkich trybach oprócz Bichromii. Aby wydrukować kolory specjalne na płytkach kolorów dodatkowych, należy utworzyć kanały koloru dodatkowego.*

1 Otwórz Próbnik kolorów Adobe i kliknij przycisk Biblioteki kolorów.

Otworzy się okno dialogowe Inny kolor, wyświetlające kolor najbardziej zbliżony do tego, jaki był zaznaczony w próbniku kolorów Adobe.

2 W polu Książka wybierz bibliotekę kolorów. Opisy bibliotek kolorów znajdują się niżej.

3 Odszukaj wybrany kolor, wpisując numer farby lub przeciągając trójkąty wzdłuż paska przewijania.

4 Kliknij wybraną na liście próbkę koloru.

Zobacz także

"Informacje o kolorach dodatkowych" na stronie 539

Biblioteki kolorów dodatkowych

Próbnik kolorów Adobe obsługuje następujące systemy kolorów:
ANPA-COLOR Powszechnie używany do druku prasy. *ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book* zawiera próbki kolorów ANPA.

DIC Color Guide Używany często w Japonii do drukowania projektów. Więcej informacji można uzyskać od firmy Dainippon Ink & Chemicals, Inc., Tokio, Japonia.

FOCOLTONE Składa się z 763 kolorów CMYK. Kolory FOCOLTONE są zoptymalizowane ze względu na uniknięcie problemów z zalewkami i dopasowaniem kolorów. FOCOLTONE udostępnia książkę próbek ze specyfikacjami dla kolorów podstawowych i dodatkowych, wykresy nadruku oraz informacje na temat oznaczeń rozkładu dokumentów. Więcej informacji można uzyskać od firmy Focoltone International, Ltd., Stafford, Wielka Brytania.

Próbki HKS Używany do drukowania projektów w Europie. Każdy kolor posiada określony odpowiednik CMYK. W podanej grupie istnieją opcje HKS E, HKS K (dla wysokiej jakości papieru błyszczącego), HKS N (dla papieru zwykłego) oraz HKS Z (dla druku gazetowego). Dostępne są próbki kolorów dla każdej skali. Książki i próbki kolorów HKS Process dodano do menu systemów koloru.

PANTONE® Kolory używane do odtwarzania kolorów dodatkowych. System PANTONE MATCHING SYSTEM zapewnia możliwość symulowania 1,114 kolorów. Przewodniki kolorów PANTONE oraz próbniki kolorów są obecnie drukowane na papierach powlekanych, niepowlekanych i matowych, co umożliwia dokładne oddanie rezultatów druku oraz lepszą kontrolę na poziomie maszyny drukarskiej. Kryjące kolory PANTONE można wydrukować w kolorach CMYK. Aby porównać kolor kryjący PANTONE z jego najbliższym odpowiednikiem CMYK, zastosuj mapę *konwersji kolorów kryjących na rozbarwiane PANTONE*. Pod każdym kolorem podane są wartości procentowe tint rastrów CMYK. Więcej informacji można uzyskać od firmy Pantone, Inc., Carlstadt, New Jersey (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 System wyszukiwania kolorów, składający się z ponad 1000 barw opartych o farby drukarskie najczęściej używane w Japonii. Książka *TOYO Process Color Finder* oraz próbki TOYO dodano do menu systemów koloru. Album *TOYO Kolor Finder 1050 Book* zawiera wydrukowane próbki kolorów Toyo; można go uzyskać w drukarniach i sklepach z artykułami graficznymi. Więcej informacji można uzyskać od firmy Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., Tokio, Japonia.

TRUMATCH Zapewnia przewidywalne odpowiedniki koloru w systemie CMYK; udostępnia 2000 komputerowo generowanych kolorów. Kolory TRUMATCH są równomiernie rozmieszczone wzdłuż widzialnego zakresu przestrzeni CMYK. TRUMATCH COLORFINDER wyświetla w każdej barwie do 40 odcieni i tint, utworzonych w procesie czterobarwnym, przy czym każdy jest możliwy do odtworzenia w czterech kolorach na elektronicznych naświetlarkach. Dostępne są również odcienie szarości utworzone ze składowych CMYK. Więcej informacji można uzyskać od firmy Trumatch Inc., Nowy Jork, U.S.A.

Zmiana próbnika kolorów

Zamiast korzystania z Próbnika kolorów Adobe, można wybrać kolory ze standardowego próbnika kolorów danego systemu operacyjnego lub próbnika innego firmy.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS).

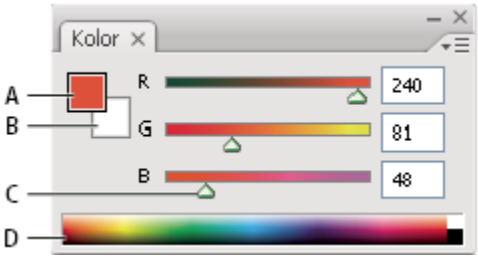
2 Wybierz kolor z menu Próbnika kolorów i kliknij OK.

Dodatkowe informacje można znaleźć w dokumentacji systemu operacyjnego.

Uwaga: *Aby powrócić do Próbnika kolorów Adobe, zaznacz go w menu Próbnik kolorów, w Preferencjach ogólnych.*

Omówienie panelu Kolor

Na palecie Kolor (Okno > Paleta Kolor) są wyświetlane wartości bieżących kolorów narzędzia i tła. Suwaki tej palety służą do zmiany kolorów narzędzia i tła w ramach kilku różnych modeli kolorów. Kolor narzędzia i tła może być także wybierany na pasku kolorów, w dolnej części palety.



Kolor, paleta
A. *Kolor narzędzia* ***B.*** *Kolor tła* ***C.*** *Suwak* ***D.*** *Pasek kolorów*

Na palecie Kolor mogą być wyświetlane następujące symbole ostrzegawcze:

- Po wybraniu koloru, którego nie można wydrukować przy pomocy farb CMYK, nad lewą częścią paska kolorów pojawia się wykrzyknik w trójkącie ⚠.
- Po wybraniu koloru, który nie należy do zbioru kolorów z palety internetowej, nad lewą częścią paska kolorów pojawia się sześcian .

Zobacz także

"Identyfikacja kolorów spoza przestrzeni" na stronie 166

"Tryby kolorów" na stronie 114

Zmiana modelu koloru skojarzonego z suwakami palety Kolor

1 Z menu palety Kolor wybierz opcję Suwaki.

Zmiana widma wyświetlanego w palecie kolorów

1 Wybierz odpowiednią opcję z menu palety Kolor:
   - Widmo RGB, Widmo CMYK lub Rampa szarości, aby wyświetlić widmo określonego modelu kolorów.
   - Bieżące kolory, aby było wyświetlane spektrum kolorów między bieżącym kolorem narzędzia i tła.

2 Aby wyświetlać tylko kolory z palety internetowej, wybierz opcję Utwórz rampę kolorów internetowych.

Szybką zmianę spektrum wyświetlanego w rampie kolorów umożliwia klikanie z wciśniętym klawiszem Shift.

Zaznaczanie koloru na palecie Kolor

1 Aby przeprowadzić edycję koloru narzędzia lub tła, należy upewnić się, że jego pole koloru w panelu Kolor jest aktywne (obrysowane na czarno) Aby uaktywnić pole koloru narzędzia lub tła, kliknij je.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnąć suwaki kolorów. Kolory pokazywane na suwakach zmieniają się w miarę przeciągania. Wyłączenie tej funkcji często przyspiesza działanie programu. W takiej sytuacji, zrezygnuj z zaznaczenia opcji Dynamiczne suwaki kolorów w sekcji Ogólne okna dialogowego Preferencje.

- Wpisz wartości obok suwaków kolorów.
- Kliknij pole wyboru koloru, wybierz kolor za pomocą próbnika kolorów i kliknij OK.
- Ustaw kursor nad rampą kolorów (kursor zmienia się w kroplomierz) i kliknij próbkę koloru. Aby zastosować próbkę na nieaktywnym polu wyboru koloru, kliknij, przytrzymując klawisz Alt.

Zobacz także

"Omówienie Próbnika kolorów Adobe" na stronie 125

Zaznaczanie koloru na palecie Próbki

Na palecie Próbki (Okno > Próbki) są przechowywane kolory używane najczęściej. Możesz dodać kolory do palety, usunąć je z niej, a także wczytać kolory z wyspecjalizowanej biblioteki.

- Aby wybrać kolor narzędzia, kliknij wybrany kolor na palecie Próbki.
- Aby wybrać kolor tła, kliknij wybrany kolor na palecie Próbki, trzymając wciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Uwaga: *Zmiana sposobu wyświetlania próbek, za pomocą odpowiednich opcji w menu panelu Próbki.*

Dodawanie, zastępowanie i usuwanie próbek kolorów

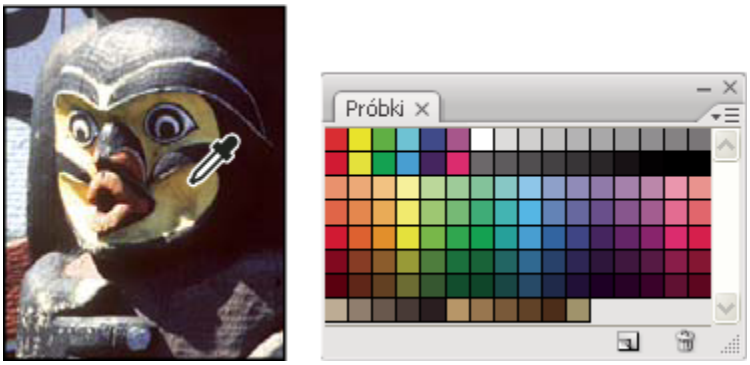
Próbki kolorów mogą być dodawane lub usuwane z palety Próbki.

Próbkę koloru można też dodać z próbnika kolorów klikając przycisk Dodaj próbkę.

Dodawanie koloru do palety Próbki

1 Dodawany kolor należy określić jako kolor narzędzia.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Nowa próbka na palecie Próbki. Możesz też przejść do menu palety i wybrać polecenie Nowa próbka.
- Ustaw kursor nad pustym miejscem w dolnym wierszu palety Próbki (kursor zamieni się w kursor narzędzia Wiadro z farbą) i kliknij, aby dodać kolor. Wpisz nazwę nowego koloru i kliknij OK.



Kolor wybrany z obrazu (po lewej) i dodany do palety Próbki (po prawej)

Uwaga: *Nowe kolory są zapisywane w pliku preferencji programu Photoshop, dzięki czemu stają się dostępne w wielu sesjach edycyjnych. Aby zapisać kolor na stałe, zapisz go w bibliotece.*

Zastępowanie koloru na palecie Próbki

1 Kliknij próbkę koloru w palecie Próbki i określ ją jako kolor narzędzia.

2 Przeprowadź edycję koloru narzędzia.

3 Kliknij oryginalną próbkę koloru z wciśniętym klawiszem Shift i zastąp ją kolorem edytowanym.

Usuwanie koloru z palety Próbki

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przeciągnij próbkę na ikonę Usuń .
- Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), ustaw kursor nad próbką (kursor zmienia się w nożyczki) i kliknij.

Zarządzanie bibliotekami próbek

Biblioteki próbek stanowią ułatwienie dla udostępniania różnych zestawów kolorów. Własne zestawy próbek mogą być zapisywane jako biblioteki i ponownie używane. Próbki mogą być też zapisywane w formacie umożliwiającym udostępnianie innym aplikacjom.

Zobacz także

"Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych" na stronie 48

"Używanie tych samych próbek w różnych aplikacjach" na stronie 132

Wczytywanie lub zastępowanie bibliotek próbek

1 Wybierz jedną z następujących opcji menu Próbki:

Wczytaj próbki	**Dodaje bibliotekę do bieżącego zestawu próbek. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj.**
Zastąp Próbki	**Zastępuje bieżącą listę inną biblioteką. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj. Photoshop umożliwia zapisanie bieżącego zestawu próbek przed ich zastąpieniem.**
Nazwa biblioteki kolorów	**Wczytuje określony system kolorów umieszczony na liście w dolnej części menu palety Próbki. Bieżący zestaw kolorów może być zastąpiony lub wzbogacony o wczytywaną bibliotekę.**

Zapisywanie zestawu próbek jako biblioteki

1 Z menu palety Próbki wybrać polecenie Zapisz próbki.

2 Wybierz położenie biblioteki próbek, wpisz nazwę pliku i kliknij Zapisz.

Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli jednak plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Ustawienia predefiniowane/Próbki wewnątrz folderu programu Photoshop, to po ponownym uruchomieniu programu Photoshop nazwa biblioteki będzie wyświetlana u dołu menu palety Próbki.

Powrót do domyślnej biblioteki próbek

1 Z menu palety Próbki wybierz polecenie Wyzeruj próbki. Bieżący zestaw kolorów może być zastąpiony lub wzbogacony o domyślną bibliotekę próbek.

Używanie tych samych próbek w różnych aplikacjach

Aby próbki utworzone w programach Photoshop, Illustrator i InDesign mogły być używane w innych aplikacjach, zapisz bibliotekę próbek. Tak długo, jak ustawienia kolorów podlegają synchronizacji, kolory używane w różnych aplikacjach wyglądają identycznie.

1. Przejdź na paletę Próbki, utwórz próbki kolorów dodatkowych i podstawowych do udostępnienia i usuń wszystkie próbki, które nie będą współużytkowane.

   Uwaga: *Funkcja współużytkowania próbek przez różne aplikacje nie dotyczy następujących próbek: wzorki, gradienty i próbki paserów z programu Illustrator lub InDesign; próbki kolorów katalogowych, HSB, XYZ, bichromii, kolorów monitorRGB, krycia, całkowitego pokrycia farbą i kolorów z programu Photoshop. Przy zapisywaniu próbek, które będą udostępniane, wymienione próbki są automatycznie ignorowane.*

2. Z menu palety Próbki wybrać polecenie Zapisz próbki do udostępnienia i zapisać próbki w łatwo dostępnym miejscu.

3. Wczytaj bibliotekę próbek na palety Próbki w programach Photoshop, Illustrator i InDesign.

Rozdział 6: Zarządzanie kolorami

System zarządzania kolorami niweluje różnice między kolorami generowanymi przez różne urządzenia, dzięki czemu użytkownik może mieć pewność co do właściwego wyglądu ostatecznych kolorów. Uzyskanie odpowiedniego wyglądu kolorów wymaga ich uważnego traktowania na kolejnych etapach przetwarzania danych: począwszy od wstępnego zarejestrowania przez urządzenie cyfrowe, a skończywszy na wygenerowaniu przez urządzenie wyjściowe. Zarządzanie kolorami pozwala uzyskać kolorystykę wydruków zgodną ze standardem ISO, SWOP i Japan Color.

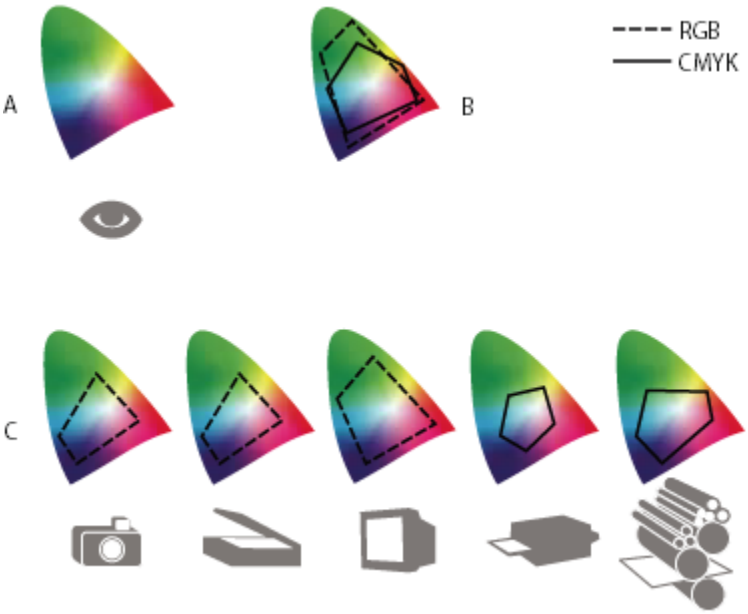
Omówienie zarządzania kolorem

Dlaczego kolory czasami się różnią?

Żadne z urządzeń wyjściowych nie pozwala odtworzyć wszystkich kolorów rozpoznawanych przez ludzkie oko. Każde urządzenie operuje w ramach pewnej przestrzeni kolorów (nazywanej też *gamutem*), który pozwala mu generować tylko barwy z ograniczonego zakresu.

Model kolorów określa relacje między wartościami kolorów, a przestrzeń kolorów wyznacza ostateczną interpretację tych wartości jako kolorów. Niektóre modele kolorów (np. CIE L*a*b) wymagają stosowania ściśle określonej i niezmiennej przestrzeni kolorów, ponieważ odnoszą się one do barw postrzeganych bezpośrednio przez ludzkie oko. Modele takie określa się jako *niezależne od urządzeń*. Inne modele kolorów (np. RGB, HSL, HSB i CMYK) pozwalają używać wielu różnych przestrzeni kolorów. Ponieważ modele takie zmieniają się w zależności od skojarzonej z nimi przestrzeni kolorów, a ta jest wyznaczana często przez urządzenie, określa się je jako *zależne od urządzeń*.

Ze względu na różnice między poszczególnymi przestrzeniami kolorów przenoszenie dokumentów między różnymi urządzeniami może powodować zmiany w ich kolorystyce. Różnice kolorów mają najczęściej następujące przyczyny: różne źródła tego samego obrazu, różne metody definiowania kolorów w poszczególnych aplikacjach, różne właściwości nośników (na przykład, zwykły papier gazetowy pozwala odtworzyć mniej kolorów niż lepszy papier do druku czasopism), różne właściwości monitorów (w tym ich różny czas eksploatacji).



Przestrzenie kolorów różnych urządzeń i dokumentów
A. *Przestrzeń kolorów Lab* ***B.*** *Dokumenty (przestrzeń robocza)* ***C.*** *Urządzenia*

Jak działa system zarządzania kolorami?

Problemy związane z poprawnym odtwarzaniem kolorów mają swoje źródło w tym, że w różnych urządzeniach i w różnych aplikacjach są używane różne przestrzenie kolorów. Typowe rozwiązanie polega na korzystaniu z niezależnego systemu zarządzaniem kolorami, który poprawnie interpretuje kolory i pośredniczy w komunikacji między urządzeniami. Jego ogólna zasada działania jest następująca: po porównaniu przestrzeni, w której utworzono dany kolor, z przestrzenią docelową są wprowadzane poprawki mające na celu możliwie najwierniejsze odtworzenie koloru na urządzeniu docelowym.

System zarządzania kolorami tłumaczy kolory przy użyciu *profili kolorów*. Profil stanowi matematyczny opis przestrzeni kolorów danego urządzenia. Na przykład, profil skanera informuje system zarządzania kolorami o tym, w jaki sposób skaner "widzi" kolory. W oprogramowaniu firmy Adobe są używane profile ICC (ICC jest to międzysystemowy format opracowany przez organizację International Color Consortium).

Ponieważ żadna z metod przekształcania kolorów nie jest idealna dla wszystkich rodzajów grafiki, system zarządzania kolorami zapewnia możliwość wyboru różnych *metod konwersji kolorów*, a więc metod przekształcania kolorów dostosowanych do różnych rodzajów grafiki. Na przykład metoda dająca dobre wyniki (tj. zachowująca relacje między kolorami) w przypadku zdjęć natury może nie sprawdzać się w przypadku logo.
Uwaga: *Zarządzania kolorami nie należy mylić z korektą kolorów. System zarządzania kolorami nie jest w stanie poprawić obrazów o niewłaściwych odcieniach i proporcjach między kolorami. Stanowi on raczej środowisko dostosowywania kolorów obrazów do wymagań konkretnych urządzeń wyjściowych.*

Zobacz także

“Informacje o profilach kolorów” na stronie 146

“Informacje o metodach konwersji kolorów” na stronie 154

Czy system zarządzania kolorami jest potrzebny?

Jeśli nie jest używany system zarządzania kolorami, wygląd kolorów zależy od właściwości danego urządzenia. Zarządzanie kolorami może nie być potrzebne, jeśli kolory są przygotowywane do odtworzenia na jednym, ściśle określonym nośniku. Taka sytuacja występuje na przykład wtedy, gdy użytkownik lub pracująca na jego zlecenie firma zna dokładnie warunki drukowania obrazów CMYK i może dostosować do nich konkretne wartości kolorów.

Przydatność zarządzania kolorami jest tym większa, im więcej zmiennych elementów obejmuje procedura przygotowywania wydruków. System zarządzania kolorami jest zalecany w przypadkach, gdy dokumenty zawierające kolorową grafikę są przeznaczone do druku i jednocześnie do dystrybucji elektronicznej, gdy kompozycje są tworzone na wielu platformach, lub gdy mają być drukowane na wielu różnych urządzeniach.

System zarządzania kolorami jest przydatny w następujących okolicznościach:

- Gdy należy zapewnić jednolitą kolorystykę materiałów prezentowanych lub drukowanych na wielu różnych urządzeniach, np. na monitorze i drukarce. Zarządzanie kolorami jest szczególnie istotne w przypadku dostosowywania kolorów do potrzeb urządzeń o stosunkowo małej przestrzeni kolorów, takich jak czterokolorowe maszyny drukarskie.
- Gdy zachodzi potrzeba bardzo dokładnego odtworzenia na monitorze kolorów, które są przygotowywane do potrzeb innego urządzenia wyjściowego. (Próbne odtwarzanie kolorów podlega wielu ograniczeniom, związanym między innymi z właściwościami samego monitora i oświetleniem zewnętrznym).
- Gdy zachodzi potrzeba przetworzenia i wykorzystania kompozycji kolorowych, które pochodzą z wielu różnych źródeł (przede wszystkim wtedy, choć nie tylko wtedy, gdy tworząc te kompozycje stosowano zarządzanie kolorami).
- Gdy dokumenty kolorowe będą wysyłane do wielu różnych urządzeń i nie będzie możliwości ręcznego poprawiania oryginalnych kolorów. Zarządzanie kolorami jest szczególnie ważne, gdy dokumenty będą i drukowane, i publikowane elektronicznie.
- Wiadomo, że obrazy będą drukowane na nieznanych urządzeniach wyjściowych; na przykład są to obrazy publikowane w Internecie, a tym samym ogólnodostępne.

Przygotowanie stanowiska pracy

Warunki, w jakich jest przygotowywany dokument, mają istotny wpływ na to, jak wygląda on na ekranie i jak będzie wyglądał na ostatecznym wydruku. Poniższe wskazówki mogą okazać się pomocne w odpowiednim przygotowaniu stanowiska pracy:

- Dokumenty powinny być oglądane w pomieszczeniach oświetlonych światłem nie zmieniającym się. Ponieważ oświetlenie naturalne ma to do siebie, że jego cechy zmieniają się w ciągu dnia, warto pracować w pomieszczeniach bez okien lub dobrze zacienionych. Aby wyeliminować niebiesko-zielone odbicia światła fluorescencyjnego, należy używać oświetlenia D50 (5000 stopni Kelvina). Można też oglądać wydruki w podświetlarkach D50.
- Kolorystyka pomieszczeń, w których są oglądane dokumenty, powinna być możliwie neutralna (chodzi tu zwłaszcza o ściany i sufit) . Kolory zbyt zdecydowane mogą istotnie zmieniać percepcję barw wyświetlanych na ekranie lub widocznych na wydruku. Najbardziej wskazany kolor pomieszczenia to neutralna szarość. Dodatkowym czynnikiem wpływającym na postrzeganie barw może być kolor ubrania osoby pracującej przy monitorze.
- Z biurka - a więc obszaru otaczającego okno dokumentu - należy usunąć wszelkie wzorki. Wzorki zbyt jaskrawe lub zbyt gęste zaburzają prawidłową percepcję kolorów przez ludzkie oko. Dlatego też najlepiej, aby biurko było szare.
- Próbki dokumentu powinny być oglądane w takich warunkach, w jakich będzie oglądana ostateczna wersja dokumentu. Na przykład, katalog ze sprzętami domowymi powinien być oglądany w świetle zwykłych żarówek, a katalog z meblami biurowymi w świetle żarówek typowych dla biura (np. halogenowych) . Niezależnie od zaleceń tego rodzaju, ostateczna ocena kolorów powinna być dokonywana zawsze w warunkach przewidzianych przez lokalne normy.

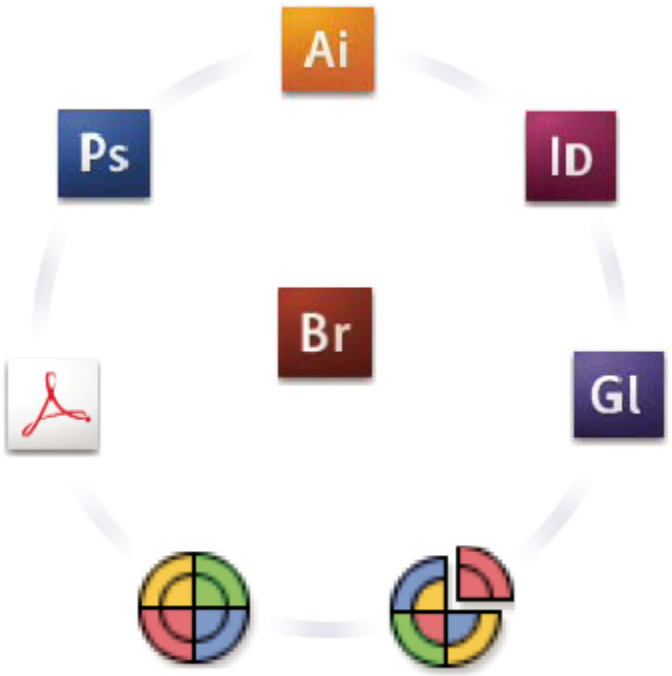
Utrzymywanie spójności kolorów

Zarządzanie kolorami w programach Adobe

Opracowany przez firmę Adobe mechanizm zarządzania kolorami pomaga zachować jednolity wygląd kolorów w następujących sytuacjach: gdy obrazy pochodzą z różnych źródeł zewnętrznych, gdy dokumenty są edytowane i przenoszone między różnymi

aplikacjami firmy Adobe, gdy ostateczne kompozycje są wyświetlane lub drukowane na urządzeniach wyjściowych. System ten jest zgodny ze standardami organizacji International Color Consortium odpowiedzialnej za standaryzację formatów i procedur związanych z przetwarzaniem kolorów.

W aplikacjach firmy Adobe funkcja zarządzania kolorami jest włączona domyślnie. Jeśli użytkownik nabył pakiet Adobe Creative Suite, może mieć pewność, że we wszystkich aplikacjach tego pakietu kolory są synchronizowane, co zapewnia spójność kolorów RGB i CMYK. Znaczy to, że niezależnie od używanej aktualnie aplikacji kolory wyglądają identycznie.



Ustawienia kolorów w różnych aplikacjach z pakietu Adobe Creative Suite są synchronizowane centralnie, za pośrednictwem programu Adobe Bridge.

Chcąc zmienić ustawienia domyślne, można skorzystać z wielu gotowych zestawów ustawień dostosowanych do typowych warunków drukowania i wyświetlania. Ustawienia kolorów można zawsze dostosować do konkretnych wymagań i warunków.

Należy pamiętać o tym, że sposób zarządzania kolorami zależy od rodzaju przygotowywanych kompozycji i wymagań urządzeń wyjściowych. Na przykład, innych ustawień wymaga zadanie drukowania zdjęć RGB, innych - komercyjne drukowanie w trybie CMYK, jeszcze innych - cyfrowe drukowanie w trybie mieszanym (RGB/CMYK), a jeszcze innych - publikowanie w Internecie.

Podstawowe czynności mające na celu utrzymanie spójności kolorów

Należy skonsultować się z partnerami (o ile tacy istnieją) i dopasować własne ustawienia zarządzania kolorami do ich wymagań.

Należy ustalić, w jakim stopniu procedura przetwarzania kolorów ma być zintegrowana z procedurami innych członków zespołu i/lub usługodawcy, jakie oprogramowanie i jaki sprzęt będą używane, oraz w jakim stopniu będzie wykorzystywane zarządzanie kolorami. (Zobacz “Czy system zarządzania kolorami jest potrzebny?” na stronie 136.)

Należy skalibrować i wyprofilować monitor.

W pierwszej kolejności należy utworzyć profil monitora. Odpowiedni wygląd kolorów na monitorze jest niezwykle ważny przy określaniu kolorystyki dokumentu. (Zobacz “Kalibrowanie i tworzenie profilu monitora” na stronie 148.)

Należy utworzyć w systemie profile kolorów wszelkich urządzeń wejściowych i wejściowych, które są lub będą używane (np. skanerów i drukarek).

System zarządzania kolorami wykorzystuje te profile do określenia, jak dane urządzenie generuje kolory i jakie są rzeczywiste kolory w dokumencie. Profile urządzeń są często dodawane w momencie instalowania odpowiednich urządzeń w systemie. Profile dostosowane do pewnych specyficznych warunków lub urządzeń mogą wymagać utworzenia za pomocą specjalnego oprogramowania lub sprzętu. Jeśli dokument będzie drukowany komercyjnie, należy skontaktować się z odpowiednim usługodawcą i uzyskać informacje niezbędne do utworzenia profilu. (Zobacz "Informacje o profilach kolorów" na stronie 146 oraz "Instalowanie profilu kolorów" na stronie 148.)

Należy skonfigurować zarządzanie kolorami w aplikacjach firmy Adobe.

Dla potrzeb większości użytkowników wystarczające są domyślne ustawienia kolorów. Niemniej, jeśli zachodzi potrzeba zmiany ustawień domyślnych, można wykonać jedną z następujących czynności:

- Jeśli użytkownik korzysta z wielu aplikacji firmy Adobe, to przed przystąpieniem do pracy z dokumentami powinien uaktywnić program Adobe® Bridge CS3 i wybrać standardową konfigurację zarządzania kolorem - konfiguracja ta zapewnia jednolite ustawienia kolorów we wszystkich aplikacjach. (Zobacz "Synchronizowanie ustawień kolorów w aplikacjach firmy Adobe" na stronie 138.)
- Jeśli jest używana tylko jedna aplikacja firmy Adobe lub jeśli zachodzi potrzeba dostosowania zaawansowanych ustawień zarządzania kolorami, można zmienić ustawienia kolorów w konkretnej aplikacji. (Zobacz "Konfigurowanie zarządzania kolorami" na stronie 139.)

(Opcjonalnie) Można obejrzeć kolory przy użyciu funkcji ekranowej próby kolorów.

Po utworzeniu dokumentu można sprawdzić wstępnie (na drodze symulacji), jak kolory będą drukowane lub wyświetlane na konkretnym urządzeniu. (Zobacz "Przeprowadzanie ekranowej próby kolorów" na stronie 143.)
Uwaga: *Ekranowa próba kolorów nie pozwala sprawdzić wyglądu nadruków uzyskiwanych za pomocą maszyn offsetowych. Jeśli są używane dokumenty zawierające nadruki, należy dodatkowo włączyć opcję podglądu nadruków.*

Należy zapisać i/lub wydrukować pliki przy aktywnych funkcjach zarządzania kolorami.

Podstawowy cel zarządzania kolorami to utrzymanie jednolitego wyglądu kolorów niezależnie od używanych urządzeń. Drukując dokumenty, zapisując je i przygotowując je do wyświetlania w postaci elektronicznej, należy bezwzględnie pozostawić włączone wszystkie opcje zarządzania kolorami. (Zobacz "Drukowanie przy włączonej funkcji zarządzania kolorami" na stronie 144 i "Zarządzanie kolorami w dokumentach przeznaczonych do prezentacji w Internecie" na stronie 142.)

Synchronizacja ustawień kolorów między różnymi aplikacjami Adobe

Jeśli jest używany pakiet Adobe Creative Suite, można skorzystać z programu Adobe Bridge, który zapewnia automatyczną synchronizację ustawień kolorów we wszystkich aplikacjach pakietu. Synchronizacja daje pewność, że we wszystkich aplikacjach firmy Adobe, w których jest włączona funkcja zarządzania kolorami, kolory wyglądają tak samo.

Jeśli ustawienia kolorów nie są synchronizowane, to u góry okna dialogowego Ustawienia kolorów używanej aplikacji jest wyświetlany komunikat ostrzegawczy. Firma Adobe zaleca zsynchronizowanie ustawień kolorów przed rozpoczęciem pracy z dokumentami (nowymi lub istniejącymi).

1 Otwórz program Bridge.

Aby otworzyć program Bridge z pakietu Creative Suite, wybierz w używanej aplikacji polecenie Plik > Przeglądaj. Aby otworzyć program Bridge bezpośrednio, należy albo wybrać opcję Adobe Bridge z menu Start (Windows) albo kliknąć dwukrotnie na ikonę programu Adobe Bridge (Mac OS).

2 Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia kolorów Creative Suite.

3 Wybierz ustawienie koloru z listy i kliknij na przycisk Zastosuj.

Jeśli żadne z ustawień domyślnych nie spełnia określonych wymagań, wybierz opcję Pokaż rozszerzoną listę plików ustawień kolorów, aby wyświetlić dodatkowe ustawienia. Aby zainstalować niestandardowy plik ustawień, na przykład plik otrzymany od usługodawcy, kliknij na przycisk Pokaż zapisane pliki ustawień kolorów.

Konfigurowanie zarządzania kolorami

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia kolorów.
- (Acrobat) Wybierz panel Zarządzanie kolorami, znajdujący się w oknie dialogowym Preferencje.

2 Wybierz ustawienie kolorów z menu Ustawienia i kliknij na OK.

Wybrane ustawienie decyduje o tym, które przestrzenie kolorów są używane przez aplikację, co dzieje się przy otwieraniu i importowaniu plików z osadzonymi profilami, a także, w jaki sposób system zarządzania kolorami konwertuje kolory. Aby obejrzeć opis danego ustawienia, należy zaznaczyć je, a następnie ustawić wskaźnik nad jego nazwą. Opis jest wyświetlany u dołu okna dialogowego.
Uwaga: *Ustawienia kolorów programu Acrobat stanowią podzbiór szerszego zestawu ustawień dostępnych w programach InDesign, Illustrator i Photoshop.*

W pewnych sytuacjach - na przykład wtedy, gdy usługodawca dostarcza niestandardowy profil wyjściowy - może zajść potrzeba dostosowania niektórych ustawień w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Zmiany takie są zalecane jednak tylko w przypadku zaawansowanych użytkowników.

Uwaga: *Jeśli użytkownik korzysta z więcej niż jednej aplikacji firmy Adobe, zdecydowanie zaleca się synchronizację ustawień kolorów we wszystkich używanych aplikacjach. (Zobacz "Synchronizowanie ustawień kolorów w aplikacjach firmy Adobe" na stronie 138.)*

Zobacz także

"Dostosowywanie ustawień kolorów" na stronie 151

Zmiana wyglądu czerni w trybie CMYK (Illustrator, InDesign)

Jeśli czysta czerń w trybie CMYK (K=100) zostanie wyświetlona na ekranie, wydrukowana na drukarce niezgodnej ze standardem PostScript lub wyeksportowana do formatu RGB, będzie wyglądać tak jak głęboka czerń. Jeśli użytkownik woli dostrzegać różnicę między czystą czernią i głęboką czernią (tak jak ma to miejsce na profesjonalnych wydrukach), może zmienić preferencje wyglądu czerni. Preferencje te nie mają wpływu na faktyczne wartości kolorów w dokumencie.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Wygląd czerni (Windows) lub [*Nazwa aplikacji*] > Preferencje > Wygląd czerni (Mac OS).

2 Wybierz opcję w obszarze Na ekranie:

Wyświetl wszystkie rodzaje czerni dokładnie	**Czysta czerń w trybie CMYK jest wyświetlana jako kolor ciemnoszary. Ustawienie to pozwala dostrzec różnicę między czystą czernią i głęboką czernią.**
Wyświetl wszystkie rodzaje czerni jako głęboką czerń	**Czysta czerń w trybie CMYK jest wyświetlana jako głęboka czerń (RGB=000). Ustawienie to sprawia, że czysta czerń i pełna czerń wyglądają (na ekranie) identycznie.**

3 Należy wybrać opcję w obszarze Drukowanie/Eksportowanie:

Odtwarzaj dokładnie wszystkie rodzaje czerni	**W przypadku drukowania na zwykłej drukarce niezgodnej ze standardem PostScript lub eksportowania danych do formatu RGB czysta czerń w trybie CMYK jest uzyskiwana na podstawie wartości kolorów w dokumencie. Ustawienie to pozwala dostrzec różnicę między czystą czernią i głęboką czernią.**

Odtwarzaj wszystkie rodzaje czerni jako głęboką czerń	**W przypadku drukowania na zwykłej drukarce niezgodnej ze standardem PostScript lub eksportowania danych do formatu RGB czysta czerń w trybie CMYK jest generowana jako głęboka czerń (RGB=000). Ustawienie to sprawia, że czysta czerń i głęboka czerń wyglądają tak samo.**

Zarządzanie kolorami podstawowymi i dodatkowymi

Jeśli w używanej aplikacji firmy Adobe jest włączone zarządzanie kolorami, to do każdego z kolorów - tworzonych lub używanych - jest stosowany profil kolorów odpowiadający aktualnemu dokumentowi. Zmiana trybu kolorów powoduje, że system zarządzania kolorami uaktywnia odpowiednie profile i przekształca dotychczasowe kolory zgodnie z wybranym modelem.

Pracując z kolorami podstawowymi i dodatkowymi, należy mieć na uwadze następujące wskazówki:

- Aby mieć pewność, że kolory podstawowe są odpowiednio definiowane i wyświetlane, należy wybrać taką przestrzeń roboczą CMYK, która odpowiada warunkom wyjściowym CMYK.
- Należy wybierać kolory z biblioteki kolorów. Aplikacje firmy Adobe zawierają szereg standardowych bibliotek kolorów, które wczytuje się, na przykład, za pośrednictwem menu palety Próbki.
- (Acrobat, Illustrator oraz InDesign) Aby zapewnić dokładne odtwarzanie i spójność kolorów dodatkowych, należy włączyć opcję Podgląd nadruku.
- (Acrobat, Illustrator oraz InDesign) Przy wyświetlaniu wstępnie zdefiniowanych kolorów dodatkowych (np. kolorów z bibliotek TOYO, PANTONE, DIC i HKS) oraz przy konwersji tych kolorów na kolory podstawowe, należy używać wartości Lab (ustawienie domyślne). Korzystanie z wartości Lab zapewnia największą dokładność odtwarzania i najlepszą spójność kolorów w różnych aplikacjach z pakietu Creative Suite. Aby wygląd tych kolorów był zgodny z ich wyglądem w starszych wersjach programu Illustrator lub InDesign, należy użyć równoważnych wartości CMYK. Informacje dotyczące przechodzenia między wartościami Lab i CMYK kolorów dodatkowych można znaleźć w systemie Pomocy programu Illustrator lub InDesign.

Uwaga: *Funkcja zarządzania kolorami dodatkowymi zapewnia bardzo dobre przybliżanie tych kolorów na monitorze lub innym urządzeniu wyjściowym. Należy pamiętać jednak, że dokładne odtworzenie koloru dodatkowego na monitorze lub innym urządzeniu testowym jest bardzo trudne, ponieważ wiele farb ma barwę wykraczającą poza przestrzeń kolorów takich urządzeń.*

Zarządzanie kolorami w przypadku obrazów importowanych

Zarządzanie kolorami w przypadku obrazów importowanych (Illustrator, InDesign)

Sposób włączania kolorów obrazów importowanych do przestrzeni kolorów dokumentu zależy od tego, czy dany obraz zawiera osadzony profil:

- Jeśli importowany obraz nie zawiera profilu, używana aplikacja firmy Adobe uaktywnia bieżący profil dokumentu i na jego podstawie definiuje kolory obrazu.
- Jeśli w importowanym obrazie jest osadzony profil kolorów, o tym, jak profil ten jest wykorzystywany przez aplikację firmy Adobe decydują określane w oknie dialogowym Ustawienia kolorów reguły dotyczące kolorów.

Zobacz także

"Opcje zasad zarządzania kolorami" na stronie 153

Procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK

Procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK gwarantuje, że numery kolorów CMYK są zachowywane od początku do końca, czyli aż do wygenerowania kolorów przez ostatnie urządzenie wyjściowe. Kolory nie są w ogóle konwertowane przez system zarządzania kolorami. Procedura ta jest przydatna, jeśli zachodzi potrzeba okresowego zarządzania kolorami. Profile CMYK umożliwiają, na przykład, przeprowadzanie symulacji kolorów dokumentu w różnych aplikacjach i na różnych urządzeniach bez ryzyka niepożądanych konwersji kolorów.

W programach Illustrator oraz InDesign procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK jest obsługiwana domyślnie. Z tego względu po otwarciu lub zaimportowaniu obrazu CMYK z osadzonym profilem kolorów aplikacja ignoruje profil i zachowuje oryginalne (surowe) numery kolorów. Jeśli mimo wszystko zachodzi potrzeba dostosowania numerów kolorów na podstawie osadzonego profilu, należy przejść do okna dialogowego Ustawienia kolorów i zmienić regułę dotyczącą kolorów CMYK na Zachowaj osadzone profile. Aby przywrócić procedurę bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK, wystarczy z powrotem zmienić regułę dotyczącą kolorów CMYK na Zachowaj numery (Ignoruj profile połączone).

Przed wydrukowaniem dokumentu lub zapisaniem go w formacie Adobe PDF można zastąpić bezpieczne ustawienia CMYK. W ten sposób jednak można spowodować ponowne rozdzielenie kolorów. Na przykład obiekty w kolorze czystej czerni CMYK mogą uzyskać kolor głębokiej czerni. Więcej informacji dotyczących opcji zarządzania kolorami w przypadku drukowania i zapisywania plików PDF znajduje się w systemie Pomocy.

Zobacz także

"Opcje zasad zarządzania kolorami" na stronie 153

Przygotowanie grafiki importowanej do zarządzania kolorem

Przygotowując grafikę do zarządzania kolorami w aplikacjach firmy Adobe, należy przestrzegać następujących zasad:

- Przy zapisywaniu pliku należy osadzić w nim profil zgodny ze standardem ICC. Profile mogą być osadzane w plikach o następujących formatach: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign) Photoshop EPS, Format dużych dokumentów i TIFF.
- Jeśli kolorowa grafika będzie prezentowana przy użyciu różnych urządzeń lub nośników — np. w formie drukowanej, w postaci nagrań wideo czy w Internecie - należy używać kolorów RGB lub Lab (o ile jest to możliwe). Jeśli zachodzi potrzeba zapisania danych w innym modelu niż RGB lub Lab, należy sporządzić kopię oryginalnych danych. Modele RGB i Lab opisują większe przestrzenie kolorów niż przestrzenie zapewniane przez typowe urządzenia wyjściowe; dzięki temu przed przejściem do mniejszej przestrzeni kolorów udaje się zachować maksymalną ilość informacji o kolorach.

Zobacz także

"Osadzanie profilu kolorów" na stronie 148

Wyświetlanie lub zmiana profili kolorów dotyczących importowanych obrazów bitmapowych (InDesign)

Program inDesign pozwala wyświetlać, zastępować lub wyłączać profile dotyczące importowanych obrazów bitmapowych. Operacje te mogą być niezbędne przy importowaniu obrazów, które nie zawierają żadnego profilu lub zawierają profil niepoprawnie osadzony. Na przykład, jeśli w obrazie został osadzony domyślny, fabryczny profil skanera, ale od czasu jego osadzenia wygenerowano bardziej pożądany profil, można przypisać obrazowi ten nowy profil.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli grafika jest już widoczna, zaznacz ją i wybierz polecenie Obiekt > Ustawienia kolorów obrazu.
   - Jeśli grafika ma być importowana, wybierz polecenie Plik > Umieść, zaznacz opcję Pokaż opcje importu, zaznacz i otwórz plik, a następnie zaznacz zakładkę Kolor.
2. W menu Profil wybierz profil źródłowy, który będzie stosowany do grafiki w dokumencie. Jeśli profil jest już osadzony, u góry menu Profil jest wyświetlana jego nazwa.
3. (Opcjonalnie) Wybierz metodę konwersji kolorów i kliknij na OK. W większości wypadków najlepiej wybrać domyślną metodę konwersji kolorów.

Uwaga: *W programie Acrobat istnieje ponadto możliwość wyświetlania i zmieniania profili obiektów.*

Zobacz także

"Konwersja kolorów dokumentu na inny profil" na stronie 150

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów do wyświetlania w Internecie

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów do wyświetlania w Internecie

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów przeznaczonych do przeglądania w Internecie istotnie różni się od zarządzania kolorami w przypadku dokumentów, które będą drukowane. W tym drugim wypadku użytkownik ma dużo większą kontrolę nad wyglądem ostatecznego dokumentu. W wypadku pierwszym należy liczyć się z tym, że dokument będzie wyświetlany na wielu różnych monitorach (nie zawsze skalibrowanych) i w wielu różnych systemach wideo, co znacznie utrudni utrzymanie spójności kolorów.

W przypadku dokumentów, które będą wyświetlane wyłącznie w Internecie, firma Adobe zaleca korzystanie z przestrzeni kolorów sRGB. Chociaż przestrzeń sRGB jest domyślną przestrzenią roboczą przy większości ustawień kolorów oferowanych przez Adobe, to warto sprawdzić, czy opcja sRGB jest faktycznie zaznaczona w oknie dialogowym Ustawienia kolorów (Photoshop, Illustrator, InDesign) lub w preferencjach Zarządzanie kolorami (Acrobat). Jeśli roboczą przestrzenią kolorów jest sRGB, z każdą nową grafiką RGB będzie kojarzona ta właśnie przestrzeń.

Jeśli są tworzone obrazy, w których osadzono inny profil kolorów niż sRGB, to przed ich zapisaniem w postaci dogodnej do wyświetlania w Internecie, należy przekonwertować kolory do przestrzeni sRGB. Aby po otwarciu obrazu aplikacja automatycznie konwertowała kolory do przestrzeni sRGB, jako regułę zarządzania kolorami RGB należy wybrać Konwertuj do przestrzeni roboczej. (Należy upewnić się, że robocza przestrzeń RGB jest ustawiona jako sRGB). W programach Photoshop i InDesign ręczną konwersję kolorów do przestrzeni sRGB umożliwia polecenie Edycja > Konwersja na profil.
Uwaga: *W programie InDesign polecenie Konwersja na profil zapewnia konwersję kolorów tylko w ramach macierzystych, nie umieszczonych, obiektów dokumentu.*

Zobacz także

"Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów" na stronie 151

"Opcje zasad zarządzania kolorami" na stronie 153

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów PDF do wyświetlania w Internecie

W eksportowanych plikach PDF można osadzać profile kolorów. Jeśli w pliku PDF osadzono profil kolorów, to kolory są odtwarzane poprawnie, pod warunkiem że jest używany program Acrobat 4.0 z poprawnie skonfigurowanym systemem zarządzania kolorami.

Należy pamiętać, że osadzanie profili kolorów zwiększa objętość plików PDF. Profile RGB są na ogół niewielkie (około 3K); natomiast profile CMYK mogą osiągać wielkość od 0,5 do 2 MB.

Zobacz także

"Drukowanie przy użyciu funkcji zarządzania kolorem" na stronie 144

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów HTML do wyświetlania w Internecie

Wiele przeglądarek internetowych nie obsługuje zarządzania kolorami. Nawet jeśli przeglądarka obsługuje zarządzanie kolorami, funkcja zarządzania może nie działać poprawnie, o ile przeglądarka współpracuje z nieskalibrowanym monitorem. Ponadto, bardzo niewiele stron internetowych zawiera obrazy z osadzonymi profilami. W pewnych szczególnych środowiskach, takich jak sieć intranet czy studio projektowe, istnieje możliwość całkowitego lub częściowego zarządzania kolorami; w tym celu należy wyposażyć wszystkich użytkowników w przeglądarki obsługujące zarządzanie kolorami i wykalibrować wszystkie monitory.

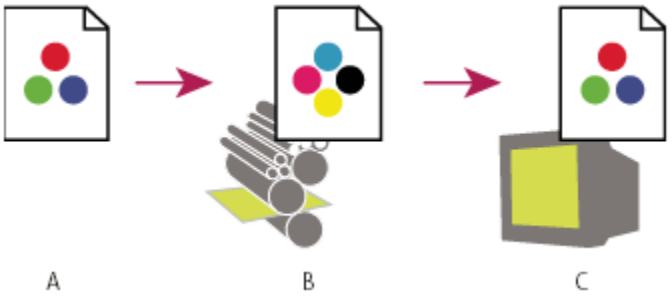
Wygląd kolorów na nieskalibrowanych monitorach można przybliżyć, używając przestrzeni kolorów sRGB. Ponieważ jednak w przypadku takich monitorów kolory są odtwarzane bardzo różnie, należy się liczyć z dużym marginesem błędu przybliżenia.

Przeprowadzanie prób kolorów

Przeprowadzanie ekranowej próby kolorów

Jednym z etapów tradycyjnego cyklu czynności wydawniczych jest wydrukowanie próbnej wersji dokumentu, której kolorystyka ma odpowiadać kolorystyce ostatecznego wydruku. Jeśli jest używane zarządzanie kolorami, można wykorzystać profile kolorów i sprawdzić jakość kolorów dokumentu bezpośrednio na monitorze. W trakcie takiej próby kolory są wyświetlane w takiej postaci, jak będą one wyglądały po wydrukowaniu na danym urządzeniu wyjściowym.

Należy pamiętać, że wiarygodność ekranowej próby kolorów zależy w dużej mierze od jakości monitora, profili monitora i urządzeń wyjściowych oraz oświetlenia stanowiska pracy.
Uwaga: *Ekranowa próba kolorów nie pozwala sprawdzić wyglądu nadruków uzyskiwanych za pomocą maszyn offsetowych. Jeśli są używane dokumenty zawierające nadruki, należy dodatkowo włączyć opcję podglądu nadruków.*



Sprawdzanie kolorów w ostatecznej wersji dokumentu na monitorze
A. *Dokument tworzony jest w swojej roboczej przestrzeni koloru.* ***B.*** *Wartości kolorów w dokumencie są przekształcane do przestrzeni próbnego profilu (zwykle jest to profil urządzenia wyjściowego).* ***C.*** *Na monitorze są wyświetlane próbne wersje kolorów określonych w dokumencie.*

Ekranowa próba kolorów

1. Wybierz polecenie Widok > Ustawienia próby i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz ustawienie odpowiadające symulowanym warunkom wyjściowym.
   - Wybierz opcję Własne (Photoshop i InDesign) lub Dostosuj (Illustrator), aby utworzyć własne ustawienia próby odpowiadające konkretnym warunkom wyjściowym. Opcja ta jest zalecana, gdy jest wymagany najbardziej dokładny podgląd ostatecznego wydruku.

2. Wybierz polecenie Widok > Próba kolorów, aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie próby kolorów. Jeśli testowanie kolorów jest włączone, obok polecenia Próba kolorów jest widoczny znacznik wyboru, a u góry okna dokumentu jest wyświetlana nazwa ustawień próby lub profilu.

Aby porównać kolory na oryginalnym obrazie i kolory próby, przed skonfigurowaniem próby należy otworzyć dokument w nowym oknie.

Predefiniowane ustawienia ekranowej próby kolorów
Roboczy CMYK Ekranowa próba kolorów jest tworzona przy użyciu bieżącej przestrzeni roboczej CMYK, którą zdefiniowano w oknie dialogowym Ustawienia kolorów.

CMYK dokumentu (InDesign) Ekranowa próba kolorów jest tworzona przy użyciu profilu CMYK dokumentu.

Roboczy Niebieskozielony, Roboczy Karmazynowy, Roboczy Żółty, Roboczy Czarny lub Roboczy CMY (Photoshop) Jest tworzona ekranowa próba konkretnych kolorów farb CMYK przy użyciu bieżącej przestrzeni roboczej CMYK.

Macintosh RGB lub Windows RGB (Photoshop i Illustrator) Przy tworzeniu ekranowej próby kolorów obrazu jest używana standardowa przestrzeń kolorów monitorów działających w systemie Mac OS lub Windows. Z obydwoma opcjami łączy się założenie, że symulowane urządzenie będzie wyświetlać dokument bez udziału systemu zarządzania kolorami. Żadna z tych opcji nie jest dostępna w przypadku dokumentów Lab lub CMYK.

Monitor RGB (Photoshop i Illustrator) Jest tworzona ekranowa próba kolorów w dokumencie RGB; funkcję przestrzeni testowej pełni bieżąca przestrzeń kolorów monitora. Obowiązuje założenie, że symulowane urządzenie będzie wyświetlać dokument bez udziału systemu zarządzania kolorami. Opcja ta jest niedostępna w przypadku dokumentów Lab i CMYK.

Niestandardowe opcje ekranowej próby kolorów

Urządzenie do symulacji Pozwala określić profil kolorów urządzenia, którego ma dotyczyć próba kolorów. Przydatność wybranego profilu zależy od tego, na ile dokładnie opisuje on działanie urządzenia. Największą dokładność próby zapewniają często pewne profile niestandardowe odpowiadające konkretnym kombinacjom typu nośnika i typu drukarki.

Zachowaj numery CMYK lub Zachowaj numery RGB Pozwala symulować wygląd kolorów przy założeniu, że nie będą one konwertowane do przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego. Opcja ta jest najbardziej przydatna w przypadku procedury bezpiecznego przekształcania kolorów CMYK.

Metoda konwersji kolorów (Photoshop i Illustrator) Jeśli nie jest zaznaczona opcja Zachowaj numery, można określić metodę konwersji kolorów, która będzie obowiązywać przy konwersji kolorów do przestrzeni symulowanego urządzenia.

Użyj kompensacji punktu czerni (Photoshop) Zaznaczenie opcji powoduje symulację pełnego dynamicznego zakresu kolorów urządzenia wyjściowego, co zapewnia zachowanie szczegółów w obszarach cieni obrazu. Opcję należy zaznaczyć, jeśli podczas drukowania zachodzi potrzeba kompensacji punktu czerni (co w większości sytuacji jest zalecane).

Symuluj kolor papieru Pozwala symulować biel rzeczywistego papieru (zgodnie z profilem próby). Nie dla wszystkich profili opcja ta jest dostępna.

Symuluj czarną farbę Pozwala symulować kolor ciemnoszary, który na wielu drukarkach uzyskuje się zamiast czystej czerni (zgodnie z profilem próby). Nie dla wszystkich profili opcja ta jest dostępna.

(Photoshop) Jeśli utworzona samodzielnie konfiguracja próby kolorów ma obowiązywać domyślnie we wszystkich dokumentach, to przed wybraniem polecenia Widok > Ustawienia próby > Własne należy zamknąć wszystkie okna dokumentów.

Zapisywanie lub wczytywanie własnych ustawień próby

1. Wybierz polecenie Zaawansowane > Ustawienia próby > Własne.
2. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
   - Aby zapisać własne ustawienia próby, kliknij na przycisk Zapisz. Aby mieć pewność, że nowe ustawienia będą wyświetlane w w menu Widok > Ustawienia próby, zapisz je w lokalizacji domyślnej.
   - Aby wczytać własne ustawienia próby, kliknij na przycisk Wczytaj.

Zarządzanie kolorami w dokumentach podczas drukowania

Drukowanie przy użyciu funkcji zarządzania kolorem

Opcje zarządzania kolorami dotyczące drukowania pozwalają określić taką metodę przekształcania danych obrazów przez aplikacje firmy Adobe, która zapewni zgodność kolorów na wydruku z ich wyglądem na ekranie monitora. Dostępność opcji zależy zarówno od używanej aplikacji firmy Adobe, jak i od wybranego urządzenia wyjściowego. Zwykle są dostępne następujące opcje:

- Kolory zależne od drukarki.
- Kolory zależne od aplikacji.
- (Photoshop i InDesign) Nie należy używać zarządzania kolorami. W wypadku tych programów kolory nie są konwertowane. Czasami może wystąpić konieczność wyłączenia zarządzania kolorami w sterowniku drukarki. Metoda ta jest przydatna głównie podczas drukowania dokumentów testowych i generowania własnych profili.

Drukowanie kolorów zależnych od drukarki

Ustawienie tego rodzaju sprawia, że aplikacja nie dokonuje żadnych konwersji kolorów, lecz wysyła wszelkie informacje dotyczące konwersji do urządzenia wyjściowego. Metoda ta jest szczególnie wygodna w przypadku drukarek atramentowych, kiedy to każda kombinacja typu papieru, rozdzielczości drukowania i dodatkowych parametrów drukowania (takich jak duża szybkość drukowania) wymaga innego profilu. Większość nowych drukarek atramentowych jest wyposażona w sterownik zawierający odpowiednie profile, dzięki czemu drukarka zawsze może wybrać najbardziej odpowiedni profil, a użytkownik nie musi tracić zbędnego czasu i narażać się na ryzyko pomyłki. Metoda ta jest zalecana również w przypadku użytkowników, którzy nie mają wystarczającej wiedzy o zarządzaniu kolorami.

Przy wyborze tej metody jest bardzo ważne, aby skonfigurować opcje drukowania i włączyć zarządzanie kolorami w sterowniku drukarki. Dodatkowych informacji należy szukać w systemie Pomocy.

Jeśli jest używana drukarka PostScript, można korzystać z wszystkich zalet *zarządzania kolorami w trybie PostScript*. Zarządzanie kolorami w trybie PostScript umożliwia generowanie kompozytów lub rozbarwień przez procesor obrazków rastrowych RIP (raster image processor). Procedurę tę nazywa się *tworzeniem rozbarwień w procesorze RIP*; dzięki niej program określa tylko parametry rozbarwień, a urządzenie oblicza wynikowe wartości kolorów. Opisany tryb pracy wymaga urządzenia wyjściowego, które obsługuje zarządzanie kolorem przy użyciu języka PostScript 3 lub PostScript 2 w wersji 2017 lub wyższej.

Drukowanie kolorów zależnych od aplikacji

Ustawienie tego rodzaju sprawia, że aplikacja konwertuje kolory i generuje dane dostosowane do potrzeb konkretnego urządzenia wyjściowego. Na podstawie odpowiednich profili aplikacja konwertuje kolory do przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego, a następnie wysyła do tego urządzenia wynikowe wartości kolorów. Dokładność tej metody zależy od dokładności wybranego profilu drukarki. Metodę tę należy stosować, jeśli dysponuje się własnymi profilami ICC dla każdej kombinacji drukarki, atramentu i typu papieru.

Przy wyborze tej metody jest bardzo ważne, aby wyłączyć zarządzanie kolorami w sterowniku drukarki. Jednoczesne zarządzanie kolorami przez aplikację i sterownik drukarki prowadzi do nieprzewidywalnego wyglądu kolorów. Dodatkowych informacji należy szukać w systemie Pomocy.

Uzyskiwanie własnych profili drukarek biurowych

Jeśli profile wyjściowe dostarczone razem z drukarką nie zapewniają odpowiednio dobrej jakości wydruku, warto uzyskać profile niestandardowe. Można to zrobić w następujący sposób:

- Zakup profilu odpowiadającego konkretnemu typowi drukarki i papieru. Zwykle jest to metoda najłatwiejsza i najmniej kosztowna.
- Zakup profilu do konkretnej drukarki i konkretnego papieru. Ta metoda wymaga sporządzenia wydruku obrazującego właściwości drukarki i papieru oraz przesłania tego wydruku do wyspecjalizowanej firmy, która na jego podstawie utworzy odpowiedni profil. Jest to metoda bardziej kosztowna od zakupu standardowego profilu, ale dzięki temu, że zapewnia profil dostosowany do konkretnej drukarki, gwarantuje lepszą jakość wydruków.
- Utworzenie własnego profilu z wykorzystaniem skanera. Ta metoda wymaga użycia specjalnego skanera oraz współpracującego z nim oprogramowania do tworzenia profili. Zapewnia doskonałe wyniki w przypadku matowego papieru, ale nie sprawdza się w przypadku papieru błyszczącego. (Papier błyszczący intensywnie odbija światło, a to sprawia, że wydruk inaczej wygląda w świetle dziennym, a inaczej po zeskanowaniu).
- Utworzenie własnego profilu z wykorzystaniem sprzętowych narzędzi do tworzenia profili. Ta metoda jest najbardziej kosztowna, ale zapewnia najlepsze wyniki. Dobre narzędzie sprzętowe pozwala utworzyć dokładny profil nawet w przypadku papieru błyszczącego.
- Korekta profilu utworzonego jedną z powyższych metod za pomocą oprogramowania do edycji profili. Oprogramowanie to może być dość skomplikowane w obsłudze, ale pozwala poprawić wszelkie niedoskonałości profilu lub po prostu dostosować go do własnych potrzeb.

Zobacz także

"Instalowanie profilu kolorów" na stronie 148

Praca z profilami kolorów

Informacje o profilach kolorów

Warunkiem precyzyjnego i spójnego zarządzania kolorami jest używanie dokładnych profili ICC urządzeń. Na przykład, ponieważ istnieją różnice między sposobem rejestrowania kolorów przez skaner a sposobem ich wyświetlania przez program do przeglądania obrazów, bez dokładnego profilu skanera nawet doskonale zeskanowany obraz będzie wyświetlany niepoprawnie. Niewłaściwy sposób wyświetlania może z kolei prowadzić do zupełnie niepotrzebnych i czasochłonnych "poprawek" obrazu, który w rzeczywistości ma dobrą jakość. Dzięki dokładnemu profilowi skanera program do importowania obrazów jest w stanie zniwelować wszelkie różnice między skanerem i monitorem, a w konsekwencji wyświetlić kolory faktycznie zarejestrowane przez skaner.

System zarządzania kolorami korzysta z następujących typów profili:
Profile monitorów Opisują, w jaki sposób dany monitor odtwarza kolory. Profil monitora należy utworzyć w pierwszej kolejności, ponieważ właściwy sposób wyświetlania kolorów ma największe znaczenie na etapie projektowania kompozycji. Jeśli wygląd kolorów na ekranie monitora nie odpowiada faktycznym definicjom kolorów w dokumencie, nie jest możliwe utrzymanie spójności kolorów.

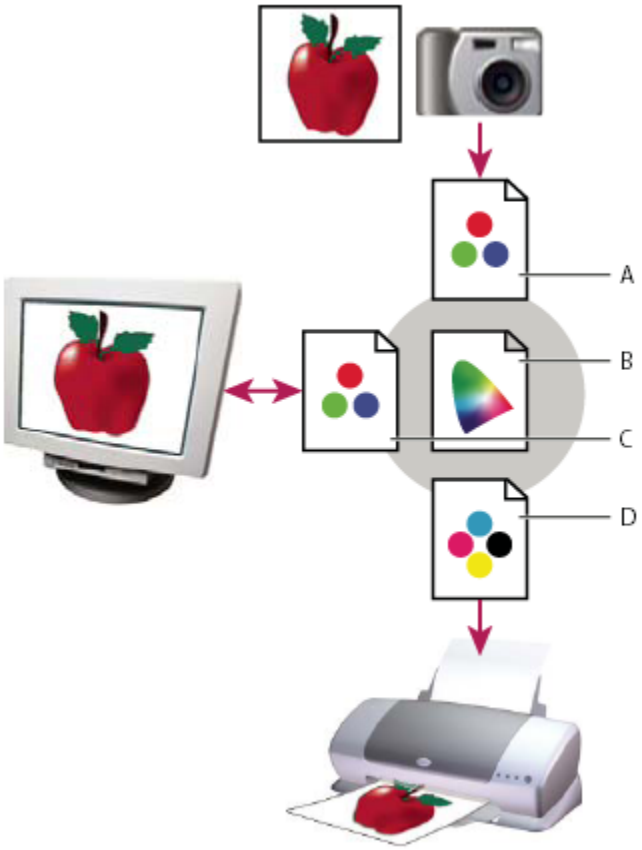
Profile urządzeń wejściowych Opisują, w jaki sposób dane urządzenie wejściowe przechwytuje lub skanuje kolory. Jeśli używany aparat cyfrowy umożliwia wybór profilu, zaleca się wybór profilu Adobe RGB. W przeciwnym razie należy użyć profilu sRGB (który jest domyślnym profilem większości aparatów). Zaawansowani użytkownicy mogą zmieniać profile w zależności od oświetlenia. W przypadku profili skanera niektórzy fotograficy tworzą oddzielne profile dla różnych rodzajów skanowanych klisz.

Profile urządzeń wyjściowych Opisują przestrzeń kolorów urządzeń wyjściowych, takich jak drukarki biurowe i maszyny drukarskie. System zarządzania kolorami stosuje profile urządzeń wyjściowych do poprawnej konwersji kolorów dokumentu na kolory z przestrzeni odpowiednich urządzeń wyjściowych. Profil wyjściowy powinien również odpowiadać konkretnym warunkom drukowania, na przykład typowi papieru i rodzajowi farby. Na przykład papier błyszczący nadaje się do drukowania innych kolorów niż papier matowy.

Większość sterowników drukarek zawiera wbudowane profile kolorów. Przed nabyciem profili niestandardowych warto wypróbować różne profile wbudowane.

Profile dokumentów Określają konkretną przestrzeń kolorów RGB lub CMYK danego dokumentu. Dzięki przypisaniu do dokumentu odpowiedniego profilu (co nazywa się również *oznakowaniem* dokumentu) aplikacja może przekazać dalej dokładne dane o rzeczywistym wyglądzie kolorów w dokumencie. Te same wartości składowych koloru, na przykład R=127, G=12, B=107, są różnie interpretowane, a w konsekwencji i wyświetlane, przez różne urządzenia. Jeśli jednak z wartościami tymi jest skojarzony odpowiedni profil, na przykład profil przestrzeni Adobe RGB, oznaczają one konkretny kolor (konkretną długość fali światła), w tym wypadku jeden z odcieni koloru fioletowego.

Jeśli jest włączone zarządzanie kolorami, aplikacje firmy Adobe automatycznie przypisują do nowych dokumentów odpowiednie profile kolorów — profile są wybierane na podstawie opcji przestrzeni roboczej określonych w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Dokumenty bez przypisanych profili są nazywane dokumentami *nieoznakowanymi*, a zawierają tylko surowe numery kolorów. W przypadku dokumentów nieoznakowanych kolory są wyświetlane i edytowane z wykorzystaniem bieżącego profilu przestrzeni roboczej używanej aplikacji.



Zarządzanie kolorami z wykorzystaniem profili
A. *Profile opisują przestrzeń kolorów urządzenia wejściowego i dokumentu.* ***B.*** *Na podstawie profili system zarządzania kolorami identyfikuje rzeczywiste kolory dokumentu.* ***C.*** *Profil monitora informuje system zarządzania kolorami, w jaki sposób należy przekonwertować liczbowe wartości kolorów do przestrzeni kolorów monitora.* ***D.*** *Na podstawie profilu urządzenia wyjściowego system zarządzania kolorami konwertuje liczbowe wartości kolorów dokumentu na wartości z przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego, dzięki czemu mogą zostać wydrukowane właściwe kolory.*

Zobacz także

"Kalibrowanie i tworzenie profilu monitora" na stronie 148

"Drukowanie kolorów zależnych od drukarki" na stronie 145

Informacje o kalibrowaniu i profilowaniu monitora

Oprogramowanie do tworzenia i edycji profili umożliwia zarówno kalibrowanie, jak i profilowanie monitorów. *Kalibrowanie* monitora ma na celu dostosowanie jego właściwości do określonego standardu; na przykład, jeden ze standardów wyświetlania kolorów przewiduje temperaturę punktu bieli o wartości 5000° K (Kelvin). *Profilowanie* monitora polega na tworzeniu profilu opisującego sposób odtwarzania kolorów przez monitor.

Kalibracja monitora wymaga dostrojenia następujących ustawień obrazu:
Jasność i kontrast Ustawienia odpowiedzialne za intensywność wyświetlania kolorów. Ustawienia te mają takie samo znaczenie jak w przypadku zwykłego telewizora. W wyborze ich optymalnych wartości pomaga narzędzie do kalibracji monitora.

Gamma Jasność śródtonów. Jasności kolejnych kolorów, od czarnego do białego, układają się nieliniowo - gdyby przedstawić je na wykresie, utworzyłyby krzywą, a nie prostą. Wartość Gamma odpowiada jasności koloru znajdującego się dokładnie pośrodku między czernią i bielą.

Luminofory Substancje luminescencyjne, dzięki której monitory CRT mogą emitować światło. Różne luminofory mają różne charakterystyki kolorów.

Punkt bieli Kolor oraz intensywność najjaśniejszego odcienia bieli, który może odtworzyć monitor.

Kalibrowanie i tworzenie profilu monitora

Kalibrowanie monitora polega na dostosowaniu go do określonego standardu. Jeśli monitor jest wykalibrowany, narzędzie do obsługi profili pozwala zapisać profil kolorów monitora. Profil opisuje sposób wyświetlania kolorów przez monitor - informuje o tym, które kolory mogą być wyświetlane przez monitor, a które nie, a także o tym, w jaki sposób należy konwertować liczbowe wartości kolorów, aby uzyskać na ekranie pożądany efekt.

1. Upewnij się, że monitor jest włączony od co najmniej pół godziny. Jest to czas niezbędny do tego, aby monitor "rozgrzał się" i poprawnie odtwarzał kolory.

2. Upewnij się, że monitor może wyświetlać co najmniej kilka tysięcy kolorów. Najlepiej, aby był ustawiony na wyświetlanie milionów kolorów 24-bitowych lub lepszych.

3. Z biurka, a więc obszaru otaczającego okno dokumentu, usuń wszelkie kolorowe wzorki i nadaj mu neutralny kolor. Wzorki zbyt jaskrawe lub zbyt gęste zaburzają prawidłową percepcję kolorów przez ludzkie oko.

4. Skalibruj i wyprofiluj monitor, wykonując jedną z następujących czynności:
   - W systemie Windows zainstaluj i zastosuj narzędzie do kalibrowania monitora.
   - W systemie Mac OS użyj narzędzia do kalibrowania, które jest dostępne na zakładce Preferencje systemu/Wyświetlanie/Kolor.
   - Dla uzyskania najlepszych wyników należy skorzystać ze specjalnego oprogramowania i specjalnych urządzeń pomiarowych. Ponieważ urządzenia do pomiaru kolorów (wyświetlanych przez monitor) zapewniają większą dokładność niż ludzkie oko, ich współpraca z odpowiednim oprogramowaniem gwarantuje najbardziej dokładne profile.

   Uwaga: *Wydajność monitora stopniowo pogarsza się. Dlatego też co pewien czas, np. co miesiąc, warto sprawdzać ją i ewentualnie kalibrować monitor. Jeśli dostosowanie monitora do przyjętych standardów okaże się trudne lub niewykonalne, lepiej zmienić go na nowy.*

Większość programów do profilowania monitorów nadaje nowemu profilowi status profilu domyślnego. Aby uzyskać informacje o samodzielnym przypisywaniu profilu do monitora, należy sięgnąć do Pomocy systemu operacyjnego.

Instalowanie profilu kolorów

Profile kolorów są instalowane często przy dodawaniu urządzenia do systemu. Dokładność takich profili (nazywanych często *profilami wewnętrznymi* lub *profilami systemowymi*) jest różna dla różnych urządzeń. Profile urządzeń można uzyskać od usługodawcy lub pobrać z Internetu; można też tworzyć *własne profile*, do czego są niezbędne odpowiednie narzędzia.

- W systemie Windows należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na profilu i wybrać opcję Instaluj profil. Można też skopiować profile do folderu WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- W systemie Mac OS należy skopiować profile do folderu /Library/ColorSync/Profiles lub /Users/[*nazwa użytkownika*]/Library/ColorSync/Profiles.

Po zainstalowaniu profili kolorów należy ponownie uruchomić aplikacje firmy Adobe.

Zobacz także

“Uzyskiwanie własnych profili drukarek biurowych” na stronie 145

Osadzanie profilu kolorów

Przed osadzeniem profilu kolorów w dokumencie utworzonym za pomocą programu Illustrator, InDesign lub Photoshop należy wyeksportować dokument lub zapisać go w formacie umożliwiającym osadzanie profili ICC.

1 Zapisać dokument w jednym z następujących formatów: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Format dużych dokumentów lub TIFF.

2 Zaznacz opcję osadzania profili ICC. Dokładna nazwa i lokalizacja tej opcji jest różna w różnych aplikacjach. Dodatkowych informacji należy szukać w systemie Pomocy.

Osadzanie profilu kolorów (Acrobat)

Profil kolorów można osadzić w obiekcie lub całym pliku PDF. Program Acrobat dołącza odpowiedni profil — zgodnie z ustawieniami w obszarze Przestrzeń docelowa okna dialogowego Konwersja kolorów - do wybranej przestrzeni kolorów pliku PDF. Dalsze informacje można uzyskać w Pomocy do programu Acrobat, w częściach dotyczących konwersji kolorów.

Zmiana profilu kolorów dokumentu

Zmiana profilu kolorów dokumentu jest niezbędna tylko w bardzo wyjątkowych sytuacjach. Wynika to z faktu, że profil kolorów jest przypisywany przez aplikację automatycznie (zgodnie z ustawieniami wybranymi w oknie dialogowym Ustawienia kolorów). Jedyne sytuacje wymagające samodzielnej zmiany profilu kolorów mają miejsce, gdy dokument trzeba przystosować do potrzeb innego urządzenia wyjściowego lub trzeba skorygować zaimplementowaną w dokumencie regułę obsługi kolorów. Zmianę profilu powinni przeprowadzać tylko zaawansowani użytkownicy.
Profil kolorów dokumentu można zmienić jedną z następujących metod:

- Przypisanie nowego profilu. Numery kolorów dokumenty pozostają takie same, ale nowy profil może istotnie zmienić wygląd kolorów wyświetlanych na ekranie monitora.
- Usunięcie profilu, które powoduje, że dokument przestaje podlegać zarządzaniu kolorami.
- (Acrobat, Photoshop i InDesign) Konwersja kolorów dokumentu do przestrzeni kolorów innego profilu. Numery kolorów są zmieniane, tak aby zachować oryginalny wygląd kolorów.

Przypisywanie lub usuwanie profilu kolorów (Illustrator, Photoshop)

1 Wybierz polecenie Edycja > Przydziel profil.

2 Zaznacz opcję i kliknij na przycisk OK.

Dokument bez zarządzania kolorami	**Istniejący profil jest usuwany z dokumentu. Opcję należy zaznaczyć tylko wtedy, jeśli zachodzi autentyczna potrzeba wyłączenia funkcji zarządzania kolorami. Po usunięciu profilu z dokumentu wygląd kolorów jest określany przez profile z przestrzeni roboczej aplikacji.**
Roboczy [model koloru: przestrzeń robocza]	**Do dokumentu jest przypisywany profil przestrzeni roboczej.**
Profil	**Opcja pozwala wybrać inny profil. Aplikacja przypisuje nowy profil do dokumentu bez konwertowania kolorów do przestrzeni profilu. W rezultacie może nastąpić istotna zmiana wyglądu kolorów wyświetlanych na ekranie monitora.**

Zobacz także

"Zmiana profilu kolorów dokumentu" na stronie 149

Przypisywanie lub usuwanie profilu kolorów (InDesign)

1 Wybierz polecenie Edycja > Przydziel profile.

2 W obszarze Profil RGB lub Profil CMYK zaznacz jedną z następujących opcji:

Pomiń (użyj bieżącej przestrzeni roboczej)	**Istniejący profil jest usuwany z dokumentu. Opcję należy zaznaczyć tylko wtedy, jeśli zachodzi autentyczna potrzeba wyłączenia funkcji zarządzania kolorami. Po usunięciu profilu z dokumentu wygląd kolorów jest określany przez profile z przestrzeni roboczej aplikacji; profilu nie można będzie ponownie osadzić w dokumencie.**
Przydziel bieżącą przestrzeń roboczą [przestrzeń robocza]	**Do dokumentu jest przypisywany profil przestrzeni roboczej.**
Przydziel profil	**Opcja pozwala wybrać inny profil. Aplikacja przypisuje nowy profil do dokumentu bez konwertowania kolorów do przestrzeni profilu. W rezultacie może nastąpić istotna zmiana wyglądu kolorów wyświetlanych na ekranie monitora.**

3 Z każdym typem grafiki w dokumencie należy skojarzyć wybraną metodę konwersji kolorów. W każdym wypadku można wybrać jedną z czterech standardowych metod konwersji kolorów; można też skorzystać z opcji Użyj stanu docelowego ustawień kolorów, która powoduje uaktywnienie metody określonej w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Więcej informacji o metodach konwersji kolorów znajduje się w systemie Pomocy.

Są dostępne następujące opcje konwersji grafiki:

Docelowy kolor jednolity	**Pozwala określić metodę konwersji kolorów dla wszystkich kompozycji wektorowych (obszary o jednolitym kolorze) w macierzystych obiektach programu InDesign.**
Domyślny stan obrazu	**Pozwala określić domyślną metodę konwersji kolorów dla wszystkich obrazów bitmapowych umieszczonych za pomocą programu InDesign. W przypadku każdego z obrazów ustawienie to można zmienić samodzielnie.**
Docelowy stan po mieszaniu	**Pozwala ustawić metodę konwersji kolorów dotyczącą kolorów, które powstają w wyniku nakładania się przezroczystych fragmentów strony. Opcji tej należy używać, jeśli dokument zawiera obiekty przezroczyste.**

4 Aby obejrzeć wyniki przypisania do dokumentu nowego profilu, należy wybrać opcję Podgląd i kliknąć na OK.

Zobacz także

"Zmiana profilu kolorów dokumentu" na stronie 149

"Wyświetlanie lub zmiana profili dotyczących importowanych obrazów bitmapowych" na stronie 141

Konwersja kolorów dokumentu na inny profil (Photoshop)

1 Wybierz polecenie Edycja > Konwersja na profil.

2 W obszarze Przestrzeń docelowa wybierz profil kolorów, na który mają zostać przekonwertowane kolory dokumentu. Dokument zostanie przekonwertowany i oznakowany przy użyciu nowego profilu.

3 W obszarze Opcje konwersji określ mechanizm zarządzania kolorami, metodę konwersji kolorów, punkt czerni oraz opcje ditheringu (jeśli są dostępne). (Zobacz "Opcje konwersji kolorów" na stronie 154).

4 Aby w ramach konwersji spłaszczyć wszystkie warstwy dokumentu do postaci pojedynczej warstwy, zaznacz opcję Spłaszcz warstwy.

5 Aby obejrzeć wynik konwersji w oknie dokumentu, wybierz opcję Podgląd.

Zobacz także

"Zmiana profilu kolorów dokumentu" na stronie 149

Ustawienia kolorów

Dostosowywanie ustawień kolorów

W większości procedur, które angażują system zarządzania kolorami, najlepiej jest używać gotowych ustawień kolorów, które zostały przetestowane przez firmę Adobe Systems. Zmian opcji powinni dokonywać wyłącznie użytkownicy zaznajomieni z systemem zarządzania kolorami oraz rozumiejący konsekwencje planowanych zmian.

Po dostosowaniu opcji można zapisać je w postaci ustawień predefiniowanych. Zapisane ustawienia kolorów można wykorzystywać wielokrotnie, a także udostępniać innym użytkownikom i aplikacjom.

- Aby zapisać ustawienia kolorów jako ustawienia predefiniowane, należy kliknąć na przycisku Zapisz w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Aby mieć pewność, że nazwa danego ustawienia będzie wyświetlana w oknie dialogowym Ustawienia kolorów używanej aplikacji, należy zapisać ustawienie w lokalizacji domyślnej. Jeśli ustawienie zostanie zapisane w innym miejscu, będzie je można wybrać dopiero po uprzednim wczytaniu.
- Aby wczytać predefiniowane ustawienia kolorów, które nie zostały zapisane w lokalizacji domyślnej, należy kliknąć na przycisk Wczytaj w oknie dialogowym Ustawienia kolorów, a następnie kliknąć na przycisk Otwórz.

Uwaga: *W programie Acrobat nie istnieje możliwość zapisywania dostosowanych ustawień kolorów. Aby z dostosowanych ustawień kolorów można było korzystać w programie Acrobat, należy utworzyć odpowiedni plik w programie InDesign, Illustrator lub Photoshop, a następnie zapisać go w domyślnym folderze ustawień. Plik będzie dostępny w kategorii Zarządzanie kolorami w oknie dialogowym Preferencje. Ustawienia mogą być też dodawane do domyślnego folderu ustawień ręcznie.*

Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów

Przestrzeń robocza jest pośrednią przestrzenią kolorów, w ramach której użytkownicy aplikacji firmy Adobe mogą definiować i edytować kolory. Z każdym modelem kolorów jest skojarzony profil przestrzeni roboczej. Do wybierania profili przestrzeni roboczej służy okno dialogowe Ustawienia kolorów.

Profil przestrzeni roboczej pełni funkcję profilu źródłowego dla wszystkich nowych dokumentów, które wykorzystują skojarzony z nim model kolorów. Na przykład, jeśli bieżącym profilem przestrzeni roboczej RGB jest Adobe RGB (1998), we wszystkich nowych dokumentach RGB będą używane kolory z przestrzeni Adobe RGB (1998). Przestrzenie robocze określają również wygląd kolorów w dokumentach nieoznakowanych.

Po otwarciu dokumentu, w którym osadzono profil niezgodny z profilem przestrzeni roboczej, aplikacja odwołuje się do *reguły zarządzania kolorami* i na jej podstawie interpretuje dane kolorów. W większości sytuacji reguła domyślna nakazuje zachowanie osadzonego profilu.

Zobacz także

“Informacje o brakujących i błędnych profilach kolorów ” na stronie 152

“Opcje zasad zarządzania kolorami” na stronie 153

Opcje przestrzeni roboczej

Aby wyświetlić opcje przestrzeni roboczej w programie Photoshop, Illustrator lub InDesign należy wybrać polecenie Edycja > Ustawienia kolorów. W programie Acrobat, wybierz kategorię Zarządzanie kolorami w oknie dialogowym Preferencje.

Aby wyświetlić opis wybranego profilu, należy zaznaczyć go i ustawić kursor nad jego nazwą. Opis jest wyświetlany u dołu okna dialogowego.

RGB Pozwala określić przestrzeń kolorów RGB aplikacji. W większości sytuacji najlepiej wybrać profil Adobe RGB lub sRGB, a nie profil konkretnego urządzenia (na przykład profil monitora).

Profil sRGB jest zalecany w przypadku przygotowywania obrazów do prezentacji w Internecie — profil ten określa przestrzeń standardowych monitorów stosowanych do przeglądania Internetu. Profil sRGB sprawdza się również w przypadku obrazów pochodzących z typowych cyfrowych aparatów fotograficznych — domyślną przestrzenią większości takich aparatów jest sRGB.

Profil Adobe RGB jest zalecany w przypadku przygotowywania dokumentów do druku - przestrzeń Adobe RGB obejmuje bowiem pewne kolory umieszczane na wydrukach (w szczególności odcienie niebieskozielonego i niebieskiego), których nie można zdefiniować w przestrzeni sRGB. Profil Adobe RGB sprawdza się również w przypadku obrazów pochodzących z profesjonalnych cyfrowych aparatów fotograficznych - domyślną przestrzenią większości takich aparatów jest Adobe RGB.

CMYK Pozwala określić przestrzeń kolorów CMYK aplikacji. Wszystkie przestrzenie robocze CMYK są zależne od urządzeń, co oznacza, że na ich kształt ma wpływ aktualna kombinacja farby i papieru. Przestrzenie robocze CMYK zapewniane przez firmę Adobe są dostosowane do standardowych warunków drukowania.

Szary (Photoshop) lub Skala szarości (Acrobat) Pozwala określić przestrzeń skali szarości aplikacji.

Dodatkowy (Photoshop) Pozwala określić przyrost punktu, który ma być używany podczas wyświetlania kanałów kolorów dodatkowych i bichromii.

Uwaga: *W programie Acrobat do wyświetlania i drukowania dokumentów można używać przestrzeni kolorów z osadzonego profilu wyjściowego konwersji, a nie tylko przestrzeni kolorów dokumentu. Wybierz przestrzenie robocze do przesłaniania wyjściowych profili konwersji Dalszych informacji o wyjściowych profilach konwersji należy szukać w pełnej Pomocy do programu Acrobat.*

Aplikacje firmy Adobe zawierają standardowy zestaw profili przestrzeni roboczych, które zostały przetestowane przez firmę Adobe Systems w większości typowych środowisk. Domyślnie, w menu przestrzeni roboczych są wyświetlane tylko profile z zestawu standardowego. Aby wyświetlić dodatkowe, zainstalowane w systemie profile kolorów, należy wybrać opcję Tryb zaawansowany ((Illustrator i InDesign) lub Więcej opcji (Photoshop). Aby profil kolorów był wyświetlany w menu przestrzeni roboczych musi być dwukierunkowy, to znaczy musi zawierać specyfikacje dotyczące przekształcania profilu do innej przestrzeni oraz innej przestrzeni do profilu.

Uwaga: *W programie Photoshop istnieje możliwość tworzenia niestandardowych profili przestrzeni roboczej. Niemniej, firma Adobe zaleca korzystanie ze standardowych profili przestrzeni roboczej. Więcej informacji na ten temat znajduje się w bazie wiedzy dla programu Photoshop, na stronie internetowej http://www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

Informacje o brakujących i błędnych profilach kolorów

W przypadku nowych dokumentów operacje na kolorach są przeprowadzane automatycznie: O ile nie określono inaczej, kolory są tworzone i edytowane na podstawie profilu przestrzeni roboczej skojarzonego z trybem kolorów dokumentu.

Jeśli chodzi jednak o dokumenty istniejące, to w ich wypadku może nie być używany odpowiedni profil przestrzeni roboczej lub może w ogóle nie działać system zarządzania kolorami. Zdarza się to w następujących wyjątkowych sytuacjach:

- Użytkownik otworzył dokument lub zaimportował dane kolorów (np. skopiował je lub wkleił) z dokumentu, do którego nie przypisano profilu. Sytuacja ta dotyczy najczęściej dokumentów utworzonych w aplikacjach, które albo nie obsługują zarządzania kolorami, albo działają z wyłączoną funkcją zarządzania kolorami.

- Użytkownik otworzył dokument lub zaimportował dane kolorów z dokumentu, który ma przypisany inny profil niż profil bieżącej przestrzeni roboczej. Sytuacja ta dotyczy, na przykład, dokumentów utworzonych z wykorzystaniem innych ustawień zarządzania kolorami lub dokumentów zeskanowanych i oznakowanych profilem skanera.

W obydwu sytuacjach aplikacja odwołuje się do reguły zarządzania kolorami i na jej podstawie wybiera metodę obsługi kolorów. Jeśli brakuje profilu lub profil jest niezgodny z przestrzenią roboczą aplikacja może — zależnie od opcji zaznaczonych w oknie dialogowym Ustawienia kolorów - wyświetlić komunikat ostrzegawczy. Ostrzeżenia dotyczące profili są domyślnie wyłączone; chcąc jednak uzyskać większą kontrolę nad zarządzaniem kolorami można je włączyć. Komunikaty ostrzegawcze są różne w różnych aplikacjach, ale zwykle w odpowiedzi na nie można wykonać następujące czynności:

- (Zalecane) Można pozostawić dane kolorów bez żadnych zmian. Na przykład: można użyć profilu osadzonego (o ile taki istnieje), można pozostawić dokument bez profilu kolorów (jeśli taki nie istnieje), można zachować numery zaimportowanych kolorów.
- Można zmienić dane kolorów. Na przykład, jeśli został otwarty dokument bez profilu kolorów, można przypisać do niego bieżący profil przestrzeni roboczej lub inny profil. Jeśli został otwarty dokument z niepoprawnym profilem, można pominąć profil lub przekonwertować kolory do bieżącej przestrzeni roboczej. Jeśli dane kolorów zostały zaimportowane, można przekonwertować kolory do bieżącej przestrzeni roboczej i w ten sposób zachować ich oryginalny wygląd.

Opcje zasad zarządzania kolorami

Reguła zarządzania kolorami decyduje o tym, jakie czynności są wykonywane na kolorach po otwarciu dokumentu lub zaimportowaniu obrazu. Można określić inne reguły dla obrazów RGB i inne dla obrazów CMYK; można też włączyć lub wyłączyć komunikaty ostrzegawcze. Aby wyświetlić opcje dotyczące reguł zarządzania kolorami, należy wybrać polecenie Edycja > Ustawienia kolorów.

Aby obejrzeć opis danej reguły, należy zaznaczyć ją, a następnie ustawić wskaźnik nad jej nazwą. Opis jest wyświetlany u dołu okna dialogowego.

RGB, CMYK i Szary Pozwala określić regułę dotyczącą przenoszenia kolorów do bieżącej przestrzeni roboczej (po otwarciu pliku lub zaimportowaniu obrazów do bieżącego dokumentu). (Opcja skali szarości jest dostępna tylko w programie Photoshop). Do wyboru są następujące opcje:

Zachowaj osadzone profile Podczas otwierania plików zawsze są zachowywane osadzone w nich profile. Opcja ta powinna być używana w większości sytuacji, ponieważ zapewnia spójne zarządzanie kolorami. Jedyny wyjątek dotyczy sytuacji, w których trzeba zachować numery CMYK - wtedy należy zaznaczyć opcję Zachowaj numery (pomiń profile połączone).

Konwertuj do przestrzeni roboczej Podczas otwierania plików i importowania obrazów kolory są konwertowane do bieżącej przestrzeni roboczej. Opcję tę należy zaznaczyć, jeśli zachodzi potrzeba skojarzenia wszystkich kolorów z jednym profilem (profilem bieżącej przestrzeni roboczej).

Zachowaj numery (pomiń profile połączone) Ta opcja jest dostępna w programach InDesign i Illustrator w przypadku kolorów CMYK. Podczas otwierania plików i importowania obrazów są zachowywane numery kolorów; mimo to w aplikacjach firmy Adobe nadal działa zarządzanie kolorami, co pozwala dokładnie odtwarzać kolory. Opcję tę należy zaznaczyć, jeśli zachodzi potrzeba bezpiecznego przekształcania kolorów CMYK. W programie InDesign regułę tę można ustawiać i zmieniać dla poszczególnych obiektów za pomocą polecenia Obiekt > Ustawienia kolorów obrazu.

Wyłączone Podczas otwierania plików i importowania obrazów są ignorowane osadzone profile kolorów, a do nowych dokumentów nie jest przypisywany profil przestrzeni roboczej. Opcję tę należy zaznaczyć, jeśli zachodzi potrzeba pominięcia wszelkich oryginalnych danych dotyczących kolorów w dokumencie.

Niezgodności profilów: Pytaj przy otwieraniu Przy każdym otwarciu dokumentu, z którym skojarzono profil różny od bieżącej przestrzeni roboczej, jest wyświetlany komunikat. Istnieje możliwość wyboru opcji zastąpienia reguły domyślnej. W niektórych sytuacjach, kiedy wymaga tego poprawność zarządzania kolorami w dokumencie, należy wybrać tę opcję.

Niezgodności profilów: Pytaj przy wklejaniu Za każdym razem, gdy w wyniku wklejenia kolorów do dokumentu wystąpią różnice profilów, będzie wyświetlany komunikat. Istnieje możliwość wyboru opcji zastąpienia reguły domyślnej. W niektórych sytuacjach, kiedy wymaga tego poprawność zarządzania wklejonymi kolorami, należy wybrać tę opcję.

Brakujące profile: Pytaj przy otwieraniu Przy każdym otwarciu dokumentu nieoznakowanego (bez profilu) jest wyświetlany komunikat. Istnieje możliwość wyboru opcji zastąpienia reguły domyślnej. W niektórych sytuacjach, kiedy wymaga tego poprawność zarządzania kolorami w dokumencie, należy wybrać tę opcję.

Opcje konwersji kolorów

Opcje konwersji kolorów decydują o tym, jak aplikacja przekształca kolory dokumentu przy zmianach przestrzeni kolorów. Zmian tych opcji powinni dokonywać tylko użytkownicy zaznajomieni z regułami zarządzania kolorami oraz rozumiejący konsekwencje ewentualnych zmian. Aby wyświetlić opcje konwersji należy wybrać polecenie Edycja > Ustawienia kolorów, a następnie wybrać opcję Tryb zaawansowany (Illustrator i InDesign) lub Więcej opcji (Photoshop). W programie Acrobat, wybierz kategorię Zarządzanie kolorami w oknie dialogowym Preferencje.

Mechanizm Pozwala określić moduł zarządzania kolorami (CMM), który będzie używany do przekształcania kolorów z jednej przestrzeni na kolory z drugiej. Większości użytkowników wystarcza domyślny mechanizm (ACE) proponowany przez firmę Adobe.

Aby obejrzeć opis opcji dotyczącej mechanizmu, należy zaznaczyć ją, a następnie ustawić wskaźnik nad jej nazwą. Opis jest wyświetlany u dołu okna dialogowego.

Metoda konwersji (Photoshop, Illustrator, InDesign) Pozwala określić metodę konwersji kolorów między różnymi przestrzeniami. Różnice między metodami konwersji kolorów ujawniają się dopiero po wydrukowaniu dokumentu lub zmianie przestrzeni roboczej.

Użyj kompensacji punktu czerni Zaznaczenie opcji powoduje symulację pełnego dynamicznego zakresu kolorów urządzenia wyjściowego, co zapewnia zachowanie szczegółów w obszarach cieni obrazu. Opcję należy zaznaczyć, jeśli podczas drukowania zachodzi potrzeba kompensacji punktu czerni (co w większości sytuacji jest zalecane).

Użyj ditheringu (Photoshop) Opcja decyduje o tym, czy podczas konwersji obrazów o 8 bitach na kanał ma być stosowany dithering kolorów. Kiedy opcja jest zaznaczona, program Photoshop symuluje pewne kolory z przestrzeni źródłowej, mieszając inne kolory z przestrzeni docelowej. Chociaż dithering pozwala uniknąć efektu ziarnistości i niepożądanych pasm na obrazie, to w jego wyniku może zwiększyć się rozmiar pliku (zwłaszcza gdy plik jest kompresowany dla potrzeb prezentacji w Internecie).

Informacje o metodach konwersji kolorów

Wybór *metody konwersji kolorów* decyduje o tym, jak system zarządzania kolorami konwertuje kolory między różnymi przestrzeniami. Różnice między metodami konwersji kolorów dotyczą sposobu modyfikowania kolorów źródłowych; na przykład kolory mieszczące się w przestrzeni docelowej mogą być albo zachowywane, albo korygowane w celu zachowania oryginalnych relacji między barwami w mniejszej przestrzeni kolorów. Wybór metody konwersji kolorów zależy, po pierwsze, od typu graficznej zawartości dokumentów, a po drugie, od profilów użytych do określenia przestrzeni kolorów. W przypadku niektórych profilów różne metody konwersji kolorów dają te same wyniki.

Najczęściej najlepiej jest używać metody skojarzonej domyślnie z danym ustawieniem kolorów; metody takie zostały przetestowane przez firmę Adobe Systems. Na przykład przy ustawieniu obowiązującym w Ameryce Północnej lub Europie domyślną metodą konwersji kolorów jest metoda Relatywna kolorymetryczna. Przy ustawieniu obowiązującym w Japonii domyślną metodą konwersji kolorów jest metoda Percepcyjna.

Metodę konwersji kolorów można wybrać podczas ustawiania opcji konwersji kolorów dotyczących systemu zarządzania kolorami, ekranowej próby kolorów oraz drukowania kompozycji:

Percepcyjna Są zachowywane wizualne relacje między kolorami, tak aby oko ludzkie postrzegało je jako naturalne, pomimo zmiany samych wartości liczbowych kolorów. Metoda ta jest wygodna w przypadku fotografii o wielu kolorach spoza przestrzeni. Jest to metoda stosowana standardowo w Japonii.

Nasycenie Są zachowywane względne wartości nasycenia pikseli, dzięki czemu kolory pozostają żywe, ale mogą różnić się od oryginalnych. Metoda ta jest przydatna na przykład w przypadku materiałów reklamowych lub sprawozdań z działalności firmy, gdzie dokładne relacje między kolorami nie są tak ważne, jak ich nasycenie.

Relatywna kolorymetryczna W wyniku porównania punktów o największej jasności (punktów bieli) przestrzeni źródłowej i przestrzeni docelowej są określane odpowiednie przesunięcia kolorów. Kolory spoza przestrzeni są przesuwane na najbliższy kolor, jaki można odtworzyć w przestrzeni docelowej. Metoda relatywna kolorymetryczna zachowuje więcej oryginalnych kolorów niż metoda percepcyjna. W Ameryce Północnej i Europie jest to standard drukarski.

Absolutna kolorymetryczna Są zachowywane te kolory, które mieszczą się wewnątrz przestrzeni docelowej. Kolory poza zakresem przestrzeni docelowej są przycinane. Nie przeprowadza się skalowania kolorów względem docelowego punktu bieli. Metoda ma na celu zachowanie wierności kolorów kosztem zachowania relacji między nimi; nadaje się do przeprowadzania prób z symulacją druku na konkretnym urządzeniu. Metoda ta jest szczególnie przydatna przy sprawdzaniu, jak kolor papieru wpływa na wygląd kolorów na wydruku.

Zaawansowane ustawienia programu Photoshop

W programie Photoshop są dostępne pewne zaawansowane ustawienia zarządzania kolorami, które można wyświetlić wybierając polecenie Edycja > Ustawienia kolorów, a następnie Więcej opcji.

Rozcieńcz kolory monitora o: Opcja pozwala zmniejszyć w określonym stopniu nasycenie kolorów wyświetlanych na ekranie monitora. Zaznaczenie tej opcji pomaga uzyskać na ekranie wszystkie kolory z większej przestrzeni niż przestrzeń kolorów monitora. Powoduje jednak, że obraz na monitorze jest niezgodny z ostatecznym wyglądem kolorów na wydruku. Jeśli opcja nie zostanie zaznaczona, różne kolory obrazu mogą być wyświetlane jako jeden kolor.

Mieszaj kolory RGB używając Gamma Opcja pozwala określić sposób mieszania kolorów RGB w celu uzyskania danych kompozytowych (na przykład podczas mieszania lub kolorowania warstw w trybie Zwykłym). Jeśli opcja jest zaznaczona, kolory RGB są mieszane w przestrzeni opowiadającej współczynnikowi gamma. Współczynnik gamma o wartości 1.00 jest uważany za "kolorymetrycznie poprawny" i powinien powodować najmniej niepożądanych efektów brzegowych. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, kolory RGB są mieszane bezpośrednio w przestrzeni kolorów dokumentu.

Uwaga: *Zaznaczenie opcji Mieszaj kolory RGB używając Gamma powoduje, że dokumenty z warstwami są wyświetlane inaczej w programie Photoshop, a inaczej w pozostałych aplikacjach.*

Rozdział 7: Dopasowania tonalne i barwne

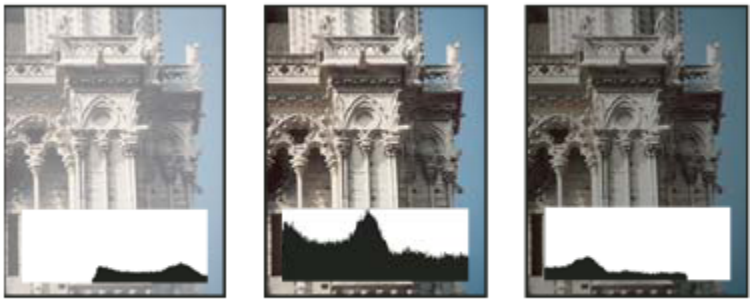
W tradycyjnej fotografice stosuje się różnego rodzaju filmy lub filtry (nakładane na obiektyw), które mają określony wpływ na kolorystykę fotografii. Również na etapie obróbki zdjęć w ciemni można używać różnych narzędzi i technik zmieniających kolory i ich odcienie. Program Photoshop zapewnia bogaty zestaw narzędzi do korygowania kolorów i tonów fotografii, a także ich wyostrzania.

Wyświetlanie histogramów i wartości pikseli

Informacje o histogramach

Na *histogramie* są pokazane — w postaci bardzo gęstych pionowych słupków — całkowite liczby pikseli o kolejnych intensywnościach koloru. Taki wykres dostarcza informacji o tym, czy obraz zawiera dostatecznie dużo szczegółów w obszarze cieni (pokazanych po lewej stronie histogramu), półcieni (na środku histogramu) i świateł (po prawej stronie histogramu), aby można było na nim przeprowadzić skuteczne korekty.

Histogram daje również szybki wgląd w zakres tonów obrazu, nazywany również *charakterystyką klucza*. Obrazy, na których szczegóły koncentrują się w obszarach świateł, są określane jako obrazy o mocnym kluczu, w obszarze cieni zaś — o słabym kluczu. Obraz z pełnym zakresem tonów zawiera dużo pikseli we wszystkich obszarach. Określenie zakresu tonalnego obrazu pomaga dobrać odpowiednią korektę tonów.



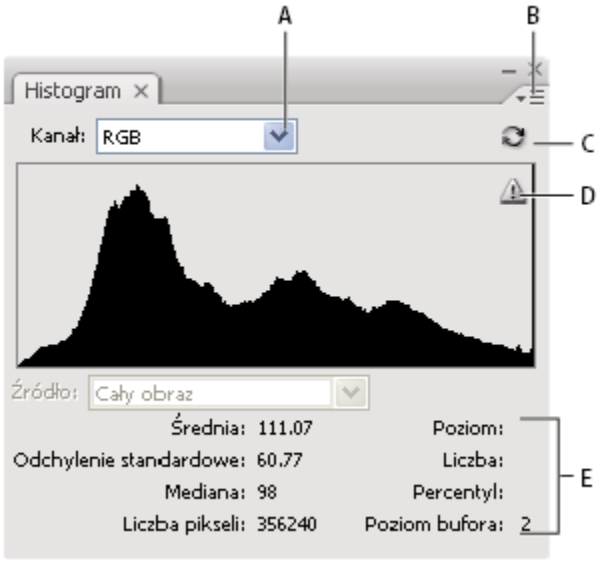
Jak należy czytać histogram?
***A.** Zdjęcie prześwietlone **B.** Zdjęcie dobrze naświetlone z pełnym zakresem tonów **C.** Zdjęcie niedoświetlone*

Paleta Histogram zapewnia wiele opcji do wyświetlania informacji o tonach i barwach obrazu. Domyślnie, na histogramie jest pokazywany zakres tonów całego obrazu. Aby wyświetlić dane histogramu dotyczące części obrazu, należy zaznaczyć wybrany fragment obrazu.

Aby wyświetlić histogram w oknie dialogowym Krzywe, jako nakładkę, należy przejść do obszaru Opcje wyświetlania krzywej i zaznaczyć opcję histogramu.

Przegląd opcji palety Histogram

1 Wybierz polecenie Okno > Histogram lub kliknij zakładkę Histogram, aby otworzyć paletę Histogram. Paleta Histogram domyślnie otwiera się w widoku uproszczonym, bez kontrolek i informacji statystycznych.



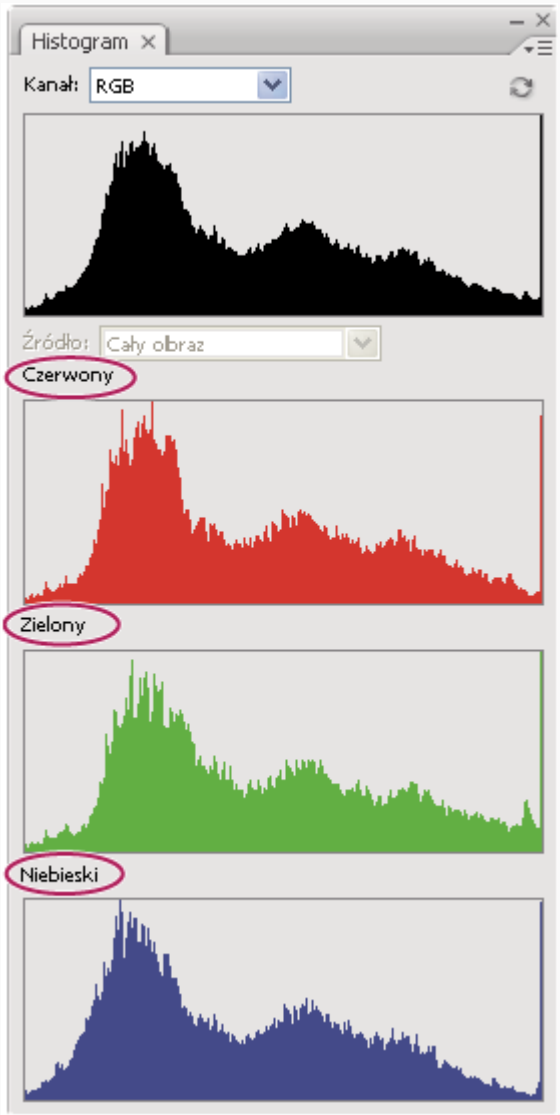
Paleta Histogram
***A.** Menu Kanał **B.** Menu palety **C.** Przycisk Odświeżaj bez buforowania **D.** Ikona ostrzeżenia o danych w buforze **E.** Statystyki*

Dopasowywanie wyglądu palety Histogram

1 Wybierz widok z menu palety Histogram.

Widok rozszerzony	**Jest wyświetlany Histogram z informacjami statystycznymi oraz kontrolkami, które służą do wybierania kanałów, wyświetlania opcji palety Histogram, odświeżania histogramu danymi niebuforowanymi oraz do wybierania konkretnej warstwy w dokumencie wielowarstwowym.**
Widok kompaktowy	**Jest wyświetlany histogram bez żadnych kontrolek i informacji statystycznych. Histogram dotyczy całego obrazu.**

Widok wszystkich kanałów	**Są wyświetlane odrębne histogramy dla poszczególnych kanałów oraz wszystkie opcje dostępne w widoku rozszerzonym. Histogramy nie obejmują kanałów alfa, kanałów kolorów dodatkowych ani masek.**



Paleta Histogram z wyświetlonymi wszystkimi kanałami i ukrytymi statystykami

Wyświetlanie na histogramie konkretnego kanału

W widoku rozszerzonym i widoku wszystkich kanałów można wybrać jedno z ustawień z menu Kanał. Wybrane ustawienie zostanie zapamiętane i będzie wyświetlane po przejściu z widoku rozszerzonego lub widoku wszystkich kanałów z powrotem do widoku kompaktowego.

- Wybór jednego z kanałów spowoduje wyświetlenie histogramu poszczególnych kanałów dokumentu, w tym kanałów kolorów, kanałów alfa i kanałów kolorów dodatkowych.
- Zależnie od trybu kolorów obrazu można wybrać opcję RGB, CMYK lub Kompozyt i wyświetlić w ten sposób złożony histogram dla wszystkich kanałów. Jest to domyślny histogram dla widoku rozszerzonego i widoku wszystkich kanałów.

- Jeżeli obraz jest w trybie RGB lub CMYK, wybór opcji Jasność spowoduje wyświetlenie histogramu reprezentującego wartości jasności lub intensywności kanału kompozytowego.
- Jeżeli obraz jest w trybie RGB lub CMYK, wybór opcji Kolory spowoduje wyświetlenie kolorowego histogramu kompozytowego poszczególnych kanałów.

W widoku wszystkich kanałów wybór opcji z menu Kanał ma wpływ tylko na wygląd najwyższego histogramu.

Wyświetlanie histogramów kanałów w kolorze

1 Na palecie Histogram wykonaj jedną z następujących czynności:
- W widoku wszystkich kanałów wybierz z menu palety polecenie Pokaż kanały w kolorze.
- W widoku rozszerzonym lub widoku wszystkich kanałów wybierz jeden z kanałów z menu Kanał, a następnie wybierz z menu palety polecenie Pokaż kanały w kolorze. Po przejściu do widoku kompaktowego poszczególne kanały nadal będą wyświetlane w kolorze.
- W widoku rozszerzonym lub widoku wszystkich kanałów wybierz opcję Kolory z menu Kanał, aby wyświetlić kompozytowy histogram kanałów w kolorze. Po przejściu do widoku kompaktowego poszczególne kanały nadal będą wyświetlane w kolorze.

Wyświetlanie statystyk

Informacje statystyczne są domyślnie widoczne w widoku rozszerzonym i widoku wszystkich kanałów.

1 Z menu palety Histogram wybierz polecenie Pokaż statystyki.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby obejrzeć informacje o wartości konkretnego piksela, ustaw wskaźnik w wybranym miejscu histogramu.
- Aby uzyskać informacje o zakresie wartości, zaznacz wybrany zakres na histogramie.

Pod histogramem są wyświetlane następujące informacje statystyczne:

Średnia	**Przeciętna wartość intensywności.**
Odchylenie standardowe (Std Dev)	**Informuje, w jakim stopniu konkretne wartości odbiegają od średniej.**
Mediana	**Środkowa wartość zakresu intensywności.**
Piksele	**Łączna liczba pikseli użyta do sporządzenia histogramu.**
Poziom	**Poziom intensywności w obszarze pod kursorem.**
Liczba	**Całkowita liczba pikseli odpowiadająca intensywności pod kursorem.**
Procentowo	**Skumulowana liczba pikseli o intensywności mniejszej bądź równej intensywności pod kursorem. Jest to pewien procent wszystkich pikseli obrazu, od 0% po lewej stronie do 100% po prawej stronie.**

Poziom bufora	**Pokazuje bieżący bufor obrazu, na podstawie której program utworzył histogram. Jeśli wartość ta jest większa od 1, histogram jest wyświetlany szybciej, ponieważ jest wyznaczany na podstawie reprezentatywnej próbki pikseli obrazu (zależnej od powiększenia). W przypadku oryginalnego obrazu poziom bufora wynosi 1. Na każdym wyższym poziomie wartości odpowiadające poszczególnym pikselom są uzyskiwane jako średnia wartości czterech pikseli sąsiednich.. Dlatego też, każdy kolejny poziom odpowiada połowie wymiarów poziomu poprzedzającego go (ma 1/4 pikseli poziomu poprzedzającego). Gdy program Photoshop ma szybko obliczyć wartości przybliżone, może skorzystać z jednego z wyższych poziomów. Aby narysować histogram ponownie, na podstawie rzeczywistych pikseli obrazu, należy kliknąć na przycisku Odśwież bez buforowania.**

Wyświetlanie histogramu dokumentu wielowarstwowego

1 Wybierz polecenie Widok rozszerzony z menu palety Histogram.

2 Wybierz ustawienie z menu Źródło. (W przypadku dokumentów zawierających tylko jedną warstwę menu Źródło nie jest dostępne.)

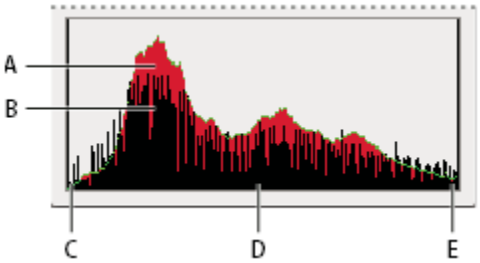
Cały obraz	**Jest wyświetlany histogram całego obrazu (ze wszystkimi warstwami).**
Wybrana warstwa	**Jest wyświetlany histogram dotyczący tylko warstwy zaznaczonej w panelu Warstwy.**
Dopasowanie kompozytu	**Jest wyświetlany histogram dla warstwy dopasowania zaznaczonej na palecie Warstwy, uwzględniający wszystkie warstwy znajdujące się poniżej tej warstwy.**

Podgląd dopasowań histogramu

Na histogramie można obejrzeć wynik dowolnej korekty barwnej lub tonalnej.

1 W oknach dialogowych poleceń dopasowujących należy zaznaczyć opcję Podgląd.

Na palecie Histogram można obejrzeć podgląd histogramu poddawanego różnym zmianom.



Podgląd korekty histogramu na palecie Histogram
***A.** Oryginalny histogram **B.** Histogram po korekcie **C.** Cienie **D.** Półcienie **E.** Światła*

Odświeżanie histogramu

Gdy program odczytuje histogram z bufora, a nie tworzy go na podstawie bieżącego stanu dokumentu, na palecie Histogram pojawia się ikona ostrzeżenia o danych buforowanych. Bufor obrazu pozwala na szybsze wyświetlanie histogramu — histogramu będącego wynikiem reprezentatywnego próbkowania pikseli obrazu. *Poziom bufora* (od 2 do 8) można ustawić za pomocą preferencji wydajności.

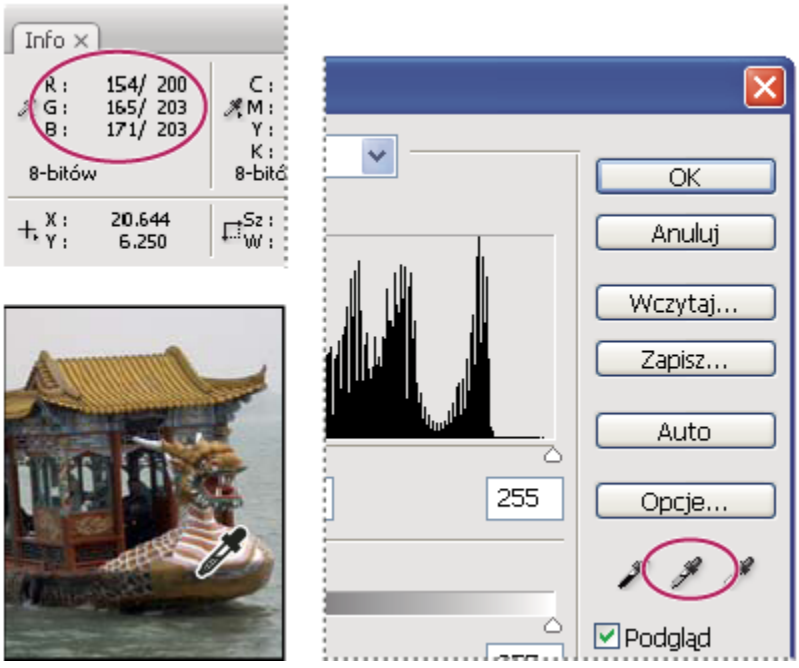
1 Aby odświeżyć histogram, tak by uwzględniał wszystkie piksele oryginalnego obrazu zgodnie z jego bieżącym stanem, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij w dowolnym miejscu na histogramie.
- Kliknij ikonę ostrzeżenia o danych buforowanych.
- Kliknąć przycisk Odśwież bez buforowania.
- Wybierz polecenie Odśwież bez buforowania z menu palety Histogram.

Więcej informacji o poziomach bufora można znaleźć w części “Przegląd palety Histogram” na stronie 156.

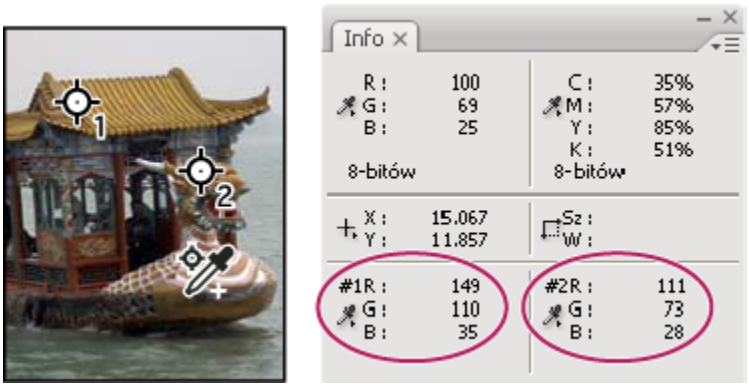
Wyświetlanie wartości kolorów na obrazie

W trakcie korygowania kolorów wartości kolorów pikseli są wyświetlane na palecie Informacje. Gdy użytkownik korzysta z okna dialogowego związanego z korektą kolorów, na palecie Informacje są pokazywane dwa zestawy wartości. Odpowiadają one kolorom pikseli pod kursorem. Wartość w lewej kolumnie to oryginalna wartość koloru. Wartość w prawej kolumnie to wartość koloru po wprowadzeniu korekty.



Neutralizowanie tonów obrazu za pomocą polecenia Poziomy i palety Informacje

Narzędzie Kroplomierz pozwala uzyskać informacje o kolorze w wybranym miejscu. Niezależnie od niego, na obrazie można umieścić maksymalnie cztery próbniki kolorów, które również pozwalają sprawdzać wartości kolorów w wybranych miejscach. Próbniki te są zachowywane na obrazie, co umożliwia sięgnięcie do nich nawet po zamknięciu i ponownym otwarciu obrazu.



Próbniki kolorów i paleta Informacje

1 Wybierz polecenie Okno > Informacje, aby otworzyć paletę Informacje.

2 Wybierz narzędzie Kroplomierz lub Próbnik kolorów, a następnie, jeśli zachodzi taka potrzeba, wybierz na pasku opcji wielkość próbki. Opcja próbki punktowej powoduje odczyt wartości pojedynczego piksela, inne opcje powodują odczyt średniej z pewnego obszaru.

3 Jeśli wybrano narzędzie Próbnik kolorów, można umieścić na obrazie do czterech próbników kolorów. Próbnik umieszcza się, klikając w wybranym miejscu.

4 Otwórz okno dopasowywania (ścieżka: Obraz > Dopasowania).

5 Wprowadź w oknie dialogowym odpowiednie dopasowania. Przed ich zastosowaniem sprawdź na palecie Informacje, jakie wartości kolorów obowiązują przed korektą i jakie będą obowiązywać po niej:

- Aby wyświetlić wartości kolorów przy użyciu narzędzia Kroplomierz, przesuń kursor nad wybranym obszarem obrazu. Otwarcie okna dopasowywania powoduje uaktywnienie narzędzia Kroplomierz poza oknem. Za pośrednictwem skrótów klawiaturowych użytkownik nadal ma dostęp do funkcji przewijania, a także do narzędzi Rączka i Lupka.
- Aby obejrzeć wartości kolorów pod próbnikami kolorów, sprawdź informacje w dolnej części palety Informacje. Aby przy otwartym oknie dialogowym dopasowywania umieścić na obrazie dodatkowe próbki kolorów, kliknij obraz z wciśniętym klawiszem Shift.

Wartości kolorów pod kursorem kroplomierza są pokazywane również na palecie Kolor.

Dopasowywanie próbników kolorów

Po dodaniu próbnika kolorów można go przesunąć, usunąć lub ukryć; można też zmienić rodzaj informacji pokazywanych w panelu Informacje.

Przesuwanie lub usuwanie próbnika kolorów

1 Wybierz narzędzie Próbnik kolorów.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przenieść próbnik kolorów, przeciągnij go w nowe miejsce.
- Aby usunąć próbnik kolorów, przeciągnij go poza okno dokumentu. Możesz też przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aż wskaźnik zmieni się w ikonę nożyczek, a następnie kliknąć próbnik.
- Aby usunąć wszystkie próbki kolorów, przejdź na pasek opcji i kliknij opcję Wyczyść.

- Aby usunąć próbnik kolorów przy otwartym oknie dopasowywania koloru, wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i kliknij próbnik.

Wyświetlanie lub ukrywanie próbników kolorów na obrazie

1 Wybierz polecenie Widok > Dodatkowe. Ptaszek wskazuje, że próbniki są widoczne.

Zmiana sposobu wyświetlania informacji o próbkach kolorów na palecie Informacje

- Aby wyświetlić lub ukryć informacje o próbkach kolorów na palecie Informacje, przejdź do menu Paleta i zaznacz lub nie opcję Próbki kolorów. Gdy informacje są wyświetlane, jest widoczny ptaszek.
- Aby zmienić przestrzeń kolorów, w której są wyświetlane wartości próbek kolorów, przesuń kursor nad ikonę próbnika na palecie Informacje, wciśnij przycisk myszy i wybierz z menu inną przestrzeń kolorów.

Omówienie dopasowywania kolorów

Przed wprowadzeniem dopasowań kolorów i tonów

Rozbudowane narzędzia programu Photoshop umożliwiają udoskonalanie, naprawianie i korygowanie barw i tonów obrazu (w tym tonów jasnych, ciemnych i kontrastu). Oto kilka kwestii, które należy rozważyć przed wprowadzeniem dopasowań kolorów i tonów.

- Należy posługiwać się odpowiednio skalibrowanym monitorem, dla którego utworzono profil. Gdy są edytowane obrazy o kluczowym znaczeniu, jest to wymóg zupełnie podstawowy. Jeżeli się go nie spełni, to obraz wyświetlany na monitorze po wydrukowaniu będzie wyglądał inaczej.
- Dopasowanie kolorów i tonów może spowodować usunięcie części informacji z obrazu. Dlatego też, trzeba starannie rozważyć sprawę optymalnej intensywności korekty.
- W przypadku projektów, które wymagają zachowania maksimum danych obrazu, najlepiej jest pracować w trybie 16 bitów na kanał (obraz 16-bitowy), a nie 8 bitów na kanał (obraz 8-bitowy). Po dopasowaniu kolorów i tonów część danych zostaje utracona. W przypadku obrazów 8-bitowych względna ilość utraconych danych jest większa niż w przypadku obrazków 16-bitowych. Dzieje się tak, ponieważ obrazy 16-bitowe zawierają na ogół więcej danych niż obrazy 8-bitowe (ich pliki są większe).
- Warto powielić obraz lub skopiować zawierający go plik. Praca na kopiach obrazów pozwala zachować oryginał na wypadek, gdyby trzeba było powrócić stanu początkowego.
- Przed dopasowaniem kolorów i tonów należy usunąć wszelkie wady obrazu, takie jak kurz, plamy i rysy.
- Zamiast wprowadzać korekty bezpośrednio na obrazie warto utworzyć warstwy dostosowania, korygujące zakres tonalny i balans kolorów. Warstwy dopasowania można zawsze poprawić, nie tracąc żadnych danych z warstw samego obrazu. Należy pamiętać, że korzystanie z warstw dopasowania powiększa plik obrazu i powoduje większe zużycie pamięci RAM komputera.
- W widoku rozszerzonym można otworzyć palety Informacje i Histogram. Obie te palety zawierają cenne informacje, przydatne podczas oceny obrazu i wprowadzania korekt.
- Za pomocą zaznaczenia lub maski zakres korekt barwnych lub tonalnych można ograniczyć tylko do części obrazu. Inna metoda selektywnego stosowania korekt tonalnych i barwnych polega na takim skonfigurowaniu dokumentu, by różne elementy obrazu znalazły się na różnych warstwach. Korekty są stosowane tylko do jednej warstwy na raz i będą wpływać tylko na elementy obrazu znajdujące się na tej warstwie.

Korygowanie obrazów

Poniżej zestawiono i opisano kolejne etapy korygowania obrazu pod kątem barw i tonów:

1 Sprawdzenie jakości i zakresu tonalnego obrazu za pomocą histogramu.

2 Dopasowanie balansu kolorów w celu pozbycia się niepożądanych dominant barwnych lub skorygowania niepoprawnych nasyceń kolorów. Zobacz “Polecenia do korekty kolorów” na stronie 164.

3 Dopasowanie zakresu tonów za pomocą okna Poziomy lub okna Krzywe.

Poprawki tonów należy rozpocząć od dopasowania wartości skrajnych pikseli świateł i cieni obrazu, czyli ustawienia ogólnego zakresu tonów. Procedurę tę nazwa się *ustawianiem świateł i cieni* lub *ustawianiem punktów czerni i bieli*. Określenie świateł i cieni zwykle powoduje równomierne rozmieszczenie pikseli półcieni. Niekiedy jednak półcienie trzeba dopasować ręcznie.

Dopasowanie tonów w obszarach świateł i cieni za pomocą polecenia Cień/Światło. Zobacz "Szczegółowe poprawki cieni i świateł" na stronie 179.

4 (Opcjonalnie) Wprowadzenie innych, specjalnych zmian kolorów.

Po wprowadzeniu zmian do balansu koloru obrazu użytkownik może wprowadzić dodatkowe zmiany, dotyczące efektów specjalnych lub wzbogacania koloru.

5 Wyostrzenie krawędzi obiektów obrazu.

Jednym z ostatnich kroków jest zastosowanie filtra Maska wyostrzająca w celu zwiększenia ostrości krawędzi na obrazie. Niezbędna intensywność wyostrzania zależy od jakości obrazów uzyskiwanych z różnych aparatów cyfrowych i skanerów. Zobacz "Wyostrzanie obrazów" na stronie 220.

6 (Opcjonalnie) Przygotowanie obrazu pod kątem wymagań naświetlarni.

Jeśli obraz będzie wysyłany do naświetlarni i jest znana charakterystyka naświetlarki, można zaimportować informacje o cieniach i światłach do przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego (np. drukarki). Służą do tego opcje z okna dialogowego Krzywe.

Ponieważ wyostrzanie zwiększa kontrast pikseli sąsiadujących ze sobą, niektóre piksele na ważnych obszarach mogą stać się niedrukowalne na danej maszynie drukarskiej. Dlatego też, po wyostrzaniu warto dopasować ustawienia wyjścia. Więcej informacji na temat zmian ustawień wyjściowych można znaleźć w części "Ustawianie wartości docelowych świateł i cieni" na stronie 182.

Filmy przedstawiające korekcje tonalne i korygowanie oświetlenia, można obejrzeć na stronach internetowych www.adobe.com/go/vid0009_pl oraz www.adobe.com/go/vid0010_pl.

Polecenia do korekty kolorów

Użytkownicy programu mają do dyspozycji następujące polecenia do dopasowywania kolorów:
Auto-kolor, polecenie Pozwala szybko skorygować balans kolorów obrazu. Chociaż nazwa tego polecenia sugeruje korektę automatyczną, to zachowanie funkcji Auto-kolor można regulować. Zobacz "Usuwanie kolorowej poświaty za pomocą polecenia Auto-kolor" na stronie 194.

Poziomy, polecenie Pozwala dopasować balans kolorów przez określanie rozkładu pikseli między poszczególne kanały kolorów. Zobacz "Dopasowywanie kolorów za pomocą polecenia Poziomy " na stronie 169.

Krzywe, polecenie Polecenie zapewnia 14 punktów kontrolnych do sterowania światłami, półcieniami i cieniami poszczególnych kanałów. Zobacz "Przegląd krzywych" na stronie 169.

Filtr fotograficzny, polecenie Umożliwia korektę barwną przez symulowanie efektów fotografii wykonywanych z rzeczywistym filtrem Kodak Wratten lub Fuji (założonym na obiektyw). Zobacz "Zmiana balansu kolorów za pomocą polecenia Filtr fotograficzny" na stronie 191.

Balans kolorów, polecenie Pozwala zmienić ogólną kompozycję kolorów obrazu. Zobacz "Stosowanie polecenia Balans kolorów" na stronie 192.

Barwa/Nasycenie, polecenie Pozwala dopasować barwę, nasycenie i jasność całego obrazu lub poszczególnych kolorów składowych. Zobacz "Dopasowywanie barwy i nasycenia" na stronie 175.

Dopasuj kolor, polecenie Pozwala dopasować kolor na jednym zdjęciu do koloru innego zdjęcia, kolor z jednej warstwy do koloru innej, a także kolor z jednego zaznaczenia na danym obrazie do innego zaznaczenia na innym obrazie. Polecenie to umożliwia również korekty luminancji i zakresu kolorów oraz neutralizację kolorowej poświaty. Zobacz "Uzgadnianie kolorów na różnych obrazach" na stronie 185.

Zastąp kolor, polecenie Pozwala zastąpić zadane kolory obrazu nowymi wartościami. Zobacz "Zastępowanie kolorów obiektów obrazu" na stronie 187.

Kolor selektywny, polecenie Pozwala dopasować udział kolorów podstawowych w poszczególnych składowych koloru. Zobacz "Korekty koloru selektywnego" na stronie 190.

Mieszanie kanałów, polecenie Umożliwia modyfikację kanału koloru i wprowadzanie korekt barwnych, które trudno byłoby osiągnąć za pomocą innych narzędzi do dopasowywania kolorów. Zobacz "Mieszanie kanałów kolorów" na stronie 188.

Korygowanie kolorów

Wszystkie narzędzia programu Photoshop do korygowania kolorów działają w taki sam sposób: przekształcają dany zakres wartości pikseli w inny zakres. Różnice między nimi dotyczą rodzaju przekształcenia i stopnia kontroli nad nim. Omówienie narzędzi do korygowania kolorów znajduje się w części "Polecenia do korekty kolorów" na stronie 164.

Można wyróżnić dwie metody dopasowywania, czyli korygowania, kolorów obrazu. Pierwsza z nich polega na wybieraniu odpowiednich poleceń z menu Obraz > Dopasowania. Zmiany wprowadzane za ich pomocą dotyczą warstwy aktywnej i są nieodwracalne.

Druga metoda jest bardziej elastyczna, a polega na użyciu warstwy dopasowania. Warstwy dopasowania pozwalają użytkownikowi eksperymentować z różnymi dopasowaniami kolorów i tonów bez konieczności całkowitej zmiany pikseli. Wszelkie zmiany są przechowywane na warstwie dopasowania — można ją przyrównać do woalki, zza której widać rzeczywiste warstwy obrazu.

1. Jeśli zmiany mają dotyczyć tylko fragmentu obrazu, najpierw należy go zaznaczyć. W przeciwnym razie zostanie dopasowany cały obraz.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania, po czym wybierz odpowiednie polecenie.
   - Utwórz warstwę dopasowania. (Zobacz "Tworzenie warstw dopasowania i wypełnień" na stronie 329.)
   - Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy dopasowania na palecie Warstwy.
3. Aby obejrzeć wynik zmian przed ich zatwierdzeniem, zaznacz opcję Podgląd w oknie dialogowym Dopasowanie kolorów.

Aby anulować zmiany kolorów bez zamykania okna dialogowego, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Przycisk Anuluj zmieni się na Wyzeruj. Kliknij przycisk Wyzeruj, co przywróci pierwotne ustawienia parametrów warstwy dopasowania.

Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania

Program pozwala zapisać ustawienia dopasowań kolorów, a potem stosować je do innych plików. Jeśli ustawienia dopasowań kolorów są zapisywane za pomocą polecenia Dopasuj kolor, zobacz "Dopasowywanie kolorów na różnych obrazach" na stronie 185.

- Aby zapisać ustawienia, kliknij przycisk Zapisz w bieżącym oknie korekty. W oknie dialogowym Krzywe, Czarno-białe lub Mieszanie kanałów wybierz z menu Paleta polecenie Zapisz ustawienie predefiniowane. Wpisz nazwę ustawienia i kliknij przycisk Zapisz.
- Aby zastosować zapisane ustawienie, kliknij przycisk Zapisz w bieżącym oknie korekty. Odszukaj i otwórz zapisany plik dopasowania. W oknie dialogowym Krzywe, Czarno-białe lub Mieszanie kanałów predefiniowane ustawienia są wyświetlane w menu Ustawienia predefiniowane. Wybierz polecenie Wczytaj ustawienie predefiniowane, aby wczytać ustawienie z innego katalogu.

Jeśli użytkownik często korzysta z tych samych ustawień dopasowywania kolorów, to powinien je nagrać i odtwarzać jako operację, albo utworzyć odpowiedni droplet.

Korygowanie kolorów na obrazach CMYK i RGB

Chociaż w trybie RGB można przeprowadzać wszystkie dopasowania kolorów i tonów, a w trybie CMYK — niemal wszystkie, to trzeba uważnie zastanowić się nad wyborem trybu. Należy unikać wielokrotnych konwersji trybów, ponieważ przy każdej takiej operacji wartości kolorów są zaokrąglane, a zatem stają się coraz mniej dokładne. Obrazy RGB, które będą wyświetlane na ekranie,

nie powinny być konwertowane na tryb CMYK. Obrazy CMYK, które będą rozbarwiane i drukowane, nie powinny zawierać korekt barwnych wprowadzonych w trybie RGB.

Jeśli obraz musi być przekonwertowany z jednego trybu na inny, najlepiej większość korekt przeprowadzić w trybie RGB, a dopiero ostateczne poprawki nanieść w trybie CMYK. Zalety pracy w trybie RGB są następujące:

- Praca wymaga mniej pamięci i przebiega szybciej, ponieważ poszczególne operacje są wykonywane na mniejszej liczbie kanałów.
- Tryb RGB zapewnia szerszy zakres kolorów niż tryb CMYK, a po korekcie najczęściej jest zachowywana większa liczba kolorów.

  Kompozytowe kolory CMYK oraz wyciągi barwne można przeglądać w oknie dialogowym Ustawienia kolorów, przy użyciu przestrzeni roboczej CMYK. Można także sprawdzić wygląd kolorów przy użyciu własnego profilu CMYK.

  Gdy obraz jest edytowany w trybie RGB, można otworzyć drugie okno z podglądem kolorów w trybie CMYK. Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Nowe okno dla (nazwa pliku), aby otworzyć drugie okno. W podmenu Ustawienie próby zaznacz opcję Robocza CMYK, a następnie wybierz polecenie Przeprowadź próbę koloru, aby włączyć podgląd CMYK w jednym z okien.

Identyfikacja kolorów spoza przestrzeni

Gama jest to zakres kolorów, które mogą zostać wyświetlone lub wydrukowane w danym systemie. Kolor możliwy do wyświetlenia w trybie RGB przy ustawieniu CMYK może być kolorem *spoza przestrzeni*, czyli niemożliwym do wydrukowania.

W trybie RGB kolory spoza przestrzeni (zakresu) mogą być identyfikowane na następujące sposoby:

- Za każdym razem, gdy kursor jest przesuwany nad kolorem spoza przestrzeni, na palecie Informacje (obok wartości CMYK) pojawia się wykrzyknik.
- Na paletach Próbnik kolorów oraz Kolor pojawia się trójkąt ostrzegawczy ⚠. W przypadku zaznaczenia koloru spoza przestrzeni jest wyświetlany jego najbliższy odpowiednik z przestrzeni CMYK. Aby wybrać odpowiednik CMYK, należy kliknąć na trójkącie lub próbce koloru.

  Podczas konwersji obrazu RGB na tryb CMYK program Photoshop automatycznie sprowadza do przestrzeni CMYK wszystkie kolory spoza niej. Jeśli jednak zachodzi taka potrzeba, można odszukać kolory spoza przestrzeni i przed przeprowadzeniem konwersji poprawić je ręcznie. Do wyszukiwania kolorów spoza przestrzeni można użyć polecenia Alarm przestrzeni kolorów.

Wyszukiwanie kolorów spoza przestrzeni

1. Wybierz polecenie Widok > Ustawienie próby, a następnie wybierz profil próby, na którym ma się oprzeć alarm przestrzeni kolorów.
2. Wybierz polecenie Widok > Alarm przestrzeni kolorów.

   Zostaną podświetlone wszystkie piksele poza przestrzenią bieżącego profilu próby.

Zmiana koloru ostrzegawczego

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Przezroczystość i gama.
   - (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Przezroczystość i gama.
2. W obszarze Alarm przestrzeni kolorów kliknij w polu kolorów, aby wyświetlić Próbnik kolorów. Następnie wybierz nowy kolor ostrzegawczy i kliknij przycisk OK.

   Najlepsze efekty przynosi wybranie koloru, którego nie ma na obrazie.
3. Wpisz wartość w polu tekstowym Krycie, a następnie kliknij przycisk OK.

   Opcja ta decyduje o tym, jak mocno obraz będzie przebijał spod koloru ostrzegawczego. Może to być dowolna wartość z zakresu od 1 do 100%.

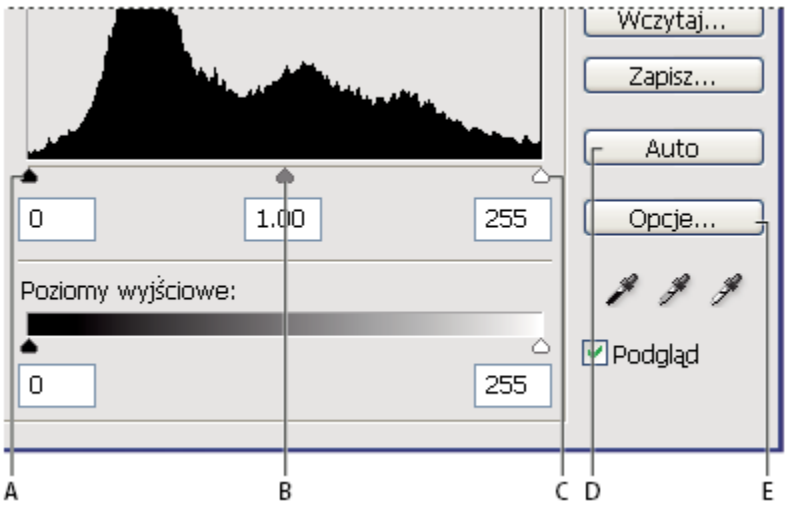
Oryginalny obraz i podgląd kolorów spoza przestrzeni; jako kolor ostrzegawczy wybrano niebieski.

Dopasowywanie kolorów i tonów obrazu

Polecenie Poziomy

Okno dialogowe Poziomy umożliwia poprawienie zakresu tonów i balansu kolorów poprzez dopasowanie poziomów intensywności cieni, półcieni i świateł obrazu. W oknie Poziomy jest wyświetlany histogram, który pomaga (wizualnie) w dopasowywaniu kluczowych tonów obrazu. Więcej informacji o interpretacji histogramów znajduje się w części "Informacje o histogramach" na stronie 156.

Ustawienia dostępne w oknie dialogowym Poziomy można zapisać i stosować do innych obrazów. Zobacz "Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania" na stronie 165.



Okno dialogowe Poziomy
***A.** Cienie **B.** Półcienie **C.** Światła **D.** Umożliwia automatyczną korektę kolorów **E.** Umożliwia otwarcie okna dialogowego Opcje automatycznej korekcji koloru*

Dopasowywanie zakresu tonów w oknie dialogowym Poziomy

Suwak Poziomy wejścia jest wyposażony w dwa wskaźniki pozwalające ustawić punkt czerni i punkt bieli. Domyślnie wskaźniki te znajdują się w pozycji 0, gdzie piksele są zupełnie czarne, oraz w pozycji 255, gdzie piksele są zupełnie białe. Przy takim ustawieniu domyślnym przesunięcie punktu czerni spowoduje przypisanie danej wartości piksela do poziomu 0, a przesunięcie punktu czerni spowoduje przypisanie danej wartości piksela do poziomu 255. Pozostałe poziomy rozkładają się między 0 i 255. Manipulacja wskaźnikami pozwala zwiększyć zakres tonalny obrazka, a w konsekwencji także jego ogólną kontrastowość.

Uwaga: *Przycięcie cieni powoduje, że pewne piksele stają się zupełnie czarne, bez żadnych szczegółów. Przycięcie świateł powoduje, że pewne piksele na tych obszarach stają się zupełnie białe, bez żadnych szczegółów.*

Środkowy wskaźnik wejścia pozwala dostosować parametr gamma obrazu. Za jego pomocą przesuwa się punkt półcieni (poziom 128), co umożliwia zmianę intensywności środkowej części zakresu szarości bez gwałtownych zmian w obszarach cieni i świateł.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

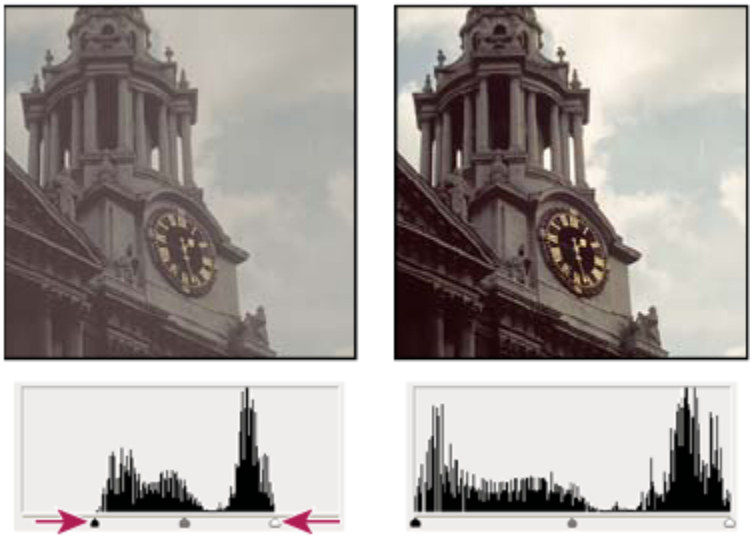
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Poziomy.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Poziomy. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

2 Aby dopasować tony określonego kanału koloru, wybierz odpowiednią opcję w menu Kanał.

Aby przeprowadzić edycję kilku kanałów jednocześnie, przed wybraniem polecenia Poziomy zaznacz te kanały na palecie Kanały z wciśniętym klawiszem Shift. W menu Kanał zostaną wyświetlone skróty nazw kanałów, np. CM zamiast niebieskozielonego (cyan) i karmazynowego (magenta). Menu będzie zawierać też pojedyncze kanały dla wybranej kombinacji. Kanały dodatkowe i alfa mogą być edytowane tylko indywidualnie. Należy pamiętać, że metoda ta nie jest dostępna w przypadku warstwy dopasowania Poziomy.

3 Aby ręcznie dopasować cienie i światła obrazu, należy przeciągnąć czarny i biały wskaźnik suwaka Poziomy wejścia do krawędzi pierwszej grupy pikseli (odpowiednio: z lewej i prawej strony histogramu).

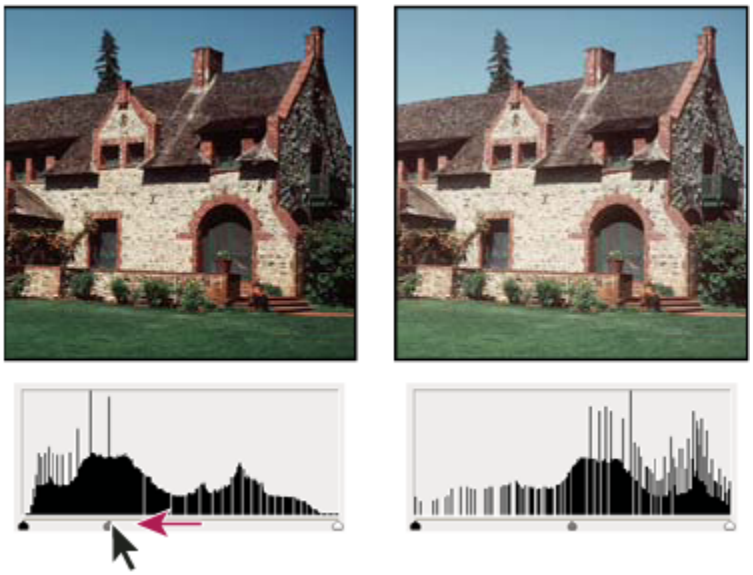
Na przykład, wskutek przesunięcia wskaźnika punktu czerni w prawo na poziom 5, Photoshop będzie przypisywał wszystkie piksele na poziomie 5 i poniżej do poziomu 0. Podobnie, przesunięcie suwaka punktu bieli w lewo na poziom 243, spowoduje, że program Photoshop będzie przypisywał wszystkie piksele na poziomie 243 i powyżej do poziomu 255. Zmiany przypisań modyfikują najciemniejsze i najjaśniejsze piksele każdego kanału. Odpowiednie piksele w innych kanałach obrazu są modyfikowane proporcjonalnie, tak by nie zaburzyć balansu kolorów.
Uwaga: *Wartości można wpisać bezpośrednio w pierwszym i trzecim polu Poziomy wejścia.*



Dopasowywanie punktów czerni i bieli za pomocą suwaka Poziomy wejścia

4 Jeżeli obraz wymaga korekty w zakresie półcieni, skoryguj wartość gamma za pomocą środkowego wskaźnika wejścia.

Przesunięcie środkowego wskaźnika wejścia w lewo powoduje ogólne rozjaśnienie obrazu. Wskutek tego do punktu środkowego między dwoma wskaźnikami wyjścia przypisywany jest niższy (ciemniejszy) poziom. Jeżeli wskaźniki znajdują się w położeniach domyślnych (0 i 255), to punkt środkowy przypada na poziom 128. W naszym przykładzie cienie zostaną rozciągnięte, aby wypełnić zakres tonalny między 0 a 128, natomiast światła zostaną skompresowane. Przesunięcie środkowego wskaźnika wejścia w prawo spowoduje odwrotny efekt, czyli przyciemnienie obrazu.
Uwaga: *Wartość korekty gamma można także wpisać bezpośrednio w środkowym polu tekstowym Poziomy wejścia.*



Przesunięcie środkowego wskaźnika suwaka dopasowuje parametr gamma obrazu

5 Kliknij OK.

Histogram wyświetlany na palecie Histogram można dostosować do swoich potrzeb.

Dopasowywanie kolorów za pomocą polecenia Poziomy

1 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Poziomy.

- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Poziomy.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Poziomy. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

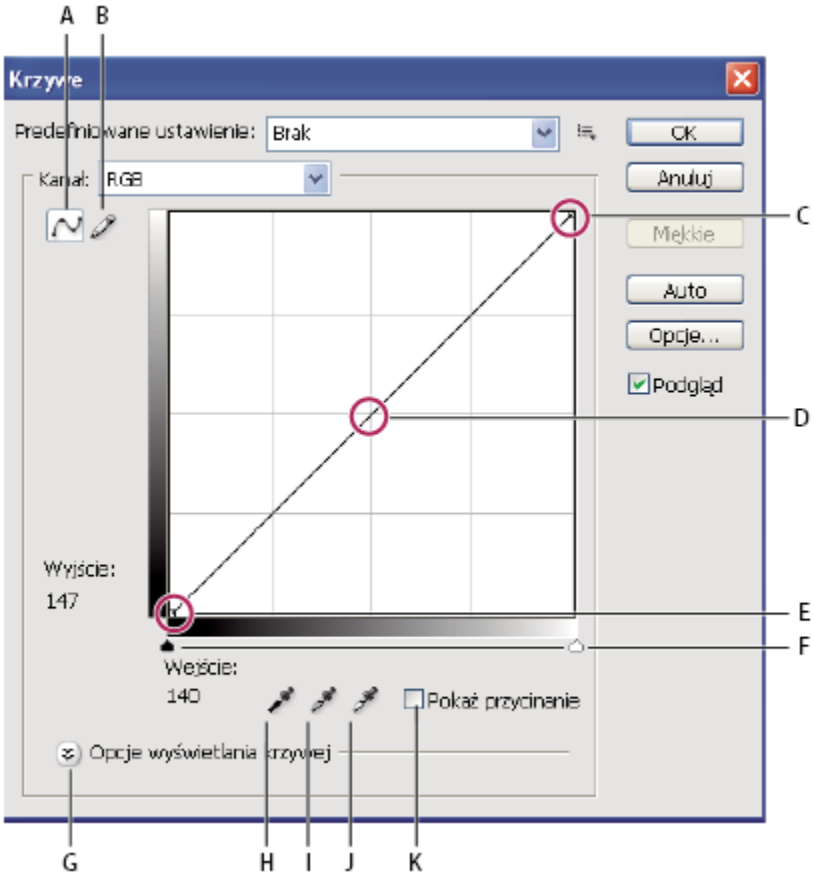
2 Aby zneutralizować kolorową poświatę, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij narzędzie Kroplomierz do ustawiania punktu szarości w oknie Poziomy. Zostanie wyświetlony Próbnik kolorów Adobe. Wpisz wartości kolorów dla neutralnej szarości i kliknij przycisk OK. Następnie kliknij fragment obrazka reprezentujący neutralny odcień szarości.
- Kliknij przycisk Opcje w oknie dialogowym Poziomy. Kliknij próbkę koloru półcieni, aby wyświetlić Próbnik kolorów Adobe. Wpisz wartości kolorów dla neutralnej szarości i kliknij przycisk OK. Metoda ma tę zaletę, że umożliwia podgląd przypisywanych wartości.

Zasadniczo, do neutralnej szarości przypisuje się równe wartości komponentów kolorów. Na przykład, aby utworzyć neutralną szarość w trybie RGB, należy przypisać równe wartości czerwonego, zielonego i niebieskiego.

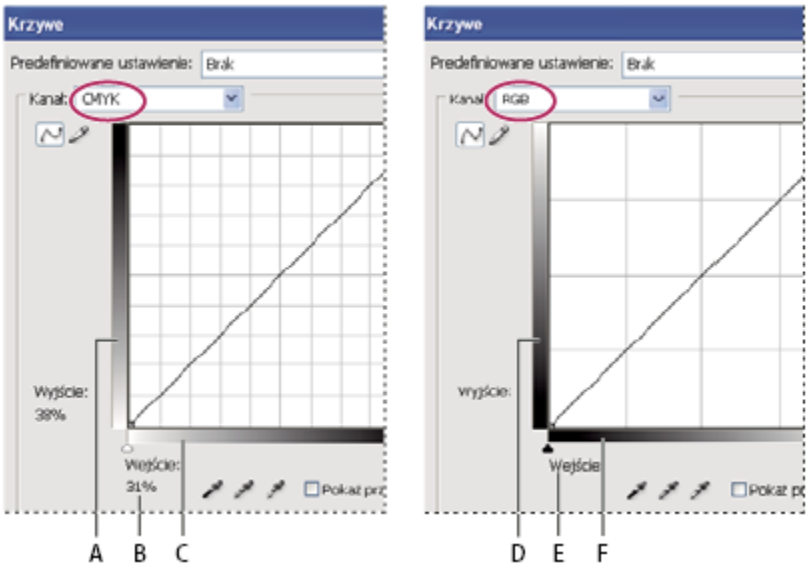
Polecenie Krzywe

Podobnie jak okno dialogowe Poziomy okno Krzywe pozwala dopasować cały zakres tonów obrazu. Okno dialogowe Krzywe daje możliwość dopasowania 14 różnych punktów z zakresu tonów obrazu (od cieni do świateł). W oknie dialogowym Poziomy można dopasować tylko trzy wielkości (punkt bieli, punkt czerni oraz parametr gamma). Okno Krzywe umożliwia też precyzyjne zmiany w obrębie wybranych kanałów obrazu. Ustawienia określone w oknie dialogowym Krzywe można zapisać jako ustawienia predefiniowane: Zobacz “Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania” na stronie 165.



Okno dialogowe Krzywe
A. *Umożliwia zmianę kształtu krzywej poprzez dodawanie punktów.* ***B.*** *Pozwala narysować krzywą za pomocą ołówka.* ***C.*** *Światła* ***D.*** *Półcienie* ***E.*** *Cienie* ***F.*** *Suwaki punktu czerni i punktu bieli.* ***G.*** *Opcje wyświetlania krzywej* ***H.*** *Pozwala ustawić punkt czerni.* ***I.*** *Pozwala ustawić punkt szarości.* ***J.*** *Pozwala ustawić punkt bieli.* ***K.*** *Pokaż przycinanie*

Krzywa tonów widoczna w oknie dialogowym Krzywe ma kształt prostej, ukośnej linii. Dzieje się tak, ponieważ poziomy wejściowe (pierwotne intensywności pikseli) i poziomy wyjściowe (nowe wartości kolorów) są identyczne.
Uwaga: *Po skorygowaniu zakresu tonów linia ta jest nadal widoczna i pełni funkcję linii odniesienia. Aby ukryć linię bazową, przejdź do obszaru Opcje siatki krzywej i wyłącz opcję Pokaż linię bazową.*
Pozioma oś na wykresie reprezentuje poziomy wejściowe; oś pionowa reprezentuje poziomy wyjściowe.



Domyślne okno Krzywe dla obrazów CMYK i RGB
A. *Domyślna orientacja paska wyjściowych zakresów tonalnych CMYK* ***B.*** *Wartości wejściowe i wyjściowe CMYK w procentach* ***C.*** *Domyślna orientacja paska wejściowych zakresów tonalnych CMYK* ***D.*** *Domyślna orientacja paska wyjściowych zakresów tonalnych RGB* ***E.*** *Wartości wejściowe i wyjściowe RGB (wartości liczbowe)* ***F.*** *Domyślna orientacja paska wejściowych zakresów tonalnych RGB*

Ustawianie opcji wyświetlania krzywej

Za sposób wyświetlania siatki krzywej odpowiadają opcje wyświetlania krzywej.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Krzywe.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Krzywe. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

2 Rozwiń menu Opcje wyświetlania krzywej i wybierz dowolną z następujących opcji:

- Aby odwrócić kolejność wyświetlania wartości i procentów intensywności, wybierz opcję Pokaż wartość światła (0-255) lub Pokaż wartość barwnika/farby %. W przypadku obrazów RGB wartości intensywności należą do przedziału od 0 do 255, przy czym czerń (0) znajduje się w lewym dolnym rogu. W przypadku obrazów CMYK wartości intensywności należą do przedziału od 0 do 100, przy czym światła (0%) znajdują się lewym dolnym rogu. Po odwróceniu kolejności 0 dla obrazków RGB znajduje się w prawym dolnym rogu i 0% dla obrazków CMYK również w prawym dolnym rogu.
- Aby linie siatki były wyświetlane w odstępach 25%, zaznacz opcję Prosta siatka; aby były wyświetlane w odstępach 10%, wybierz opcję Szczegółowa siatka.

  Aby zmienić odstępy między liniami siatki, kliknij obraz z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby krzywe kanałów kolorów zastały nałożone na krzywą kompozytową, wybierz opcję Pokaż nakładki kanałów.
- Aby na obraz nałożyć histogram, wybierz opcję Pokaż histogram. Więcej informacji o interpretacji histogramów znajduje się w części “Informacje o histogramach” na stronie 156.
- Aby linia bazowa była rysowana pod kątem 45 stopni, wybierz opcję Pokaż linię bazową.
- Aby były wyświetlane poziome lub pionowe linie, ułatwiające wyrównywanie punktów względem histogramu lub siatki, wybierz opcję Pokaż linię przecięcia.

Dopasowywanie kolorów i tonów za pomocą okna Krzywe

Zmiana kształtu krzywej w oknie dialogowym Krzywe powoduje zmianę tonów i kolorów obrazu. Przesuwanie krzywej w górę lub w dół powoduje rozjaśnianie lub ściemnianie obrazu — w zależności od tego, czy są używane liczbowe, czy procentowe wartości poziomów. Fragmenty krzywej o większym nachyleniu odpowiadają fragmentom obrazka o wyższym kontraście;fragmentu o mniejszym nachyleniu reprezentują obszary o niższym kontraście.

Jeśli jako miarę tonów wybrano liczby, a nie procenty (poziomy wejściowe i wyjściowe są wyrażane w liczbach, a nie procentach), to światłom odpowiada prawy dolny róg wykresu. Z tego względu przesunięcie punktu w górnej części krzywej powoduje modyfikację świateł; przesunięcie punktu na środku krzywej koryguje przede wszystkim półcienie; natomiast przesunięcie punktu w dolnej części krzywej ma wpływ głównie na cienie. Aby przyciemnić światła, należy przesunąć w dół jeden z punktów w górnej części krzywej. Przesunięcie punktu w dół lub w prawo powoduje, że danej wartości wejścia jest przyporządkowywana niższa wartość wyjścia, wskutek czego obraz staje się ciemniejszy. Aby rozjaśnić cienie, należy przesunąć w górę jeden z punktów w dolnej części krzywej. Natomiast przesunięcie punktu w górę lub w lewo powoduje zwiększenie przyporządkowywanych wartości wyjściowych, co z kolei rozjaśnia obraz.
Uwaga: *W większości sytuacji do dopasowywania kolorów i tonów wystarczą na ogół niewielkie modyfikacje krzywej.*

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Krzywe.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Krzywe. Kliknij przycisk OK w oknie dialogowym Krzywe.

2 (Opcjonalnie) Aby dopasować balans kolorów obrazu, zaznacz wybrany kanał (lub kanały) w menu Kanał.

Aby przeprowadzić edycję pewnej kombinacji kanałów, przed wybraniem polecenia Krzywe klikaj kanały z wciśniętym klawiszem Shift. W menu Kanał zostaną wyświetlone skróty nazw kanałów, np. CM zamiast niebieskozielonego (cyan) i karmazynowego (magenta). Menu będzie zawierać też pojedyncze kanały dla wybranej kombinacji. Metoda ta nie jest dostępna w przypadku warstwy dopasowania Krzywe.
Uwaga: *Aby na krzywą kompozytową zostały nałożone krzywe kanałów kolorów, przejdź do obszaru Opcje wyświetlania krzywej i zaznacz opcję Nakładki kanałów.*

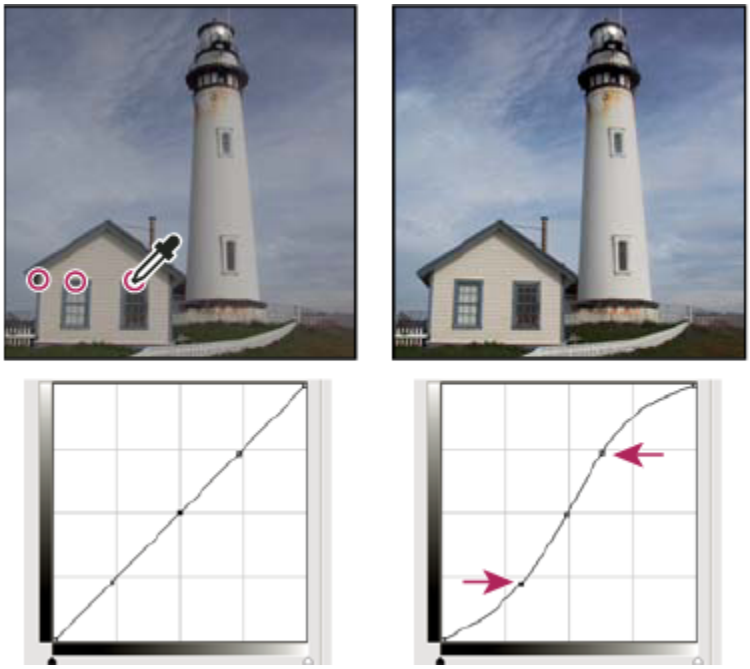
3 Dodaj punkt na krzywej, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij bezpośrednio na krzywej.
- (Tylko dla obrazków RGB) Kliknij jeden z pikseli obrazu, przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Klikanie na pikselach z przytrzymaniem klawisza Ctrl lub Command to najlepsza metoda dodawania punktów, gdy chce się zachować lub skorygować konkretny szczegół obrazu RGB.

Aby zidentyfikować obszary, które zostały przycięte (są całkowicie czarne lub całkowicie białe), zaznacz opcję Pokaż przycinanie.

Na krzywej można zdefiniować maksymalnie 14 punktów. Aby usunąć punkt kontrolny, przeciągnij go poza wykres, zaznacz go, a następnie wciśnij klawisz Delete lub kliknij punkt z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Nie można usuwać punktów końcowych krzywej.



Kliknięcie z przytrzymaniem klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) w trzech obszarach obrazu powoduje dodanie trzech punktów do krzywej. Krzywa w kształcie litery S powoduje rozjaśnienie cieni i przyciemnienie świateł, a w konsekwencji wzrost kontrastowości obrazu.

Aby wyznaczyć najjaśniejszy i najciemniejszy obszar obrazu RGB, należy przeciągać kursor po obrazie. W trakcie przeciągania w oknie dialogowym Krzywe są wyświetlane intensywności kolorów pod kursorem oraz są pokazywane odpowiadające im punkty krzywej. W trakcie przeciągania kursora na obrazie CMYK na palecie Kolor są widoczne wartości procentowe poszczególnych farb (o ile paleta ta została ustawiona na wyświetlanie wartości CMYK).

4 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zmodyfikować kształt krzywej:

- Kliknij punkt i przeciągaj krzywą aż do uzyskania pożądanego koloru i tonu. Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Shift zapewnia poziomy lub pionowy układ krzywej.
- Kliknij punkt krzywej i wprowadź wartości w polach tekstowych Wejście i Wyjście.
- Zaznacz ołówek w górnej części okna dialogowego i za jego pomocą narysuj nową krzywą. Rysowanie z wciśniętym klawiszem Shift ogranicza kształt krzywej do linii prostej. Po zakończeniu rysowania kliknij, aby zdefiniować punkty końcowe, a następnie wygładź krzywą kliknięciem opcji Wygładź.

Punkty na krzywej pozostaną zakotwiczone, dopóki się ich nie przesunie. Pozwala to dokonywać korekt w jednym obszarze tonalnym bez modyfikowania pozostałych.

Korekta automatyczna

Za przebieg automatycznej korekty koloru odpowiadają opcje dostępne w oknie dialogowym Opcje automatycznej korekcji koloru. Można wybrać następujące opcje korekty: Auto-kolor, Auto-kontrast i Auto-poziomy. Więcej informacji o tych opcjach znajduje się w części “Ustawianie opcji automatycznego dopasowywania” na stronie 195.

Ustawianie punktów czerni i bieli

Do ustawiania punktów czerni i bieli służą odpowiednie suwaki. Na przykład, wskutek przesunięcia suwaka punktu czerni w prawo na poziom 5, program Photoshop będzie przypisywał wszystkie piksele na poziomie 5 i poniżej do poziomu 0. Podobnie, przesunięcie suwaka punktu bieli w lewo na poziom 243, spowoduje, że program Photoshop będzie przypisywał wszystkie piksele na poziomie 243 i powyżej do poziomu 255. Zmiany przypisań modyfikują najciemniejsze i najjaśniejsze piksele każdego kanału. Odpowiednie piksele w innych kanałach obrazu są modyfikowane proporcjonalnie, tak by nie zaburzyć balansu kolorów.

1 Przeciągnij suwaki punktów czerni i bieli w wybrane miejsca. Podczas przeciągania będą się zmieniać wartości wejściowe. Aby podczas dopasowywania punktów czerni i bieli były widoczne efekty zmian, zaznacz opcję Pokaż przycinanie w oknie dialogowym Krzywe albo przeciągaj suwaki z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Skróty klawiaturowe: Okno dialogowe Krzywe

W oknie dialogowym Krzywe są aktywne następujące skróty klawiaturowe:

- Kliknięcie obrazu z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) powoduje umieszczenie punktu krzywej w bieżącym kanale (określonym w oknie Krzywe).
- Kliknięcie obrazu z wciśniętymi klawiszami Shift+Ctrl (Windows) lub Shift+Command (Mac OS) powoduje określenie punktu na krzywej dla poszczególnych kanałów (ale nie dla kanału kompozytowego).
- Klikanie na punktach krzywej z wciśniętym klawiszem Shift pozwala zaznaczyć wiele punktów. Zaznaczone punkty zostają wypełnione kolorem czarnym.
- Kliknięcie na siatce albo wciśnięcie klawiszy Ctrl-D (Windows) lub Command-D (Mac OS) powoduje usunięcie zaznaczenia wszystkich punktów krzywej.
- Za pomocą klawiszy strzałek można przenosić wybrane punkty krzywej.
- Za pomocą klawisza Strzałka w prawo można przechodzić do kolejnych punktów kontrolnych krzywej.
- Za pomocą klawisza Strzałka w lewo można cofać się do wcześniejszych punktów kontrolnych krzywej.

Korygowanie kolorów za pomocą kroplomierzy

Kroplomierze dostępne w oknach dialogowych Poziomy lub Krzywe pozwalają usunąć kolorową poświatę—niepożądany efekt dominacji jednego z kolorów (czerwonego, zielonego, niebieskiego, niebieskozielonego, karmazynowego lub żółtego). Dobry punkt wyjścia do zrównoważenia kolorów obrazu stanowi wskazanie obszaru, który powinien być neutralny, i usunięcie z niego kolorowej poświaty (dominanty jednej z barw). Korektę kolorów umożliwiają trzy kroplomierze (można używać wszystkich trzech). Kroplomierze najlepiej sprawdzają się w przypadku obrazów, na których łatwo jest wyróżnić obszary o neutralnej kolorystyce.
Uwaga: *Kroplomierz do ustawiania punktu szarości służy przede wszystkim do wykonywania korekt barwnych i jest niedostępny w przypadku obrazów w skali szarości.*

Kroplomierze nie dają dobrych wyników w przypadku obrazów wymagających znacznych korekt (np. przypisywania pikselom maksymalnej lub minimalnej intensywności).
> ***Ważne:*** *Zastosowanie kroplomierza powoduje anulowanie wszystkich wcześniejszych ustawień wprowadzonych w oknach dialogowych Poziomy i Krzywe. Jeżeli zachodzi potrzeba użycia kroplomierzy, to należy użyć ich na początku, a dopiero potem wyregulować ustawienia suwaków w oknie dialogowym Poziomy lub pozycje punktów w oknie dialogowym Krzywe.*

1 Wskaż obszar świateł, cieni lub półcieni, który powinien być neutralnie szary. Zależnie od obrazu i oczekiwanego wyniku korekty, można wskazać jeden obszar lub więcej obszarów.

Obszar neutralnej szarości można oznaczyć próbnikiem kolorów, który w przyszłości zapewni łatwy dostęp do kroplomierza (przez kliknięcie na próbniku).

2 Otwórz okno Poziomy lub Krzywe. Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania, a następnie polecenie Poziomy lub Krzywe. Alternatywnie można użyć warstwy dopasowania.

3 Dwukrotnie kliknij kroplomierz do ustawiania punktu czerni , punktu szarości lub punktu bieli . Wybierz neutralny kolor docelowy z próbnika kolorów Adobe.

W trybie RGB wpisz takie same wartości składowych R, G i B (co zapewnia kolor neutralny). Kolor neutralny powinien być jak najbardziej zbliżony do wartości pobranych z próbki.

Aby zachować konkretne szczegóły znajdujące się na obszarach cieni lub świateł, należy wybrać takie wartości kroplomierzy Punkt czerni i Punkt bieli, które mieszczą się w przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego (maszyny drukarskiej, drukarki laserowej, itd).

4 Za pomocą odpowiedniego kroplomierza kliknij we wskazanym wcześniej obszarze neutralnym. Typ kroplomierza należy dostosować do typu obszaru: cieni lub świateł.

5 Stosownie do potrzeb powtórz etapy 3 i 4 dla pozostałych kroplomierzy. Kliknij zaznaczony kroplomierz, aby go anulować jego zaznaczenie.

6 Jeżeli zachodzi taka potrzeba, wprowadź ostateczne korekty w oknach dialogowych Poziomy i Krzywe.

7 Kliknij OK. Jeśli określono nowe kolory docelowe kroplomierza, program Photoshop zapyta, czy ma zapisać je jako ustawienia domyślne.

Dopasowywanie barwy i nasycenia

Polecenie Barwa/Nasycenie umożliwia dopasowanie barwy, nasycenia i jasności jednego z kolorów składowych obrazu albo jednoczesne dopasowanie wszystkich kolorów. Polecenie to jest szczególnie przydatne do modyfikowania kolorów na obrazie CMYK, tak aby mieściły się one w przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego.

Ustawienia określone w oknie dialogowym Barwa/Nasycenie można zapisać na przyszłość. Więcej informacji znajduje się w części "Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania" na stronie 165.

Stosowanie polecenia Barwa/Nasycenie

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

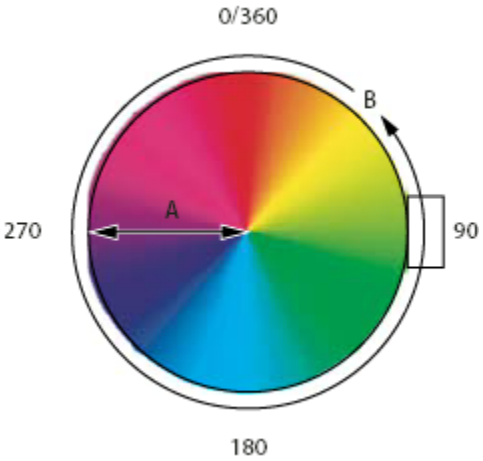
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Barwa/Nasycenie.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Barwa/Nasycenie. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK. W oknie dialogowym znajdują się dwa paski kolorów, które reprezentują kolory zgodnie z ich kolejnością na kole kolorów. Na górnym pasku są pokazywane kolory przed zmianą, a na dolnym kolory w pełnym nasyceniu po wprowadzeniu zmiany.

2 Z wyskakującego menu Edycja wybierz kolory do dopasowania:

- Opcja Podstawowy pozwala dopasować wszystkie kolory jednocześnie.
- Wybierając z listy jeden z pozostałych zakresów kolorów, określa się konkretne kolory do dopasowania. Informacje o modyfikowaniu zakresu kolorów znajdują się części "Dopasowywanie barwy i nasycenia" na stronie 175.

3 Wpisz wartość w polu Barwa lub przeciągnij suwak, aż do otrzymania pożądanych kolorów.

Wartości w polu tekstowym informują, o ile stopni należy przesunąć wskaźnik po obwodzie koła kolorów, począwszy od oryginalnego koloru piksela. Wartość dodatnia wyznacza obrót w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, wartość ujemna — obrót w kierunku przeciwnym. Wartości mogą się zmieniać się w zakresie od -180 do +180.



Koło kolorów
***A.** Nasycenie **B.** Barwa*

4 Wpisz wartość w polu Nasycenie lub przeciągnij odpowiednio suwak. Przesunięcie suwaka na prawo zwiększa nasycenie, przesunięcie na lewo — zmniejsza je.

Wartości kolorów są przesuwane do środka lub od środka koła kolorów. Wartości mogą pochodzić z przedziału od -100 (rozcieńczenie, kolory bardziej przytłumione) do +100 (większy procent nasycenia).

5 Wpisz wartość w polu Jasność albo przeciągnij suwak w prawo, aby zwiększyć jasność (domieszać do koloru biel), lub w lewo, aby zmniejszyć jasność (domieszać do koloru czerń). Wartości mogą pochodzić z przedziału od -100 (procent czerni) do +100 (procent bieli).

***Uwaga:** Aby cofnąć zmiany wprowadzone w oknie dialogowym Barwa/Nasycenie, kliknij przycisk Wyzeruj. Aby uaktywnić przycisk Wyzeruj zamiast przycisku Anuluj, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).*

Określanie zakresu kolorów dopasowywanych za pomocą polecenia Barwa/Nasycenie

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Barwa/Nasycenie.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Barwa/Nasycenie. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

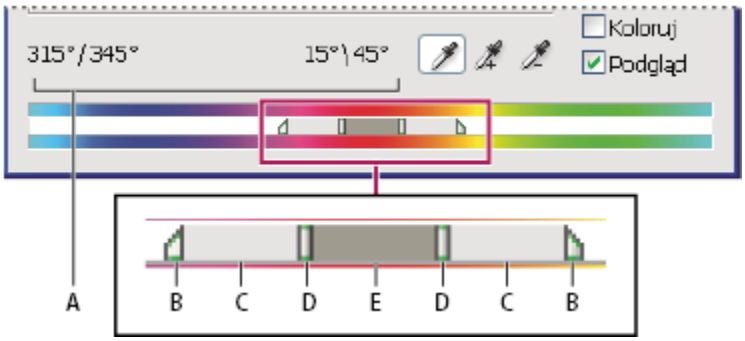
2 Wybierz jeden z kolorów z menu Edycja w oknie dialogowym Barwa/Nasycenie.

W oknie tym są wyświetlane wartości z koła kolorów (w stopniach). Odpowiadają one suwakom dopasowania, znajdującym się między paskami kolorów. Dwa wewnętrzne suwaki pionowe definiują zakres kolorów. Dwa zewnętrzne suwaki trójkątne pokazują, w którym miejscu zakresu kolorów dopasowanie zaczyna się „rozmywać" (*rozmywanie* oznacza wtapianie lub ograniczanie dopasowania zamiast wyraźnie zdefiniowanej granicy między obszarami, na których dopasowanie jest nadawane lub nie).

3 Zmodyfikuj zakres kolorów za pomocą kroplomierzy lub suwaków.

- Kliknij lub przeciągnij po obrazie za pomocą narzędzia Kroplomierz , aby wybrać zakres kolorów. Aby rozszerzyć zakres kolorów, kliknij lub przeciągnij po obrazie za pomocą kroplomierza Dodaj do próbki . Aby zredukować zakres kolorów, kliknij lub przeciągnij po obrazie za pomocą kroplomierza Odejmij od próbki . Jeśli narzędzie Kroplomierz jest aktywne, to wciśnięcie klawisza Shift umożliwia dodanie obszaru do zakresu, a klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS) — odjęcie od zakresu.
- Przeciągnij jeden z białych trójkątów, aby wyregulować stopień „rozmycia" (wtapiania korekty) bez wpływu na zakres.
- Przeciągnij obszar między trójkątem i paskiem pionowym, aby dopasować zakres bez zmiany wielkości wtapiania.

- Przeciągnij obszar środkowy, aby przenieść cały suwak dopasowania (wraz trójkątami i paskami pionowymi) w celu zaznaczenia innego obszaru kolorów.
- Przeciągnij jeden z białych pionowych pasków, aby dostosować zakres koloru składowego. Przesunięcie paska pionowego na zewnątrz od środka suwaka, a bliżej trójkąta, powoduje zwiększenie zakresu kolorów i zmniejszenie „rozmycia". Przesunięcie paska pionowego bliżej środka suwaka, a dalej od trójkąta, zmniejsza zakres kolorów i zwiększa „rozmycie".
- Przeciągnij pasek koloru z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), tak by w środku paska znajdował się inny kolor.



Suwak dopasowania barwy/nasycenia
A. *Wartości suwaka Barwa* ***B.*** *Pozwala dopasować rozmycie bez zmiany zakresu* ***C.*** *Pozwala dopasować zakres bez zmiany rozmycia* ***D.*** *Pozwala dopasować zakres kolorów i rozmycie* ***E.*** *Pozwala przesunąć cały suwak*

Jeżeli ustawienie suwak zmieni się w taki sposób, że "przejdzie" on do innego zakresu kolorów, program odpowiednio zmieni nazwę opcji wyświetlanej w menu Edycja. Na przykład, jeśli ktoś wybierze kolor żółty i zmieni jego zakres, tak że wejdzie na czerwoną część paska koloru, jego nazwa zmieni się na Czerwony 2. Istnieje możliwość zmiany do 6 indywidualnych zakresów kolorów (np. od koloru Czerwony do Czerwony 6).
Uwaga: *Domyślnie, przy wybieraniu komponentu koloru jest zaznaczany zakres koloru o szerokości 30 z odcięciem 30 po obu stronach. Określenie zbyt wąskiego odcięcia spowoduje utworzenie na obrazie pasków kolorów.*

Kolorowanie obrazów w Skali szarości lub tworzenie efektu monochromii

1. W przypadku obrazu w skali szarości wybierz polecenie Obraz > Tryb > RGB, aby przekonwertować go na tryb RGB.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Barwa/Nasycenie:
   - Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Barwa/Nasycenie.
   - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Barwa/Nasycenie. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.
3. Zaznacz opcję Koloruj. Jeżeli kolor narzędzia to biały lub czarny, obraz zostanie przekonwertowany na barwę czerwoną (0°). Jeżeli kolor narzędzia jest inny niż biały lub czarny, to obraz zostanie przekonwertowany na barwę bieżącego koloru narzędzia. Jasność pikseli nie zmieni się.
4. (Opcjonalnie) Wybierz nowy kolor za pomocą suwaka Barwa. Za pomocą suwaków Nasycenie i Jasność dopasuj nasycenie i jasność pikseli.

Konwersja obrazów na obrazy czarno-białe

Polecenie Czarno-białe pozwala przekonwertować obraz kolorowy na skalę szarości. Zapewnia pełną kontrolę nad sposobem konwersji poszczególnych kolorów. Odcienie szarości pozwala poddawać różnym efektom, np. efektowi sepii. Polecenie Czarno-białe przypomina polecenie Mieszanie kanałów, które również zapewnia konwersję obrazów kolorowych na monochromatyczne z możliwością dopasowywania pojedynczych kanałów kolorów.

Film przedstawiający zmianę kolorów na odcienie czerni i bieli można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0017_pl.

1 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Czarno-białe. Program Photoshop przeprowadzi domyślną konwersję na skalę szarości — zależną od kolorystyki obrazu.

2 Konwersją można sterować ręcznie, za pomocą suwaków kolorów; można też wybrać opcję konwersji automatycznej lub zastosować uprzednio zapisane ustawienia konwersji.

Ustawienie predefiniowane	**Pozwala wybrać predefiniowane lub uprzednio zapisane ustawienia skali szarości. Aby zapisać ustawienia, należy wybrać z menu palety polecenie Zapisz ustawienie predefiniowane.**
Automatycznie	**Pozwala określić odcienie szarości na podstawie wartości kolorów obrazu — maksymalizując rozkład wartości odcieni. Opcja ta zapewnia doskonały efekt. Uzyskany wynik można też potraktować jako punkt wyjścia do dalszego modyfikowania odcieni szarości za pomocą suwaków.**
Suwaki kolorów	**Pozwalają dopasować odcienie szarości odpowiadające konkretnym kolorom. Przesunięcie suwaka w lewo powoduje ściemnienie odcieni skojarzonych z danym kolorem, a przesunięcie suwaka w prawo — ich rozjaśnienie.** • **Stopnie nachylenia skali szarości pokazują, jak ciemne mają być odcienie szarości odpowiadające określonym kolorom (po dokonaniu konwersji).** • **Przesunięcie kursora nad obraz powoduje, że przybiera on kształt kroplomierza. Kliknięcie w obszarze obrazu i przytrzymanie przycisk myszy, pozwala podświetlić fragment koloru dominującego (w danym obszarze). Kliknięcie i przeciągnięcie suwaka tego koloru skutkuje jego ściemnieniem lub rozjaśnieniem. Kliknięcie i zwolnienie przycisku myszy powoduje podświetlenie pola tekstowego zaznaczonego suwaka.** • **Kliknięcie fragmentu koloru z wciśniętym przyciskiem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) skutkuje przywróceniem początkowego ustawienia danego suwaka. Wciśnięcie klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS) powoduje uaktywnienie przycisku Wyzeruj zamiast Anuluj (przycisk Wyzeruj pozwala przywrócić początkowe ustawienia wszystkich suwaków kolorów).**
Podgląd	**Usunięcie zaznaczenia tej opcji powoduje wyświetlenie obrazu w pierwotnym trybie kolorów.**

3 Aby zastosować do skali szarości określony ton, należy zaznaczyć opcję Tinta, po czym dopasować położenia suwaków Barwa i Nasycenie. Suwak Barwa odpowiada za zmianę odcienia tinty, a suwak Nasycenie za nasycenie koloru. Kliknięcie na fragmencie koloru powoduje otwarcie Próbnika kolorów, który umożliwia dalsze dopasowywanie tinty.

Zobacz także

"Mieszanie kanałów kolorów" na stronie 188

Szczegółowe poprawki cieni i świateł

Polecenie Cień/Światło umożliwia korygowanie fotografii, na których obiekty są zbyt ciemne z powodu silnego oświetlenia z tyłu, albo też zbyt rozjaśnione wskutek użycia lampy błyskowej. Korekta ta jest także przydatna do rozjaśniania obszarów cienia na dobrze oświetlonym obrazie. Polecenie Cień/Światło nie powoduje po prostu rozjaśnienia lub przyciemnienia obrazka. Funkcja ta rozjaśnia lub przyciemnia piksele na podstawie wartości otaczających pikseli (otoczenia lokalnego) na obszarach cieni i świateł. Z tego powodu są udostępnione oddzielne kontrolki świateł i cieni. Ustawienia domyślne umożliwiają poprawianie obrazów, na których obiekt jest zbyt mocno oświetlony z tyłu. Polecenie Cień/Światło zapewnia też dostęp do suwaka kontrastu półcieni oraz opcji Przycinanie czerni i Przycinanie bieli, które służą do dopasowywania ogólnego kontrastu obrazu.

Obraz oryginalny i rezultat zastosowania korekty Cień/Światło

Dopasowywanie cieni i świateł obrazu

1 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Cień/Światło.

Zaznaczenie opcji Podgląd w oknie dialogowym spowoduje, że obraz będzie uaktualniany w miarę wprowadzania korekt.

2 Dopasuj intensywność korekty światła, przeciągając suwak Intensywność lub wprowadzając wartość procentową w polu tekstowym. Wyższe wartości zapewniają większe rozjaśnienie cieni albo większe przyciemnienie świateł. Korygować można zarówno światła, jak i cienie obrazu.

3 Aby uzyskać lepszą kontrolę nad dopasowywaniem świateł i cieni, zaznacz opcję Więcej opcji.

4 (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Zapisz jako domyślne, aby zapisać bieżące ustawienia jako domyślne ustawienia polecenia Cień/Światło. Aby przywrócić oryginalne ustawienia domyślne, przytrzymaj klawisz Shift i kliknij przycisk Zapisz jako domyślne.

Uwaga: *Aby wielokrotnie używać różnych ustawień funkcji Cień/Światło, możesz kliknąć na przycisku Zapisz i zapisać bieżące ustawienia w pliku, a potem kliknąć na przycisku Wczytaj, aby wczytać te ustawienia. Więcej informacji o zapisywaniu i wczytywaniu ustawień znajduje się w części "Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania" na stronie 165.*

5 Kliknij OK.

Opcje polecenia Cień/Światło

Szerokość tonalna Pozwala kontrolować zakres modyfikowanych cieni i świateł. Mniejsze wartości ograniczają poprawki tylko do obszarów ciemniejszych (przy korekcie cieni) albo jaśniejszych (przy korekcie świateł). Większe wartości ograniczają powiększają zakres tonów możliwych do modyfikacji o pewne półcienie. Na przykład, przy 100% szerokości tonalnej dla cieni poprawki będą miały największy wpływ na cienie, częściowy — na półcienie, a nie będą miały żadnego wpływu na najjaśniejsze światła. Szerokości tonalne są różne dla różnych obrazów. Ich duże wartość mogą powodować powstawanie otoczek (efekt halo) wokół obszarów bardzo ciemnych i bardzo jasnych. Ustawienia domyślne zwykle pozwalają uniknąć tych efektów.. Otoczki mogą powstawać również przy zbyt dużych wartościach cieni lub świateł.

Domyślne ustawienie szerokości tonalnej to 50%. Jeżeli przy rozjaśnianiu ciemnego obiektu okaże się, że dochodzi do zbyt intensywnej zmiany półcieni lub jaśniejszych obszarów, należy zmniejszyć szerokość tonalną dla cieni (ustawić jako bliską zeru). Natomiast aby rozjaśnić zarówno cienie, jak i półcienie, należy zwiększyć wartość szerokości tonalnej dla cieni do około 100%.

Promień Decyduje o wielkości otoczenia poszczególnych pikseli. Na podstawie własności pikseli z otoczenia danego piksela program określa, czy piksel ten znajduje się w obszarze cieni, czy świateł. Przesuwając suwak w lewo, definiuje się mniejszy obszar; przesuwając go w prawo, definiuje się obszar większy. Optymalna wielkość otoczenia lokalnego zależy od obrazu. Najlepiej wypróbować różne ustawienia tej opcji. Jeżeli promień jest zbyt duży, to funkcja Cień/Światło powoduje rozjaśnienie (lub przyciemnienie) całego obrazu, a nie tylko pożądanego obiektu. Promień powinien mieć wielkość zbliżoną do promienia korygowanych obiektów. Wypróbowanie różnych ustawień promienia pozwoli znaleźć "punkt równowagi" między kontrastem obiektu a różnicowym rozjaśnianiem (lub przyciemnianiem) obiektu względem tła.

Korekcja kolorów Umożliwia dopasowanie kolorów w obszarach obrazu, które uległy zmianie. Opcja ta jest dostępna tylko dla obrazów kolorowych. Na przykład, jeżeli zwiększy się ustawienie Intensywność cieni (co umożliwia suwak cieni), to wydobędzie się kolory, które na oryginalnym obrazie były ciemne. Jaskrawością tych kolorów można sterować. Suwak Korekcja koloru należy ustawić w taki sposób, aby uzyskać najlepsze rezultaty. Na ogół zwiększenie wartości korekty powoduje większe nasycenie kolorów, a zmniejszenie wartości — mniejsze nasycenie kolorów.
Uwaga: *Ponieważ suwak Korekcja koloru wpływa tylko na zmodyfikowane części obrazu, stopień zmiany koloru zależy od wybranej intensywności korekty świateł lub cieni. Im większa intensywność korekty świateł lub cieni, tym większy będzie zakres korekty kolorów. Suwak Korekcja koloru umożliwia wprowadzanie subtelnych zmian w przyciemnionych lub rozjaśnionych kolorach obrazu. Aby zmienić barwę lub nasycenie całego obrazu, po zastosowaniu funkcji Cień/Światło należy użyć polecenia Barwa/Nasycenie.*

Jasność Pozwala dopasować jasność obrazu w skali szarości. Opcja ta jest dostępna tylko dla obrazów w skali szarości. Przesunięcie suwaka Jasność w lewo przyciemnia obraz w skali szarości, natomiast przesunięcie tego suwaka w prawo rozjaśnia obraz w skali szarości.

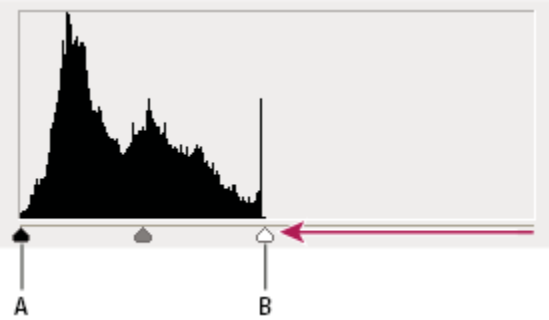
Kontrast półcieni Pozwala dopasować kontrast na obszarach półcieni. Przesunięcie suwaka w lewo zmniejsza kontrast, a przesunięcie go w prawo zwiększa kontrast. Można także wprowadzić wartość w polu tekstowym Kontrast półcieni. Wartość ujemna zmniejsza kontrast, a wartość dodatnia zwiększa go. Zwiększenie kontrastu półcieni powoduje, że obszary półcieni będą miały większy kontrast, natomiast obszary cieni zostaną przyciemnione, a obszary świateł — rozjaśnione.

Przycięcie czerni i Przycięcie bieli Określa stopień przycięcia świateł i cieni do nowych kolorów skrajnego cienia (poziom 0) i skrajnego światła (255) obrazu. Wyższe wartości pozwalają uzyskać obraz o większym kontraście. Wartości przycięć nie powinny być zbyt duże, ponieważ mogłyby spowodować utratę szczegółów w obrębie cieni lub świateł (niektóre wartości kolorów zostałyby zastąpione czystą bielą lub czystą czernią).

Zwiększanie kontrastu zdjęcia

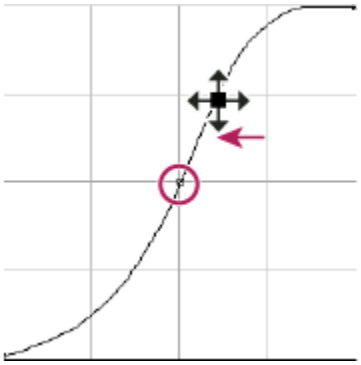
W zależności od sytuacji kontrast obrazu można zmienić na dwa sposoby.

Jeśli obraz nie jest kontrastowy z powodu niepełnego zakresu tonów, należy wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Poziomy. Następnie należy przesunąć dwa skrajne wskaźniki suwaka poziomów wejścia do środka, do początkowego i końcowego słupka histogramu.



Piksele obrazu nie dochodzą do skrajnych punktów histogramu, co oznacza, że na obrazie nie jest wykorzystywany pełen zakres tonów.
***A.** Suwak po stronie cieni **B.** Suwak po stronie świateł*

Jeśli na obrazie jest uwzględniony pełen zakres tonów, a brakuje kontrastu w obszarze półcieni, należy wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Krzywe. Należy nadać krzywej kształt litery S.



Zwiększenie kąta nachylenia środkowego odcinka krzywej zwiększa kontrast w obszarze półcieni.

Zobacz także

"Informacje o warstwach dopasowania i warstwach wypełnienia" na stronie 328

Dopasowanie ekspozycji dla obrazów HDR

Okno dialogowe Ekspozycja jest przeznaczone do pracy z obrazami HDR, ale można go używać także w przypadku obrazów 8-bitowych i 16-bitowych. Wszelkie obliczenia są wykonywane w liniowej przestrzeni kolorów (gamma równe 1), a nie w bieżącej przestrzeni kolorów obrazu.

1 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Ekspozycja.

2 Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:

Ekspozycja	**Pozwala dostosować maksymalne wartości tonów po stronie świateł; ma minimalny wpływ na cienie.**
Przesunięcie	**Pozwala ściemnić cienie i półcienie; ma minimalny wpływ na światła.**
Gamma	**Pozwala dostosować parametr gamma obrazu (przy użyciu prostej funkcji potęgowej). Wartości ujemne pozostają bliskie zeru (to znaczy, pozostają ujemne, ale są przekształcane tak, jakby były dodatnie).**

Kroplomierze pozwalają dostosować wartości jasności (w przeciwieństwie do kroplomierzy typu Poziomy, które mają wpływ na wszystkie kanały kolorów).

- Kroplomierz do ustawiania punktu czerni pozwala określić Przesunięcie — wartość kliknięty piksela jest zerowana.
- Kroplomierz do ustawiania punktu bieli pozwala określić Ekspozycję — wartość kliknięty piksela jest ustawiana jako biel (1 dla obrazów HDR).
- Kroplomierz do ustawiania półcieni ma wpływ na Ekspozycję — kliknięta wartość staje się środkowym odcieniem szarości.

Zobacz także

"Informacje o obrazach HDR" na stronie 81

Przygotowanie obrazów do druku

Ustawianie wartości docelowych świateł i cieni

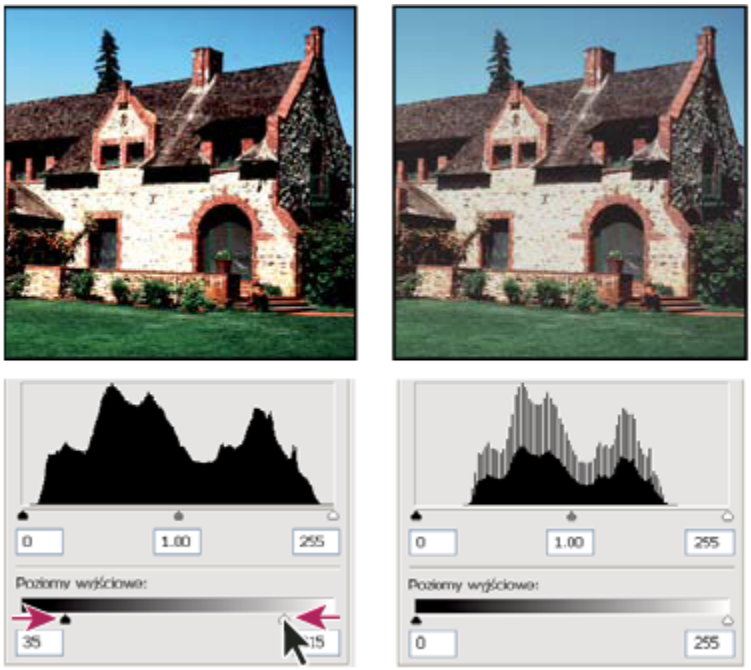
Przypisanie wartości docelowych świateł i cieni obrazu jest czynnością niezbędną, gdyż większość urządzeń wyjściowych (zwykle są to maszyny drukarskie) nie jest w stanie wydrukować szczegółów na obszarach najciemniejszych (w pobliżu poziomu 0), ani na obszarach najjaśniejszych (w pobliżu poziomu 255). Określenie minimalnego poziomu cieni i maksymalnego poziomu świateł ułatwia utrzymanie ważnych szczegółów w przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego.

Jeżeli obraz będzie drukowany na drukarce biurkowej, a komputer skonfigurowano do obsługi zarządzania kolorami, nie trzeba ustawiać wartości docelowych świateł i cieni. System zarządzania kolorami programu Photoshop automatycznie dokona korekt obrazu widocznego na ekranie w taki sposób, aby został on prawidłowo wydrukowany na drukarce biurkowej o określonym profilu.

Używanie polecenia Poziomy do zachowania szczegółów świateł i cieni w druku

Suwak Poziomy wyjściowe umożliwia takie skonfigurowanie poziomów świateł i cieni, aby skompresować obraz do zakresu mniejszego niż od 0 do 255. Taka korekta pozwala zachować szczegóły w obszarach świateł i cieni przy druku obrazu na maszynie drukarskiej o znanej charakterystyce. Załóżmy na przykład, że na obrazie są ważne jasne szczegóły o wartości 245, a wykorzystywana maszyna drukarska nie obsługuje punktu mniejszego niż 5%. W takim przypadku można przeciągnąć suwak świateł na poziom 242 (co dla maszyny drukarskiej oznacza punkt 5%), aby przesunąć dany szczegół z poziomu 245 na 242. Umożliwi to wydrukowanie owego jasnego szczegółu na tej konkretnej maszynie drukarskiej.

Na ogół suwaka Poziomy wyjściowe nie powinno się stosować w przypadku obrazów zawierających światła odbite. Światła takie stałyby się szare (a nie białe). W przypadku obrazów takich najlepiej zastosować kroplomierz świateł.



Identyfikowanie cieni i świateł za pomocą suwaka Poziomy wyjściowe

Ustawianie wartości docelowych za pomocą kroplomierzy

1 Wybierz narzędzie Kroplomierz z przybornika. Z menu Wielkość próbki (na pasku opcji) możesz wybrać opcję Średnia 3x3. Dzięki temu będzie używana reprezentatywna wartość pikseli próbki, a nie wartość pojedynczego piksela.

2 Otwórz okno Poziomy lub Krzywe. Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania, a następnie polecenie Poziomy lub Krzywe. Alternatywnie można użyć warstwy dopasowania.

Po otwarciu okna Poziomy lub Krzywe narzędzie Kroplomierz jest wciąż aktywne poza oknem dialogowym. Używając odpowiednich skrótów klawiaturowych, nadal można uzyskiwać dostęp do kontrolek przewijania oraz narzędzi Rączka i Lupka .

3 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zidentyfikować obszary świateł i cieni obrazu, które mają zostać zachowane:

- Przesuwaj wskaźnik nad obrazem i obserwuj paletę Informacje, aby znaleźć najciemniejsze i najjaśniejsze obszary, które mają zostać zachowane (a nie przycięte do czystej czerni lub bieli). (Zobacz "Wyświetlanie wartości kolorów na obrazie " na stronie 161.)
- Przeciągaj wskaźnik po obrazie i obserwuj okno dialogowe Krzywe, aby znaleźć najciemniejsze i najjaśniejsze obszary, które mają zostać zachowane. Metoda nie działa, jeśli okno dialogowe Krzywe jest ustawione na kanał kompozytowy CMYK.

Podczas szukania najjaśniejszych obszarów świateł, które mają zostać przypisane do niższej (dającej się wydrukować) wartości, nie należy brać pod uwagę odbłysków światła. Odbłyski światła, takie jak np. błysk biżuterii, odblask lub flara, z założenia mają być najjaśniejszymi punktami obrazu. Na ogół lepiej jest pozwolić programowi na przycięcie odbłysków światła (do czystej bieli, bez żadnych szczegółów), tak by na wydruku, w miejscu wystąpienia odbłysku, w ogóle nie było farby.

Aby zidentyfikować reprezentatywne obszary świateł i cieni przed otwarciem okna Poziomy lub Krzywe, można użyć polecenia Próg. (Zobacz "Tworzenie binarnych obrazów czarno-białych" na stronie 198.)

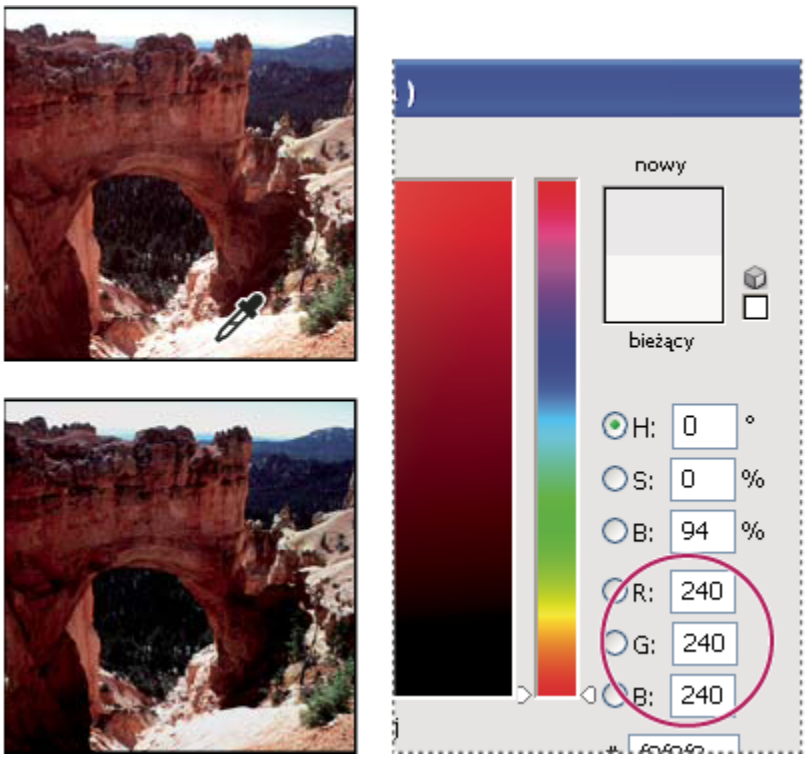
4 Przypisz wartości świateł do pikseli z najjaśniejszego obszaru obrazu, klikając dwukrotnie na kroplomierzu do ustawiania punktu bieli (w oknie Poziomy lub Krzywe). Zostanie wyświetlony Próbnik kolorów. Wpisz wartości kolorów, które mają być przypisane do pikseli z najjaśniejszego obszaru obrazu, a następnie kliknij przycisk OK. Następnie kliknij w obszarze światła, który zidentyfikowano w kroku 3.

Jeśli przypadkowo został kliknięty niewłaściwy obszar światła, można wcisnąć klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknąć opcję Wyzeruj.

Choć ostatecznie zależy to od urządzenia wyjściowego, optymalną jakość świateł zapewniają wartości CMYK 5, 3, 3 i 0 (w przypadku wydruków na białym papierze). Ich odpowiedniki w trybie RGB to 244, 244 i 244, a w skali szarości — wartość 4%. Aby szybko wprowadzić te wartości, należy wpisać 96 w polu Jasność (B), umieszczonym w części HSB okna Próbnika kolorów.

W przypadku obrazów ze słabym kluczem wartość światła powinna być nieco niższa, co pozwoli uniknąć zbyt dużego kontrastu. Jasność powinna należeć do przedziału od 96 do 80.

Kolory pikseli obrazu zmienią się zgodnie z nowymi wartościami świateł. Wszystkie piksele jaśniejsze niż kliknięty obszar zostaną przycięte (ustawione na poziom 255, czyli czystą biel). Na palecie Informacje zostaną pokazane wartości przed i po dopasowaniu koloru.



Ustawienie wartości docelowej dla kroplomierza Punkt bieli i kliknięcie w obszarze światła w celu przypisania mu wartości docelowej

5 Przypisz wartości cieni do pikseli z najciemniejszego obszaru obrazu, klikając dwukrotnie na kroplomierzu do ustawiania punktu czerni (w oknie Poziomy lub Krzywe). Zostanie wyświetlony Próbnik kolorów. Wprowadź wartości, które mają zostać przypisane do najciemniejszego obszaru obrazu, a następnie kliknij przycisk OK. Następnie kliknij w obszarze cienia, który zidentyfikowano w kroku 3.

Aby uzyskać dobre cienie na obrazie o przeciętnym kontraście przy druku na białym papierze (w zależności od urządzenia wyjściowego), można użyć wartości CMYK 65, 53, 51 i 95. Przybliżone odpowiedniki tych wartości w trybie RGB to 10, 10, 10; a przybliżony odpowiednik w skali szarości to punkt 96%. Aby szybko wprowadzić te wartości, należy wpisać 4 w polu Jasność (B), umieszczonym w części HSB okna Próbnika kolorów.

W przypadku obrazów z mocnym kluczem, cieniom można przypisać wyższe wartości, co pozwoli zachować szczegóły w obszarach światła. Jasność powinna należeć do przedziału od 4 do 20.

Dopasowywanie, zastępowanie i mieszanie kolorów.

Dopasowywanie kolorów na różnych obrazach

Polecenie Dopasuj kolor pozwala uzgodnić kolory pomiędzy różnymi obrazami, różnymi warstwami lub różnymi zaznaczeniami. Polecenie to umożliwia także korektę kolorów obrazu poprzez zmianę luminancji i zakresu kolorów oraz wyeliminowanie kolorowej poświaty. Polecenie Dopasuj kolor działa tylko w trybie RGB.

Po wybraniu polecenia Dopasuj kolor wskaźnik zmienia się w kursor narzędzia Kroplomierz. Gdy kursor narzędzia Kroplomierz jest przesuwany nad obrazem, na palecie Informacje są pokazywane wartości kolorów poszczególnych pikseli (pikseli pod kursorem). Informacje te pozwalają obserwować zmiany wartości kolorów w wyniku stosowania funkcji Dopasuj kolor. Zobacz "Wyświetlanie wartości kolorów na obrazie " na stronie 161.

Polecenie Dopasuj kolor pozwala dopasować kolory jednego obrazu (obrazu docelowego) na podstawie kolorów innego obrazu (obrazu źródłowego). Jest ono przydatne, gdy trzeba utrzymać spójne kolory na różnych fotografiach albo dopasować kolor konkretnego elementu (np. odcienia skóry) do jego wyglądu na innym obrazie.

Oprócz uzgadniania kolorów pomiędzy obrazami polecenie Dopasuj kolor pozwala uzgadniać kolory między poszczególnymi warstwami tego samego obrazu.

Dopasowywanie kolorów dwóch obrazów

1 (Opcjonalnie) Utwórz zaznaczenia na obrazie źródłowym i docelowym.

Jeżeli nie utworzy się zaznaczenia, dopasowanie będzie miało za podstawę ogólne dane statystyczne o kolorystyce obrazów.

2 Uaktywnij obraz docelowy, a następnie wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Dopasuj kolor.

Jeżeli polecenie Dopasuj kolor jest stosowane do konkretnej warstwy na obrazie docelowym, należy pamiętać o wcześniejszym uaktywnieniu tej warstwy.

3 Z menu Źródło (w sekcji Statystyki obrazka w oknie dialogowym Dopasuj kolor) wybierz obraz źródłowy, na podstawie którego będą dopasowywane kolory obrazu docelowego. Jeżeli w trakcie korekty kolorów program ma nie korzystać z innego obrazu, wybierz opcję Brak. Gdy opcja Brak jest zaznaczona, obraz docelowy jest zarazem obrazem źródłowym.

Jeżeli to konieczne, wybierz z menu Warstwa tę warstwę obrazu źródłowego, która ma stanowić podstawę dopasowania kolorów. Z menu Warstwa możesz wybrać też opcję Złączone, która pozwala dopasować kolory na podstawie wszystkich warstw obrazu źródłowego.

4 Jeżeli na obrazie utworzono zaznaczenie, wykonaj przynajmniej jedną z następujących czynności:

- Jeżeli korekta ma dotyczyć całego obrazu, to w sekcji Obraz docelowy zaznacz opcję Ignoruj zaznaczenie jeśli stosowane jest dopasowanie. Spowoduje to zignorowanie zaznaczenia na obrazie docelowym: korekta zostanie zastosowana do całego obrazu docelowego.
- Jeżeli w obrazie źródłowym utworzono zaznaczenie, możesz zaznaczyć opcję Użyj zaznaczenia w pliku źródłowym do obliczania kolorów (w sekcji Statystyki obrazu), co spowoduje użycie kolorów z tego zaznaczenia do wykonania obliczeń korekcyjnych. Nie zaznaczenie tej opcji spowoduje zignorowanie zaznaczenia w obrazie źródłowym: do obliczeń korekcyjnych użyte zostaną kolory z całego obrazu źródłowego.
- Jeżeli w obrazie docelowym utworzono zaznaczenie, można zaznaczyć opcję Użyj zaznaczenia w pliku docelowym do obliczania kolorów (w sekcji Statystyki obrazu), co spowoduje użycie kolorów z tego zaznaczenia do wykonania obliczeń korekcyjnych. Nie zaznaczenie tej opcji spowoduje zignorowanie zaznaczenia w obrazie docelowym: do obliczeń korekcyjnych użyte zostaną kolory z całego obrazu docelowego.

5 Aby automatycznie wyeliminować kolorową poświatę z obrazu docelowego, zaznacz opcję Neutralizuj. Zaznaczenie opcji Podgląd gwarantuje, że obraz będzie uaktualniany w miarę wprowadzania kolejnych korekt.

6 Przeciągnij suwak Luminancja, aby zwiększyć lub zmniejszyć jasność obrazu docelowego. Możesz także wprowadzić wartość w polu tekstowym Luminancja. Maksymalna dopuszczalna wartość to 200, wartość minimalna to 1, a wartość domyślna to 100.

7 Przeciągnij suwak Intensywność koloru, aby skorygować nasycenie kolorów w obrazie docelowym. Możesz także wprowadzić wartość w polu tekstowym Intensywność koloru. Maksymalna dopuszczalna wartość to 200, wartość minimalna to 1 (powstaje obraz w skali szarości), a wartość domyślna to 100.

8 Przeciągnij suwak Zanik, aby zmienić intensywność korekty obrazu. Przesunięcie suwaka w prawo zmniejsza intensywność korekty.

9 Kliknij OK.

Dopasowywanie kolorów na dwóch warstwach tego samego obrazu

1 (Opcjonalnie) Utwórz zaznaczenie na warstwie, która ma zostać dopasowana. Jest to przydatne wówczas, gdy wygląd pewnego obszaru (np. odcień skóry na twarzy) na jednej warstwie trzeba uzgodnić z wyglądem podobnego obszaru na innej warstwie.

Jeżeli nie utworzy się zaznaczenia, zostaną dopasowane kolory na całej warstwie źródłowej.

2 Uaktywnij warstwę docelową, a następnie wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Dopasuj kolor.

3 W menu Źródło (w sekcji Statystyki obrazu w oknie dialogowym Dopasuj kolor) upewnij się, że obraz źródłowy jest tożsamy z obrazem docelowym.

4 Z menu Warstwa wybierz tę warstwę, która ma stanowić podstawę dopasowania kolorów. W menu Warstwa możesz także wybrać opcję Scalone, co spowoduje dopasowanie kolorów ze wszystkich warstw.

5 Jeżeli na obrazie utworzono zaznaczenie, wykonaj przynajmniej jedną z następujących czynności:

- Jeżeli korekta ma dotyczyć całej warstwy docelowej, to w sekcji Obraz docelowy zaznacz opcję Ignoruj zaznaczenie jeśli stosowane jest dopasowanie. Spowoduje to zignorowanie zaznaczenia na warstwie docelowej: korekta zostanie zastosowana do całej warstwy docelowej.
- Jeżeli w obrazie źródłowym utworzono zaznaczenie, możesz zaznaczyć opcję Użyj zaznaczenia w pliku źródłowym do obliczania kolorów (w sekcji Statystyki obrazka), co spowoduje użycie kolorów z tego zaznaczenia do wykonania obliczeń korekcyjnych. Nie zaznaczenie tej opcji spowoduje zignorowanie zaznaczenia na warstwie źródłowej: do obliczeń korekcyjnych użyte zostaną kolory z całej warstwy źródłowej.
- Jeżeli podstawę obliczeń korekcyjnych mają stanowić tylko kolory z zaznaczonego obszaru warstwy docelowej, zaznacz opcję Użyj zaznaczenia w pliku docelowym do obliczania kolorów (w sekcji Statystyki obrazu). Opcji nie należy zaznaczać, aby zignorować zaznaczenie i obliczyć korektę na podstawie kolorów z całej warstwy docelowej.

6 Aby automatycznie wyeliminować kolorową poświatę z warstwy docelowej, zaznacz opcję Neutralizuj. Zaznaczenie opcji Podgląd gwarantuje, że obraz będzie uaktualniany w miarę wprowadzania kolejnych korekt.

7 Przeciągnij suwak Luminancja, aby zwiększyć lub zmniejszyć jasność warstwy docelowej. Możesz także wprowadzić wartość w polu tekstowym Luminancja. Maksymalna dopuszczalna wartość to 200, wartość minimalna to 1, a wartość domyślna to 100.

8 Przeciągnij suwak Intensywność koloru, aby skorygować nasycenie kolorów na warstwie docelowej. Możesz także wprowadzić wartość w polu tekstowym Intensywność koloru. Maksymalna dopuszczalna wartość to 200, wartość minimalna to 1 (powstaje obraz w skali szarości), a wartość domyślna to 100.

9 Przesuń suwak Zanik, aby zmienić intensywność korekty obrazu. Przesunięcie suwaka w prawo zmniejsza intensywność korekty.

10 Kliknij OK.

Usuwanie kolorowej poświaty za pomocą polecenia Dopasuj kolor

Polecenie Dopasuj kolor umożliwia korygowanie jasności, nasycenia kolorów i balansu kolorów obrazu. Realizacja polecenia Dopasuj kolor angażuje pewne zaawansowane algorytmy, zapewniające lepszą kontrolę nad luminancją i składnikami kolorów. Ponieważ są dopasowywane kolory na jednym obrazie, a nie na kilku, korygowany obraz jest zarazem obrazem źródłowym i docelowym.

1 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Dopasuj kolor.

2 Z menu Źródło w sekcji Statystyki obrazu wybierz opcję Brak. Opcja ta określa, że obraz źródłowy jest zarazem obrazem docelowym.

3 Aby automatycznie wyeliminować kolorową poświatę, zaznacz opcję Neutralizuj. Zaznaczenie opcji Podgląd gwarantuje, że obraz będzie uaktualniany w miarę wprowadzania kolejnych korekt.

4 Przesuń suwak Luminancja, aby zwiększyć lub zmniejszyć jasność obrazu. Przesunięcie suwaka Luminancja w lewo przyciemnia obraz, a przesunięcie tego suwaka w prawo rozjaśnia obraz. Funkcja sterowania jasnością działa tak, aby uniknąć przycinania pikseli na obszarach świateł i cieni (zamiany ich na całkiem czarne bez żadnych szczegółów, albo całkiem białe bez żadnych szczegółów). Jednak przycinanie może wystąpić, gdy wartości pikseli obrazu mogą być tylko 8-bitowe lub 16-bitowe.

5 Przesuń suwak Intensywność koloru, aby zwiększyć lub zmniejszyć wartości kolorów obrazu. Przesunięcie suwaka Intensywność koloru w lewo zmniejsza zakres kolorów i sprawia, że obraz staje się monochromatyczny. Przesunięcie suwaka Intensywność koloru w prawo zwiększa zakres kolorów, co sprawia, że kolory stają się intensywniejsze.

6 Przesuń suwak Zanik, aby zmienić intensywność korekty obrazu. Przesunięcie suwaka w prawo zmniejsza intensywność korekty.

Uwaga: *Kontrolek okna dialogowego Dopasuj kolor można używać osobno. Na przykład, można przesunąć tylko suwak Luminancja, aby rozjaśnić lub przyciemnić obraz, nie zmieniając jego kolorów. Kontrolki mogą też być używane łącznie, co znacznie poszerza zakres korekty.*

7 Kliknij OK.

Zapisywanie i stosowanie ustawień w oknie Dopasuj kolor

- Przejdź do sekcji Statystyki obrazka w oknie dialogowym Dopasuj kolor i kliknij przycisk Zapisz statystyki. Nazwij i zapisać ustawienia.
- Przejdź do sekcji Statystyki obrazu w oknie dialogowym Dopasuj kolor i kliknij przycisk Wczytaj statystyki. Odszukaj i wczytaj zapisany plik ustawień.

Zastępowanie kolorów obiektów obrazu

Polecenie Zastąp kolor pozwala utworzyć maskę (zaznaczenia) wokół wybranych kolorów obrazu i zastąpić je. Operacja zastępowania może dotyczyć barwy, nasycenia i jasności. Można także wybrać nowy kolor za pomocą próbnika kolorów. Maska tworzona za pomocą polecenia Zastąp kolor jest maską tymczasową.

1 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Zastąp kolor.

2 Zaznacz opcję wyświetlania:

Zaznaczenie	**W polu podglądu jest wyświetlana maska. Obszary maskowane mają kolor czarny, a obszary bez maski — biały. Obszary zamaskowane częściowo (pokryte maską półprzezroczystą) są wyświetlane w różnych odcieniach szarości, stosownie do stopnia krycia.**
Obraz	**W polu podglądu jest wyświetlany obraz. Opcja jest przeznaczona do pracy nad powiększonym obrazem lub pracy w warunkach ograniczonego miejsca na ekranie.**

3 Aby zaznaczyć obszary nie zasłonięte maską, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Kroplomierz i kliknij na obrazie lub w polu podglądu, aby zaznaczyć obszary niezasłonięte maską. Aby dodawać obszary do zaznaczenia, klikaj z wciśniętym klawiszem Shift albo użyć kroplomierza Dodaj do próbki. Aby odejmować obszary, klikaj z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) albo użyć kroplomierza Odejmij od próbki.
- Dwukrotnie kliknij próbkę zaznaczenia. Za pomocą próbnika kolorów wybierz kolor, który ma zostać zastąpiony. Wybór koloru powoduje uaktualnienie maski w polu podglądu.

4 Dopasuj tolerancję maski, używając suwaka lub wpisując wartość w polu Tolerancja. Opcja określa zasady dołączania do zaznaczenia kolorów zbliżonych.

5 Aby zmienić kolor zaznaczonych obszarów, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij suwaki Barwa, Nasycenie lub Jasność (lub wprowadzić wartości w odpowiednich polach tekstowych).
- Dwukrotnie kliknij próbkę Wynik, a następnie wybierz kolor docelowy z próbnika kolorów.

Ustawienia wprowadzone w oknie dialogowym Zastąp kolor można zapisywać, a potem ponownie wykorzystywać na innych obrazach.

Zobacz także

"Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania" na stronie 165

Mieszanie kanałów kolorów

Okno dialogowe Mieszanie kanałów pozwala tworzyć wysokiej jakości obrazy w skali szarości, obrazy z efektem sepia oraz inne obrazy w tonacji szarej. Pozwala też dopasowywać kolory obrazów. W celu utworzenia obrazu w skali szarości należy wybrać w oknie Mieszanie kanałów wartości procentowe dla poszczególnych kanałów kolorów. Aby przekonwertować obraz kolorowy na skalę szarości i dodać do niego tinty, należy użyć polecenia Czarno-białe (zobacz "Konwersja obrazu kolorowego na czarno-biały" na stronie 177).

Funkcja Mieszanie kanałów modyfikuje docelowy (wyjściowy) kanał koloru na podstawie kombinacji istniejących (źródłowych) kanałów koloru obrazu. Kanały koloru to obrazy w skali szarości, które reprezentują wartości tonalne składowych koloru obrazka (RGB lub CMYK). Działanie funkcji Mieszanie kanałów polega na dodawaniu lub odejmowaniu poziomów szarości w konkretnym kanale. Nie polega to na dodawaniu lub odejmowaniu kolorów z konkretnej składowej barwnej, tak jak w przypadku polecenia Kolor selektywny.

W menu Ustawienie predefiniowane okna dialogowego Mieszanie kanałów są dostępne predefiniowane ustawienia mieszania kanałów. Predefiniowane ustawienia mieszania kanałów można wykorzystać do tworzenia, zapisywania i wczytywania ustawień niestandardowych.

Zobacz także

"Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania" na stronie 165

Mieszanie kanałów kolorów

1 Wybierz kanał kompozytowy na palecie Kanały.

2 Otwórz okno dialogowe mieszanie kanałów, wykonując jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Mieszanie kanałów.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Mieszanie kanałów. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

3 Jako Kanał wyjściowy wybierz kanał, w którym będzie zmieszany jeden lub więcej istniejących (źródłowych) kanałów.

Wybór kanału źródłowego powoduje ustawienie suwaka tego kanału na 100%, a suwaków pozostałych kanałów — na 0%. Na przykład, wybór kanału źródłowego Czerwony spowoduje ustawienie suwaków w sekcji Kanały źródłowe odpowiednio na 100% dla czerwieni oraz 0% dla zieleni i niebieskiego (w przypadku obrazu RGB).

4 Aby zmniejszyć udział danego kanału w kanale wyjściowym, przeciągnij suwak kanału źródłowego w lewo. Aby zmniejszyć udział danego kanału w kanale wyjściowym, przeciągnij suwak kanału źródłowego w prawo lub wprowadź w polu tekstowym wartość z zakresu od -200% do +200%. Ujemne wartości powodują inwersję kanału źródłowego przed dodaniem go do kanału wyjściowego.

Całkowitą wartość kanałów źródłowych program Photoshop wyświetla w polu Suma. Jeśli suma wartości kanałów wynosi więcej niż 100%, program Photoshop wyświetla obok sumy ikonę ostrzegawczą.

5 Przeciągnij suwak lub wprowadź wartość opcji Stały.

Opcja ta odpowiada za poziom szarości kanału wyjściowego. Wartości ujemne powodują dodanie większej ilości czerni, a wartości dodatnie — dodanie większej ilości bieli. Wartość -200% daje całkowicie czarny kanał wyjściowy, a wartość +200% daje całkowicie biały kanał wyjściowy.

Ustawienia dostępne w oknie dialogowym Mieszanie kanałów można zapisać i stosować do innych obrazów. Zobacz “Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania” na stronie 165.

Tworzenie obrazów monochromatycznych z obrazów RGB lub CMYK

1 Wybierz kanał kompozytowy na palecie Kanały.

2 Otwórz okno dialogowe mieszanie kanałów, wykonując jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Mieszanie kanałów.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Mieszanie kanałów. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby kanałem wyjściowym był kanał szary, zaznacz opcję Monochromatyczny. Spowoduje to utworzenie obrazu kolorowego, który będzie zawierał tylko odcienie szarości.
- Aby utworzyć obraz w skali szarości, zastosuj predefiniowane ustawienie mieszania kanałów. Program Photoshop zapewnia sześć domyślnych ustawień predefiniowanych dla obrazów RGB:
Czarno-biały w podczerwieni (RGB) Czerwony=-70%, Zielony=200%, Niebieski=-30%

Czarno-biały z niebieskim filtrem (RGB) Czerwony=0%, Zielony=0%, Niebieski=100%

Czarno-biały z zielonym filtrem (RGB) Czerwony=0%, Zielony=100%, Niebieski=0%

Czarno-biały z pomarańczowym filtrem (RGB) Czerwony=50%, Zielony=50%, Niebieski=0%

Czarno-biały z czerwonym filtrem (RGB) Czerwony=100%, Zielony=0%, Niebieski=0%

Czarno-biały z żółtym filtrem (RGB) Czerwony=34%, Zielony=66%, Niebieski=0%

4 Za pomocą suwaków z sekcji Kanały źródłowe określ poziom szczegółów i kontrastu obrazów, które mają zostać przekonwertowane na skalę szarości.

Przed dopasowaniem wartości procentowych kanałów źródłowych sprawdź, w jaki sposób każdy z tych kanałów wpływa na wygląd obrazu monochromatycznego. Warto na przykład obejrzeć obraz z kanałem czerwonym ustawionym na +100%, a kanałem zielonym i niebieskim na 0%. Następnie można obejrzeć obraz z kanałem zielonym ustawionym na +100%, a dwoma pozostałymi kanałami ustawionymi na 0%. Na koniec można obejrzeć obraz z kanałem niebieskim ustawionym na +100%, a pozostałymi dwoma kanałami ustawionymi na 0%. Często najlepsze rezultaty osiąga się przez wybór takich wartości dla poszczególnych kanałów, aby razem dawały 100%.

Całkowitą wartość kanałów źródłowych program Photoshop wyświetla w polu Suma. Jeśli suma wartości kanałów wynosi więcej niż 100%, program Photoshop wyświetla obok sumy ikonę ostrzegawczą.

5 (Opcjonalnie) Jeżeli opcja Monochromatycznie zostanie najpierw zaznaczona, a potem zaznaczenie zostanie usunięte, to możesz indywidualnie modyfikować każdy kanał, tworząc wrażenie obrazu kolorowanego ręcznie.

Efekt ręcznego kolorowania uzyskany wskutek zaznaczenia opcji Monochromatycznie (po lewej) i wyłączenia opcji Monochromatycznie (po prawej)

6 (Opcjonalnie) Przeciągnij suwak lub wprowadź wartość opcji Stały.

Opcja ta odpowiada za poziom szarości kanału wyjściowego. Wartości ujemne powodują dodanie większej ilości czerni, a wartości dodatnie — dodanie większej ilości bieli. Wartość -200% daje całkowicie czarny kanał wyjściowy, a wartość +200% daje całkowicie biały kanał wyjściowy.

Dopasowania koloru selektywnego

Selektywna korekta koloru jest techniką stosowaną w profesjonalnych skanerach i programach rozbarwiających. Służy do zmiany ilości kolorów podstawowych we wszystkich addytywnych lub subtraktywnych składowych kolorów obrazu. Ilość koloru podstawowego w innym kolorze zmienia się *selektywnie*—bez wpływu na inne kolory podstawowe. Na przykład, opisaną technikę można wykorzystać do zmniejszenia ilości koloru niebieskozielonego w zielonym składniku kolorów i jednoczesnego utrzymania dotychczasowych proporcji koloru niebieskozielonego w składowej niebieskiej.

Chociaż podczas korekty selektywnej są wykorzystywane kolory CMYK, technikę tę można stosować także do obrazów RGB.

1 Upewnij się, że na palecie Kanały jest zaznaczony kanał kompozytowy. Polecenie Kolor selektywny jest dostępne tylko pod warunkiem przeglądania kanału kompozytowego.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Kolor selektywny.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Kolor selektywny. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

3 Wybierz dopasowywany kolor w menu Kolory, w górnej części okna dialogowego. Zestaw kolorów obejmuje kolory podstawowe addytywne i subtraktywne oraz biały, neutralny i czarny.

4 W sekcji Metoda zaznacz jedną z opcji:

Względnie	**Są dopasowywane aktualne wartości CMYK (niebieskozielony, karmazynowy, żółty i czarny). Na przykład, piksel zawierający 50% koloru karmazynowego po korekcie o 10% będzie zawierał 55% koloru karmazynowego (10% z 50% to 5%). (Czysta biel nie może być dopasowana tą metodą, ponieważ nie ma składowych kolorowych.)**
Absolutny	**Są dopasowywane wartości bezwzględne kolorów. Na przykład, piksel zawierający 50% koloru karmazynowego po korekcie o 10% będzie miał 60% koloru karmazynowego. *Uwaga: Dopasowanie opiera się na odległości koloru od jednego ze wskazanych punktów korekty. Na przykład, piksel zawierający 50% karmazynowego jest położony dokładnie pomiędzy bielą i czystym kolorem karmazynowym, w związku z czym jego korekta będzie sumą korekt przewidzianych dla tych dwóch kolorów.***

5 Przeciągnij suwaki, zmniejszając lub zwiększając udział składowych w wybranym kolorze.

Ustawienia wprowadzone w oknie dialogowym Kolor selektywny można zapisywać, a następnie stosować do innych obrazów.

Zobacz także

"Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania" na stronie 165

Szybkie dopasowania obrazów

Zmiana balansu kolorów za pomocą polecenia Filtr fotograficzny

Polecenie Filtr fotograficzny umożliwia symulację techniki nakładania na obiektyw kolorowego filtra, co pozwala sterować balansem kolorów oraz temperaturą barwy 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 własną korektę, polecenie Filtr fotograficzny umożliwia wybór koloru z próbnika kolorów Adobe.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Filtr fotograficzny.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Filtr fotograficzny. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

2 W oknie dialogowym Filtr fotograficzny wybierz kolor filtra, własny lub predefiniowany. W przypadku własnego filtra zaznacz opcję Kolor, kliknij kwadrat koloru, a następnie określ kolor filtra za pomocą próbnika kolorów Adobe. W przypadku filtra predefiniowanego zaznacz opcję Filtr i wybierz jeden z następujących stylów z menu Filtr:

Filtr ciepły (85) i Filtr zimny (80)	**Są to filtry konwersyjne, które regulują balans bieli obrazu. Jeżeli zdjęcie wykonano w świetle o niższej temperaturze koloru (żółtawym), można użyć filtra zimnego (80). Filtr ten sprawi, że kolory na zdjęciu będą bardziej niebieskie, co skompensuje niższą temperaturę koloru światła z otoczenia. Natomiast w przypadku fotografii wykonanej w świetle o wyższej temperaturze koloru (niebieskawym), można użyć filtra ciepłego (85). Filtr ten ociepli kolory zdjęcia, aby skompensować wyższą temperaturę koloru światła z otoczenia.**
Filtr ciepły (81) i Filtr zimny (82)	**Są to filtry do regulowania balansu światła przeznaczone do wprowadzania drobnych korekt jakości kolorów obrazu. Filtr ciepły (81) ociepla kolory obrazu (stają się one bardziej żółte), natomiast filtr zimny (82) ochładza kolory (stają się one bardziej niebieskie).**
Poszczególne kolory	**Barwy obrazu są korygowane na podstawie wybranego predefiniowanego ustawienia koloru. Wybór koloru zależy od tego, w jaki sposób używa się polecenia Filtr fotograficzny. Jeżeli na fotografii występuje kolorowa poświata, można wybrać kolor dopełniający, neutralizujący poświatę. Za pomocą kolorów można także tworzyć specjalne efekty barwne. Na przykład, kolor Podwodny symuluje zielononiebieską poświatę powodowaną fotografowaniem pod wodą.** **Zaznaczenie opcji Podgląd pozwoli obejrzeć rezultaty zastosowania filtra kolorowego. Aby wskutek zastosowania filtra kolorowego obraz nie uległ przyciemnieniu, należy zaznaczyć opcję Utrzymaj jasność.**

3 Aby dopasować ilość koloru wprowadzaną do obrazu, należy przeciągnąć suwak Gęstość lub wpisać wartość procentową w polu tekstowym Gęstość. Wyższa gęstość powoduje nadanie silniejszego koloru.

4 Kliknij OK.

Stosowanie polecenia Balans kolorów

Polecenie Balans kolorów służy do zmian proporcji kolorów obrazu. Z tego powodu jest jednym z narzędzi do korygowania kolorów.

1 Upewnij się, że na palecie Kanały jest zaznaczony kanał kompozytowy. Polecenie jest dostępne tylko pod warunkiem wyświetlania kanału kompozytowego.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Balans kolorów.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Balans kolorów. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

3 Zaznacz opcję Cienie, Półcienie lub Światła, aby wybrać zakres tonów, którego mają dotyczyć zmiany.

4 (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Utrzymaj jasność, aby podczas zmieniania kolorów zapobiec zmianom jasności. Opcja ta pozwala zachować balans kolorów obrazu.

5 Przeciągnij suwak w kierunku koloru, którego udział na obrazie ma być zwiększony i oddalić od koloru, którego udział ma być zmniejszony.

Wartości nad paskami kolorów obrazują zmiany kolorów dla kanału czerwonego, zielonego i niebieskiego. (W przypadku obrazków w trybie Lab są to wartości kanałów a i b.) Wartości mogą się zmieniać się w zakresie od -100 do 100.

Stosowanie polecenia Jasność/Kontrast

Użycie polecenia Jasność/Kontrast stanowi najłatwiejszą metodę dokonywania prostych korekt zakresu tonów obrazu. Przesunięcie suwaka jasności w prawo powoduje zwiększenie wartości tonów i rozszerzenie obszaru świateł, a przesunięcie go w lewo— zmniejszenie wartości tonów i rozszerzenie obszarów cieni. Suwak kontrastu umożliwia zmniejszanie i zwiększanie zakresu tonów obrazu.

W zwykłym trybie polecenie Jasność/Kontrast zapewnia proporcjonalne (nieliniowe) dopasowania pikseli obrazu, podobne do dopasowań uzyskiwanych za pomocą poleceń Poziomy i Krzywe. Gdy jest zaznaczona opcja Użyj dziedziczenia, działanie polecenia Jasność/Kontrast polega na zwykłym zwiększaniu lub zmniejszaniu wartości pikseli w odpowiedzi na zmiany jasności. Ponieważ działanie takie może skutkować utratą szczegółów w obszarze świateł lub cieni, korzystanie z polecenia Jasność/Kontrast w trybie starszych wersji programu nie jest zalecane, zwłaszcza gdy jest istotna jakość obrazu.
Uwaga: *Opcja Użyj dziedziczenia jest zaznaczana automatycznie podczas edycji warstw dopasowania, które utworzono w starszych wersjach programu Photoshop.*

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Jasność/Kontrast.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Jasność/Kontrast. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

2 Przesuń suwaki, dopasowując jasność i kontrast.

Przesunięcie suwaka w lewo powoduje zmniejszenie wartości, a w prawo — jej zwiększenie. Liczby na prawych końcach suwaków wskazują aktualną wartość jasności lub kontrastu. Jasność może zmieniać się w zakresie od -150 do +150, a kontrast w zakresie od -50 do +100.

Stosowanie polecenia Auto-poziomy

Polecenie Auto-poziomy umożliwia automatyczne dopasowanie punktu czerni i punktu bieli obrazu. Powoduje to przycięcie części cieni i świateł w każdym kanale oraz przypisanie najjaśniejszego i najciemniejszego piksela w każdym kanale do czystej bieli (poziom 255) lub czystej czerni (poziom 0). Rozkład pośrednich wartości pikseli zmienia się proporcjonalnie do tych ustawień. W rezultacie obraz staje się bardziej kontrastowy. Ponieważ polecenie to służy do dopasowywania pojedynczych kanałów, jego wykonanie może skutkować usunięciem niektórych kolorów lub powstaniem kolorowej poświaty.

Polecenie Auto-poziomy pozwala uzyskać dobre rezultaty w niektórych obrazkach o średniej dystrybucji wartości pikseli, które wymagają po prostu zwiększenia kontrastu.
Uwaga: *Domyślnie, piksele białe i czarne są przycinane o 0,1% — czyli przy wyszukiwaniu najjaśniejszych i najciemniejszych pikseli obrazu program ignoruje pierwsze 0,1% każdej z barw skrajnych. Ustawienia domyślne funkcji Auto-poziomy można zmienić w oknie dialogowym Opcje automatycznej korekcji koloru.*

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Auto-poziomy. Po wybraniu tej opcji funkcja Auto-poziomy zostanie zastosowana automatycznie. Nie można będzie ustawić żadnej z opcji wymienionych w kolejnych etapach.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania, a następnie opcję Poziomy lub Krzywe. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

2 W oknie dialogowym Poziomy lub Krzywe kliknij przycisk Opcje.

3 Zaznacz opcję Uwydatnij kontrast na kanał, w sekcji Algorytmy okna dialogowego Opcje automatycznej korekcji koloru.

4 Dopasuj wartości świateł i cieni, które mają być przycinane. Dopasuj kolor docelowy półcieni.

5 Kliknij przycisk OK w obu otwartych oknach dialogowych. Funkcja Auto-poziomy zostanie uaktywniona.

Zobacz także

"Ustawianie opcji automatycznego dopasowania" na stronie 195

Stosowanie polecenia Auto-kontrast

Polecenie Auto-kontrast umożliwia automatyczną korektę kontrastu. Ponieważ kanały nie są dopasowywane oddzielnie, nie są wprowadzane ani eliminowane kolorowe poświaty. Funkcja ta przycina wartości świateł i cieni w obrazie, a następnie przypisuje pozostałe najjaśniejsze i najciemniejsze piksele do czystej bieli (poziom 255) i czystej czerni (poziom 0). Powoduje to rozjaśnienie świateł i przyciemnienie cieni.

Domyślnie, piksele białe i czarne są przycinane o 0,5% — czyli przy wyszukiwaniu najjaśniejszych i najciemniejszych pikseli obrazka program ignoruje pierwsze 0,5% każdej z barw skrajnych. Ustawienia domyślne tej funkcji można zmienić w oknie dialogowym Opcje automatycznej korekcji koloru, które otwiera się w oknach dialogowych Poziomy i Krzywe.

Polecenie Auto-kontrast pomaga poprawić wygląd wielu fotografii lub obrazów o płynnych przejściach tonalnych. Nie poprawia jednak wyglądu obrazów o kolorach jednolitych.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Auto-kontrast. Po wybraniu tej opcji funkcja Auto-kontrast zostanie uaktywniona automatycznie. Nie można będzie ustawić żadnej z opcji wymienionych w kolejnych etapach.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania, a następnie opcję Poziomy lub Krzywe. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

2 W oknie dialogowym Poziomy lub Krzywe kliknij przycisk Opcje.

3 Zaznacz opcję Uwydatnij kontrast monochromatyczny, w sekcji Algorytmy okna dialogowego Opcje automatycznej korekcji koloru.

4 Dopasuj wartości świateł i cieni, które mają być przycinane. Dopasuj kolor docelowy półcieni.

5 Kliknij przycisk OK w obu otwartych oknach dialogowych. Funkcja Auto-kontrast zostanie uaktywniona.

Zobacz także

"Ustawianie opcji automatycznego dopasowania" na stronie 195

Usuwanie kolorowej poświaty za pomocą polecenia Auto-kolor

Polecenie Auto-kolor pozwala dopasować kolor i kontrast obrazu na podstawie pikseli samego obrazu, a nie na podstawie histogramów kanałów dla cieni, półcieni i świateł. Polecenie Auto-kolor domyślnie neutralizuje półcienie używając szarego koloru docelowego o poziomach składowych RGB równych 128, a także przycina piksele świateł i cieni o 0,5%. Wartości domyślne tej funkcji można zmienić w oknie dialogowym Opcje automatycznej korekcji koloru.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Auto-kolor. Po wybraniu tej opcji funkcja Auto-kolor zostanie uaktywniona automatycznie. Nie można będzie ustawić żadnej z opcji wymienionych w kolejnych etapach.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania, a następnie opcję Poziomy lub Krzywe. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

2 W oknie dialogowym Poziomy lub Krzywe kliknij przycisk Opcje.

3 Zaznacz opcję Znajdź ciemne i jasne kolory, w sekcji Algorytmy okna dialogowego Opcje automatycznej korekcji koloru.

4 Zaznacz opcję Pomiń neutralne półcienie.

5 Dopasuj wartości świateł i cieni, które mają być przycinane. Dopasuj kolor docelowy półcieni.

6 Kliknij przycisk OK w obu otwartych oknach dialogowych. Funkcja Auto-kontrast zostanie uaktywniona.

Zobacz także

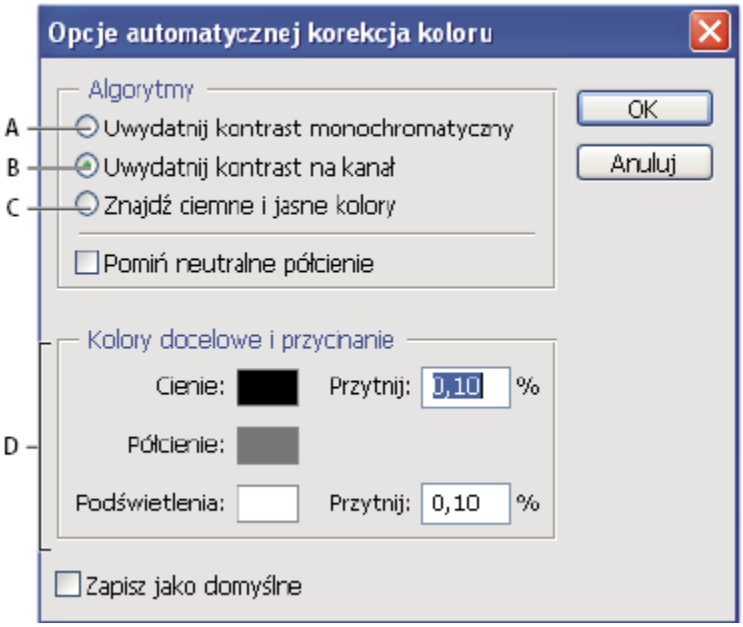
"Dopasowywanie kolorów za pomocą polecenia Poziomy " na stronie 169

"Ustawianie opcji automatycznego dopasowania" na stronie 195

Ustawianie opcji automatycznego dopasowania

Opcje automatycznej korekty kolorów dotyczą korekt tonalnych i barwnych realizowanych za pomocą funkcji Auto-kolor, Auto-poziomy, Auto-kontrast oraz przy użyciu opcji Auto (w oknach dialogowych Poziomy i Krzywe). Opcje automatycznej korekty kolorów umożliwiają określanie wartości procentowych przycinania świateł i cieni oraz przypisywanie wartości kolorów do cieni, półcieni i świateł.

Wybrane ustawienia można zastosować jednorazowo, w trakcie jednej sesji z oknem dialogowym Poziomy lub Krzywe, albo też zapisać je na przyszłość, w celu wielokrotnego stosowania z poleceniami Poziomy, Auto-poziomy, Auto-kontrast, Auto-kolor i Krzywe.



Okno dialogowe Opcje automatycznej korekcji koloru.
***A.** Opcja Auto-kontrast **B.** Opcja Auto-poziomy **C.** Opcja Auto-kolor **D.** Ustawianie kolorów docelowych, punktu czerni i punktu bieli*

1 W oknie dialogowym Poziomy lub Krzywe kliknij przycisk Opcje.

2 Określ algorytm, przy pomocy którego Photoshop ma dopasować całkowity zakres tonów obrazu:

Uwydatnij kontrast monochromatyczny	**Wszystkie kanały są przycinane jednakowo. Zostają zachowane relacje między kolorami. Światła zyskują na jasności, a cienie stają się ciemniejsze. Algorytm ten jest używany w przypadku polecenia Auto-kontrast.**
Uwydatnij kontrast na kanał	**Algorytm zwiększania kontrastu w kanałach powoduje maksymalizację zakresu tonów w poszczególnych kanałach. Ponieważ każdy kanał jest dopasowywany osobno, algorytm ten może powodować usunięcie lub pojawienie się dominant barwnych. Algorytm ten jest używany w przypadku polecenia Auto-poziomy.**
Znajdź ciemne i jasne kolory	**Algorytm wyszukiwania ciemnych i jasnych kolorów polega na wyszukiwaniu pikseli o średniej jasności lub średnim ściemnieniu i wykorzystaniu ich do maksymalizacji kontrastu przy minimalnym odcinaniu. Algorytm ten jest używany w przypadku polecenia Auto-kolor.**

3 Jeśli zachodzi taka potrzeba, można wybrać opcję Pomiń neutralne półcienie. Program Photoshop wyszukuje wówczas kolor bliski neutralnemu i tak dopasowuje wartości gamma, aby uczynić go neutralnym. Algorytm ten jest używany w przypadku polecenia Auto-kolor.

4 Aby określić stopnie odcinania dla czarnych i białych pikseli, należy wprowadzić odpowiednie procenty w polach tekstowych. Zaleca się wpisanie wartości z przedziału od 0,0% do 1%.

Domyślnie, program Photoshop obcina piksele o 0,1% — to znaczy, identyfikując najjaśniejsze i najciemniejsze piksele obrazu, stosuje tolerancję 0,5%. Ze względu na coraz lepszą jakość obecnych skanerów i aparatów cyfrowych, domyślne wartości przycinania mogą się okazać zbyt wysokie.

5 Aby przypisać wartości kolorów do ciemnych, jasnych i neutralnych obszarów obrazu, należy kliknąć na próbce koloru.

6 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby skorzystać z ustawień w bieżącym oknie dialogowym Poziomy lub Krzywe, kliknij przycisk OK. Kolejne kliknięcia na przycisku Auto będą powodowały stosowanie do obrazu tych samych ustawień.
- Aby zapisać ustawienia jako domyślne, wybierz polecenie Zapisz jako domyślne i kliknij przycisk OK. Po kolejnym otwarciu okna Poziomy lub Krzywe zapisane ustawienia można będzie zastosować poprzez kliknięcie na przycisku Auto. Domyślne procenty odcinania są używane również w przypadku poleceń Auto-poziomy, Auto-kontrast i Auto-kolor.

Uwaga: *Przy zapisywaniu opcji automatycznej korekty koloru jako wartości domyślnych dla funkcji Auto-kolor, Auto-poziomy i Auto-kontrast nie ma znaczenia, jaki algorytm wybierze się na etapie 2. Wszystkie trzy polecenia do automatycznej korekty wykorzystują tylko wartości ustawione dla kolorów docelowych i przycinania. Jedynym wyjątkiem jest polecenie Auto-kolor, w przypadku którego jest używana również opcja Pomiń neutralne półcienie.*

Stosowanie polecenia Wariacje

Polecenie Wariacje pozwala na wizualne dopasowanie balansu kolorów, kontrastu i nasycenia obrazu lub jego wybranego fragmentu.

Polecenie to jest szczególnie przydatne w przypadku obrazów o średnim kluczu, które nie wymagają precyzyjnego dopasowania kolorów. Polecenie nie jest dostępne w przypadku obrazów w trybie koloru indeksowanego ani obrazów o 16 bitach na kanał.

1 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Wariacje.

Dwie miniaturki u góry okna dialogowego obrazują oryginalne zaznaczenie (Oryginał) oraz zaznaczenie po dokonaniu bieżących korekt (Aktualny wybór). Przy pierwszym otwarciu okna dialogowego obie wersje są identyczne. W miarę dokonywania korekt okienko Aktualny wybór zmienia zawartość, odwzorowując wyniki korekt.

2 Zaznacz opcję Pokaż przycinanie, aby wyświetlić neonową maskę na obszarach, które w wyniku korekty ulegną przycięciu — przekształceniu na czystą biel lub czystą czerń. Przycinanie może spowodować niepotrzebne przesunięcia kolorów, ponieważ określone kolory oryginalnego obrazu są przekształcane na ten sam kolor. Przycinanie nie występuje przy dopasowywaniu półcieni.

3 Wybierz element obrazu, który ma podlegać korekcie:

Cienie, Półcienie lub Światła	**Korekta obejmuje obszary ciemne, średnie lub jasne.**
Nasycenie	**Korekta obejmuje barwy pikseli obrazu. Jeśli nasycenie koloru przekracza maksimum, kolor może być przycięty.**

4 Przeciągnij suwak Drobne/Grube, aby określić intensywność zmian. Przesunięcie suwaka o jednostkę w lewo lub w prawo podwaja intensywność korekty.

5 Dopasuj kolor i jasność:

- Aby zwiększyć udział koloru na obrazie, kliknij odpowiednią miniaturkę koloru.
- Aby zmniejszyć udział koloru na obrazie, kliknij kolor po przeciwnej stronie koła kolorów. Na przykład, aby zmniejszyć udział niebieskozielonego, należy kliknąć na miniaturce koloru czerwonego. Zobacz “Omówienie kolorów” na stronie 111.
- Aby dopasować jasność, kliknij miniaturkę po prawej stronie okna dialogowego.

Efekty klikania miniaturek kumulują się. Na przykład, dwukrotne kliknięcie miniaturki koloru czerwonego spowoduje dwukrotne nadanie tej korekty. Przy każdym kliknięciu jednej z miniaturek zmianie ulegają wszystkie inne miniaturki. Trzy miniaturki Aktualny wybór zawsze odpowiadają bieżącym wyborom.

Ustawienia wprowadzone w oknie dialogowym Wariacje można także zapisać, a potem zastosować do innych obrazów. Więcej informacji o zapisywaniu i wczytywaniu ustawień znajduje się w części “Zapisywanie i ponowne stosowanie ustawień z okna dialogowego dopasowania” na stronie 165.

Używanie polecenia Wyrównaj

Polecenie Wyrównaj służy do równomiernego rozmieszczenia wartości jasności pikseli obrazu. Dzięki temu na obrazie jest reprezentowany pełen zakres poziomów jasności. W wyniku zastosowania polecenia jasność pikseli zmienia się w taki sposób, by wartość najciemniejsza odpowiadała czerni, w wartość najjaśniejsza — bieli. Wartości pośrednie są rozmieszczane równomiernie w całej skali szarości.

Polecenie może być użyteczne, gdy zeskanowany obraz wydaje się ciemniejszy od oryginału i zachodzi potrzeba rozjaśnienia go. Stosując polecenie Wyrównaj razem z poleceniem Histogram, można porównać jasność przed korektą i po korekcie.

1 (Opcjonalnie) Zaznacz obszar na obrazie, który ma podlegać wyrównywaniu.

2 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Wyrównaj.

3 Jeśli zaznaczono jakiś fragment obrazu, w oknie dialogowym wybierz elementy do wyrównania i kliknij przycisk OK:

Wyrównaj tylko zaznaczony obszar	**Operacja wyrównywania jasności dotyczy tylko zaznaczonych pikseli.**
Wyrównaj cały obraz na podstawie zaznaczonego obszaru	**Piksele obrazu są wyrównywane na podstawie wartości zaznaczonych pikseli.**

Stosowanie do obrazów specjalnych efektów dopasowania kolorów

Zmniejszanie nasycenia kolorów

Polecenie Zmniejsz nasycenie pozwala przekonwertować obraz kolorowy na obraz w skali szarości, przy czym jest zachowywany oryginalny tryb kolorów. Na przykład, aby utworzyć neutralną szarość w trybie RGB, należy przypisać równe wartości czerwonego, zielonego i niebieskiego. Jasność pikseli nie zmieni się.

Wynik zastosowania polecenia jest identyczny z ustawieniem nasycenia na -100 (w oknie dialogowym Barwa/Nasycenie).
Uwaga: *Jeśli obraz jest wielowarstwowy, to polecenie Zmniejsz nasycenie konwertuje tylko zaznaczoną warstwę.*

1 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Zmniejsz nasycenie.

Odwracanie kolorów

Polecenie Odwróć pozwala odwrócić kolory obrazu. Taka funkcja może być przydatna w procesie tworzenia maski krawędzi służącej do wyostrzania, a także innych korekt zaznaczonych obszarów obrazu.
Uwaga: *Ze względu na fakt, że film kolorowy zawiera maskę koloru pomarańczowego, polecenie Odwróć nie pozwala tworzyć negatywów i pozytywów z filmu kolorowego. Przy skanowaniu filmów należy używać ustawień odpowiednich dla barwnych negatywów.*

Przy odwracaniu kolorów obrazu jasność poszczególnych pikseli jest zmieniana na wartość przeciwną z 256-stopniowej skali kolorów. Na przykład, piksel o wartości 255 na pozytywie uzyska wartość 0, a piksel o wartości 5 — 250.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Odwróć.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Odwróć. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

Tworzenie binarnych obrazów czarno-białych

Polecenie Próg służy do przekształcania obrazów w skali szarości na kontrastowe obrazki czarno-białe. Użytkownik określa próg jasności. Piksele jaśniejsze od progu są przekształcane na biel, a ciemniejsze — na czerń.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Próg.
   - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Próg. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK. W oknie dialogowym Próg jest wyświetlany histogram poziomów jasności pikseli w aktualnie zaznaczonym fragmencie.

2 Przesuwaj suwak poniżej histogramu, dopóki u góry okna nie pojawi się odpowiedni próg, po czym kliknij przycisk OK. Podczas przesuwania obraz zmienia się zgodnie z aktualnym ustawieniem progu.

Posteryzacja obrazu

Polecenie Posteryzuj pozwala określić liczbę poziomów tonów (lub wartości jasności) dla poszczególnych kanałów obrazu, a następnie przekształcić piksele do najbliższego poziomu. Na przykład wybór dwóch poziomów tonalnych w obrazie RGB daje sześć kolorów: dwa dla czerwieni, dwa dla zieleni i dwa dla niebieskiego.

Polecenie to jest używane do tworzenia efektów specjalnych, takich jak duże płaskie obszary na fotografii. Najbardziej widoczne efekty uzyskuje się przy redukcji liczby stopni szarości na obrazach w skali szarości (choć równie interesujące efekty można uzyskać na 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 zamienić poszczególne odcienie szarości na wybrane kolory.

1 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Posteryzuj.

2 Podaj odpowiednią liczbę poziomów tonów i kliknij przycisk OK.

Stosowanie do obrazu przekształcenia gradientowego

Polecenie Odwzoruj na gradient służy do przekształcania odpowiedniego zakresu skali szarości na kolory odpowiedniego wypełnienia gradientowego. Jeśli użytkownik wybierze dwukolorowe wypełnienie gradientowe, to cienie zostaną przekształcone na jeden z końcowych kolorów wypełnienia gradientowego, światła na drugi kolor końcowy, a półcienie na kolejne kolory pomiędzy nimi.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Odwzoruj na gradient.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Odwzoruj na gradient. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

2 Określ wybrane wypełnienie gradientowe:

- Aby wybrać wypełnienie z listy wypełnień gradientowych, kliknij trójkąt po prawej stronie wypełnienia gradientowego. Zaznacz kliknięciem wybrane wypełnienie i kliknij w pustym obszarze okna w celu ukrycia listy. Informacje o dostosowywaniu listy wypełnień gradientowych znajdują się w części "Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych" na stronie 48.
- Aby przeprowadzić edycję wypełnienia gradientowego, wyświetlanego aktualnie w oknie Odwzoruj na gradient, kliknij wypełnienie gradientowe. Następnie zmień istniejące wypełnienie gradientowe lub utwórz nowe. (Zobacz "Tworzenie łagodnych gradientów" na stronie 374.)

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

3 Jeśli to konieczne, ustaw jedną lub obydwie z następujących opcji:

Roztrząsanie	**Opcja powoduje dodanie do obrazu przypadkowego "szumu". Ma to na celu wygładzenie wypełnienia gradientowego i redukcję efektu pasków kolorów.**
Odwrotność	**Opcja powoduje odwrócenie wypełnienia gradientowego.**

Rozdział 8: Retuszowanie i przekształcanie

Funkcje retuszowania i przekształcania dostępne w programie Photoshop dają użytkownikowi możliwość przeprowadzania wielorakich zmian i poprawek, takich jak udoskonalenie kompozycji, korekta zniekształceń i wad, twórcze manewrowanie elementami obrazu, dodawanie i usuwanie jego składników, wyostrzanie lub rozmywanie oraz scalanie kilku obrazów w panoramę. Funkcja Punkt zbiegu pozwala na retusz i malowanie obrazu pod względem perspektywy. Wersja tej funkcji dostępna w programie Photoshop Extended pozwala również na pomiary poszczególnych elementów obrazu i eksportowanie ich wraz z danymi geometrycznymi oraz teksturą do aplikacji typu 3D.

Dopasowywanie kadrowania, obrotów i obszaru roboczego

Kadrowanie obrazów

Kadrowanie jest to proces usuwania fragmentów obrazu w celu skupienia uwagi na jego części lub poprawienia kompozycji. Kadrować można przy pomocy narzędzia Kadrowanie oraz polecenia Kadruj. Istnieje też możliwość przycinania pikseli za pomocą polecenia Kadrowanie i prostowanie oraz Przytnij.

Korzystanie z narzędzia Kadrowanie

Zobacz także

"Ponowne próbkowanie obrazu" na stronie 66

Przycinanie obrazu przy pomocy narzędzia Kadrowanie

1 Zaznacz narzędzie Kadrowanie .

2 Jeśli zachodzi taka potrzeba na pasku opcji ustaw opcje ponownego próbkowania.

- Aby kadrować obraz bez ponownego próbkowania (ustawienie domyślne), usuń zawartość pola tekstowego Rozdzielczość. Aby wyczyścić wszystkie pola jednocześnie, można kliknąć przycisk Wyczyść.
- Aby podczas kadrowania ponownie próbkować obraz, wprowadź wartości w polach Wysokość, Szerokość i Rozdzielczość. Określenie tych wartości to warunek konieczny ponownego próbkowania. W przypadku gdy szerokość i wysokość są już określone, można zmienić ich wartość przez kliknięcie ikony dwóch strzałek .

Kliknięcie trójkąta obok ikony narzędzia Kadrowanie (na pasku opcji) umożliwia otwarcie podręcznej palety z predefiniowanymi ustawieniami narzędzia i wybór jednego z zestawów. Tak jak w przypadku wszystkich innych narzędzi programu Photoshop, użytkownik może utworzyć swój własny zestaw ustawień narzędzia Kadrowanie. Zobacz też "Tworzenie predefiniowanych ustawień narzędzia" na stronie 32.

- Aby obraz był ponownie próbkowany na podstawie wymiarów i rozdzielczości innego obrazu, otwórz obraz źródłowy, wybierz narzędzie Kadrowanie, przejdź na pasek opcji i kliknij przycisk Pierwszy plan. Na koniec uaktywnij obraz kadrowany.

Ponowne próbkowanie obrazu w czasie kadrowania jest przeprowadzane domyślnie metodą interpolacji określoną w preferencjach ogólnych.

3 Przeciągnij kursor narzędzia nad tym obszarem obrazu, który ma być zachowany — przeciąganie spowoduje utworzenie ramki zaznaczenia. Ramka nie musi być bardzo dokładna, ponieważ później można ją zmodyfikować.

4 Jeśli to konieczne, dopasuj ramkę kadrowania:

- Aby przenieść ramkę w inne miejsce, umieść kursor wewnątrz obwiedni i przeciągnij ją.
- Aby przeskalować ramkę, przeciągnij jej uchwyt. Aby zachować proporcje ramki, przeciągnij narożny uchwyt z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby obrócić ramkę zaznaczenia, umieść kursor poza obwiednią (kursor przyjmie wtedy kształt zakrzywionej strzałki) i przeciągnij. Aby przenieść punkt środkowy obrotu, przeciągnij okrąg w środku obwiedni. W trybie Bitmapy ramki nie można obracać.

5 Ustaw opcje, aby ukryć lub zasłonić wykadrowane fragmenty:

- Określ, czy ukrywany lub usuwany obszar obrazu będzie przesłonięty. Po zaznaczeniu opcji Osłona można określić jej kolor i krycie. Gdy opcja Osłona nie jest zaznaczona, obszar na zewnątrz ramki jest odsłonięty.
- Określ, czy wykadrowany obszar ma być usunięty, czy ukryty. Aby obszar ten pozostał w pliku obrazu, zaznacz opcję Ukryj. Obszar ukryty można uczynić widocznym, przesuwając obraz za pomocą narzędzia Przesuwanie. Aby całkowicie zrezygnować z obszaru wykadrowanego, zaznacz opcję Usuń.

W programie Photoshop opcja Ukryj nie jest dostępna dla obrazów, które zawierają tylko warstwę tła. Aby przyciąć tło metodą ukrywania, najpierw należy przekształcić je w zwykłą warstwę.

6 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zakończyć operację przycinania, wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS), kliknij przycisk Zatwierdź ✔ na pasku opcji lub dwukrotnie kliknij wewnątrz ramki kadrowania.
- Aby anulować operację kadrowania, wciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj ⊘ na pasku opcji.

Przycinanie obrazu przy pomocy narzędzia Kadrowanie

1 Za pomocą narzędzia do zaznaczania zaznacz część obrazu, która ma być zachowana.

2 Wybierz polecenie Obraz > Kadruj.

Kadrowanie obrazu przy pomocy polecenia Przytnij

Polecenie Przytnij kadruje obraz, usuwając z niego niepotrzebne dane w inny sposób niż polecenie Kadruj. Obraz można więc wykadrować poprzez przycinanie otaczających go przezroczystych pikseli lub pikseli tła o określonym kolorze.

1 Wybierz polecenie Obraz > Przytnij.

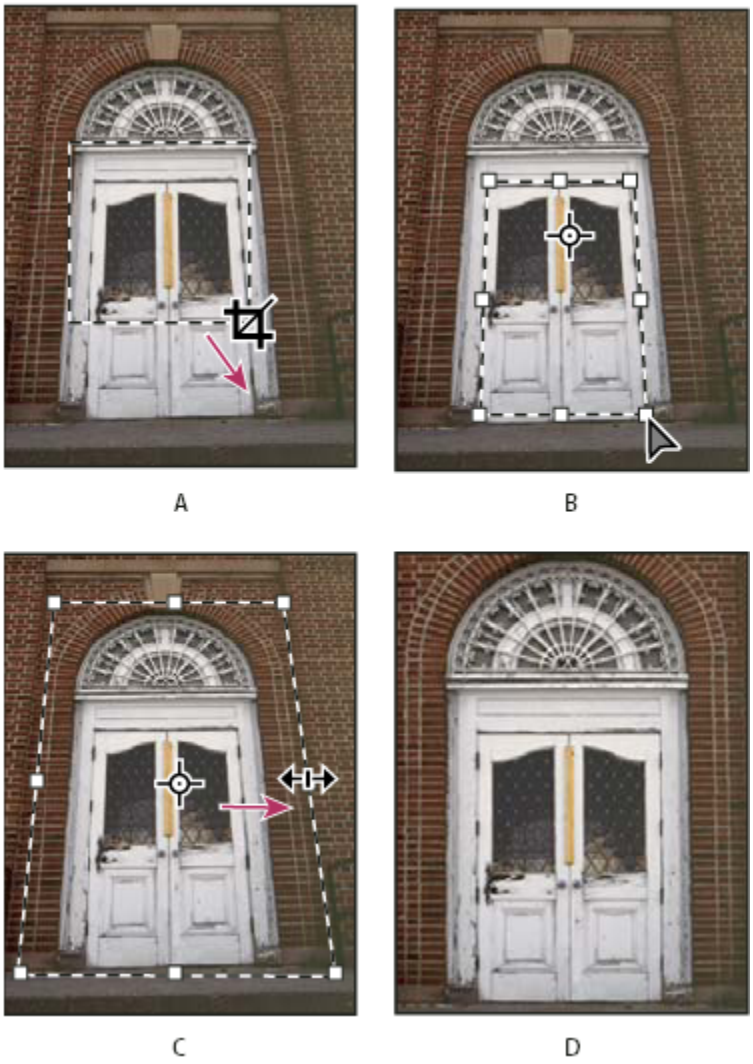
2 Zaznacz opcję w oknie dialogowym Przycięcie:

- Opcja Przezroczyste piksele pozwala odciąć przezroczyste krawędzie obrazu. Wynikiem jest najmniejszy obraz zawierający nieprzezroczyste piksele.
- Opcja Kolor pikseli w górnym lewym rogu powoduje usunięcie obszaru w kolorze lewego górnego piksela obrazu.
- Opcja Kolor pikseli w dolnym prawym rogu powoduje usunięcie obszaru w kolorze dolnego prawego piksela obrazu.

3 Zaznacz jeden lub więcej obszarów obrazu, które mają być odcięte: Od góry, Od dołu, Z lewej lub Z prawej.

Kadrowanie z przekształcaniem perspektywy

Narzędzie Kadrowanie posiada opcję, która pozwala na przekształcenie perspektywy obrazu. Jest ona bardzo przydatna w przypadku obrazów z *perspektywą zniekształconą*. Zniekształcenia takie powstają wtedy, gdy jakiś obiekt jest fotografowany pod kątem, a nie od frontu. Na przykład, gdy wysoki budynek zostanie sfotografowany od dołu, na jego zdjęciu będzie widoczny efekt zwężania się budynku ku górze.



Kolejne kroki przekształcania perspektywy
A. *Rysowanie początkowej ramki kadrowania* ***B.*** *Dopasowywanie ramki kadrowania do krawędzi obiektu* ***C.*** *Rozszerzanie obwiedni przycięcia* ***D.*** *Obraz końcowy*

1 Zaznacz narzędzie Kadrowanie i ustaw odpowiedni tryb.

2 Utwórz ramkę kadrowania wokół obiektu, który pierwotnie był prostokątny (chociaż na obrazie się taki nie wydaje). Krawędzie obiektu zostaną wykorzystane do zdefiniowania perspektywy obrazu. Ramka nie musi być bardzo dokładna — później będzie ją można dopasować.

> ***Ważne:*** *Konieczny jest wybór obiektu, który na obrazie oryginalnym miał kształt prostokąta - w przeciwnym razie przekształcenie perspektywy przeprowadzone przez program może nie spełnić oczekiwań.*

3 Na pasku opcji zaznacz opcję Perspektywa i ustaw wybrane opcje.

4 Przesuń narożne uchwyty ramki kadrowania, tak by pokryła się ona z krawędziami obiektu. Ponieważ w ten sposób definiuje się perspektywę obrazu, należy zrobić to precyzyjnie.

5 Rozciągnij obwiednię kadrowania, przeciągając uchwyty boczne. Wykonując tę operację, należy zachować perspektywę.

Nie należy przesuwać punktu środkowego ramki kadrowania, gdyż aby można było przeprowadzić korektę perspektywy, punkt środkowy musi znajdować się w pierwotnym położeniu.

6 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS), po czym kliknij przycisk Zatwierdź na pasku opcji lub też dwukrotnie kliknij wewnątrz ramki kadrowania.
- Aby anulować operację kadrowania, wciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj na pasku opcji.

Kadrowanie i prostowanie zdjęć

Istnieje możliwość umieszczenia kilku obrazów w jednym pliku poprzez ich jednoczesne skanowanie. Z kolei dzięki poleceniu Kadrowanie i prostowanie zdjęć z jednego, zawierającego kilka zdjęć, skanu można automatycznie utworzyć oddzielne pliki.

Najlepsze rezultaty osiąga się, zachowując między skanowanymi obrazami odstęp 3 mm (1/8 cala) i układając je na tle (na ogół jest to szyba skanera) w jednolitym kolorze i bez szumu. Polecenie Kadrowanie i prostowanie obrazu sprawdza się najlepiej w przypadku obrazów o wyrazistych konturach. W przypadku gdy nie można zastosować polecenia Kadrowanie i prostowanie obrazu ze względu na zbyt dużą złożoność obrazu, należy użyć narzędzia Kadrowanie.

1 Otwórz plik ze skanu zawierający obrazy przeznaczone do rozdzielenia.

2 Zaznacz warstwę, która zawiera obrazy.

3 Zależnie od potrzeby utwórz zaznaczenie na obrazkach, które mają zostać dopasowane.

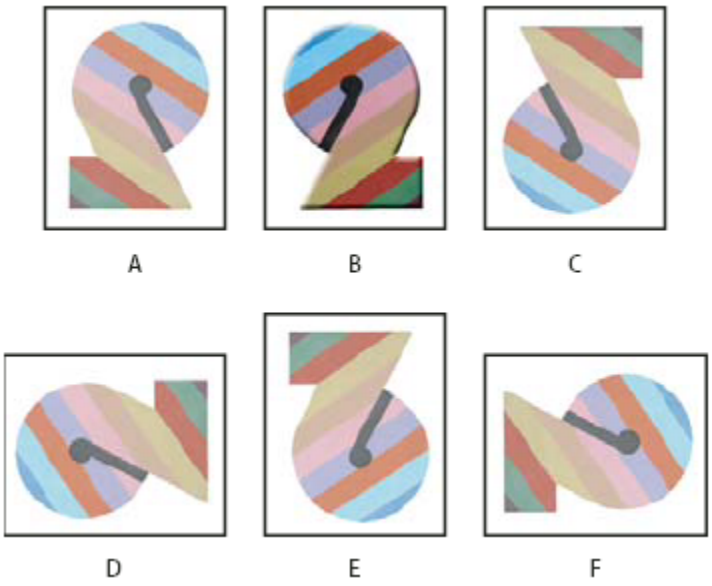
Ma to znaczenie gdy nie wszystkie zeskanowane obrazy mają być przetwarzane.

4 Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Kadrowanie i prostowanie obrazu. Zeskanowane obrazy zostaną przetworzone i otwarte w osobnych oknach.

Jeżeli polecenie Kadrowanie i prostowanie obrazu powoduje nieprawidłowy podział jednego z obrazów, należy utworzyć wokół niego krawędź zaznaczenia obejmującą też fragment tła, a podczas wybierania polecenia należy przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Użycie klawisza modyfikującego wskazuje, że z tła ma być wydzielony tylko jeden obraz.

Obracanie lub odwracanie całego obrazu

Polecenie Obróć obszar roboczy pozwala obrócić lub odwrócić cały obraz. Polecenia tego nie można stosować do pojedynczych warstw, fragmentów warstw, ścieżek i krawędzi zaznaczenia. Gdy zachodzi potrzeba obrócenia lub zaznaczenia warstwy, należy skorzystać z polecenia Przekształć lub Przekształcanie swobodne.



Obracanie obrazów
A. *Odbijanie w poziomie* ***B.*** *Oryginalny obraz* ***C.*** *Odbijanie w pionie* ***D.*** *Obrót 90° w lewo* ***E.*** *Obrót o 180°* ***F.*** *Obrót o 90° w prawo*

1 Wybierz polecenie Obraz > Obróć obszar roboczy, a następnie wybierz z podmenu jedną z następujących opcji:

180°	**Obrót o 180°.**
90° w prawo	**Obrót o 90° w prawo.**
90° w lewo	**Obrót o 90° w lewo.**
Swobodnie	**Obrót obrazu o kąt wybrany samodzielnie. W polu tekstowym można wprowadzić dowolny kąt zakresu od -359,99 do 359,99. (W programie Photoshop można wybrać opcję obrotu w lewo lub w prawo). Następnie kliknij przycisk OK.**

Zobacz także

"Precyzyjne obracanie lub odbijanie obrazu" na stronie 229

Zmiana rozmiaru obszaru roboczego

Rozmiar obszaru roboczego to całkowita powierzchnia obrazu podlegająca edycji. Polecenie Rozmiar obszaru roboczego pozwala na jego powiększanie lub zmniejszanie. Powiększanie obszaru roboczego powoduje zwiększenie powierzchni wokół istniejącego obrazu. Zmniejszanie obszaru roboczego powoduje kadrowanie obrazu. Powiększanie obszaru roboczego obrazu o przezroczystym tle powoduje, że dodana przestrzeń jest też przezroczysta. Jeśli natomiast tło obrazu nie jest przezroczyste, kolor dodawanej przestrzeni można określić korzystając z kilku opcji.

1 Wybierz polecenie Obraz > Rozmiar obszaru roboczego.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wpisz wymiary obszaru roboczego w polach Szerokość i Wysokość. Wybierz pożądane jednostki miary z wyskakujących menu dostępnych odpowiednio obok pól Szerokość i Wysokość.

- Zaznacz opcję Względna, a następnie wprowadź pożądane wartości, tak aby zwiększyć lub zmniejszyć bieżący rozmiar obszaru roboczego. Aby zwiększyć przestrzeń, wprowadź wartość dodatnią, aby zmniejszyć - ujemną.

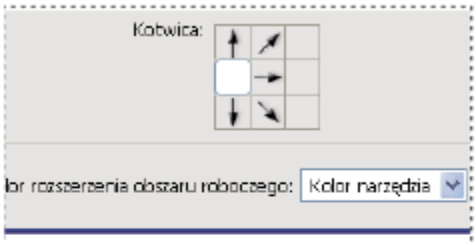
3 W polu Zakotwiczenie kliknij wybrany kwadrat, aby określić położenie obrazu w nowym obszarze.

4 Wybierz jedną z opcji menu Kolor rozszerzenia obszaru roboczego:

- Kolor narzędzia, aby wypełnić nowy obszar roboczy bieżącym kolorem narzędzia
- Kolor tła, aby wypełnić nowy obszar roboczy bieżącym kolorem tła
- Biały, Czarny albo Szary, aby wypełnić nowy obszar roboczy jednym z tych kolorów
- Inny, aby wypełnić nowy obszar roboczy kolorem, który będzie można wybrać z Próbnika kolorów
  Uwaga: *Można również kliknąć biały kwadrat widoczny po prawej stronie menu Kolor rozszerzenia obszaru roboczego, aby otworzyć Próbnik kolorów.*

Menu Kolor rozszerzenia obszaru roboczego jest niedostępne, jeżeli obraz nie zawiera warstwy tła.

5 Kliknij OK.



Oryginalny obszar roboczy oraz obszar w kolorze narzędzia dodany po prawej stronie obrazu

Tworzenie ramki zdjęcia

Ramkę zdjęcia można utworzyć, powiększając obszar roboczy i wypełniając go kolorem.

Predefiniowane operacje pozwalają tworzyć ramki stylizowane. Wszelkie czynności powinny być stosowane do kopii zdjęcia.

1 Otwórz paletę Operacje. Wybierz polecenie Okno > Operacje.

2 Z menu palety Operacje wybierz polecenie Ramki zdjęć.

3 Wybierz z listy jedną z operacji dotyczących ramek zdjęć.

4 Kliknij przycisk Odtwórz operację.

W wyniku odtwarzania operacji wokół zdjęcia pojawi się ramka.

Retuszowanie i naprawianie obrazków

Informacje o palecie Powiel źródło

Paleta Powiel źródło (Okno > Powiel źródło) pozwala skonfigurować od 1 do 5 różnych źródeł próbek dla narzędzi Stempel i Pędzel korygujący. Źródło próbki można wyświetlić w postaci nakładki, co ułatwi jego powielenie w określonym miejscu. Źródło próbki można też zmniejszyć, powiększyć lub obrócić, tak aby zapewnić pożądane rozmiar i orientację powielonej próbki.

(Photoshop Extended) W przypadku animacji definiowanych za pomocą osi czasu paleta Powiel źródło zawiera również opcje dotyczące określania relacji między źródłowymi i docelowymi klatkami animacji lub filmu wideo. Zobacz też "Powielanie zawartości w klatkach filmów wideo i animacji (Photoshop Extended)" na stronie 598

Film dotyczący naprawiania obrazów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0011_pl.

Retuszowanie za pomocą narzędzia Stempel

Narzędzie Stempel pozwala nanieść fragment obrazu na inny fragment tego samego obrazu lub fragment innego otwartego dokumentu, który charakteryzuje się takim samym trybem kolorów co obraz źródłowy. Innego rodzaju zastosowanie to powielanie części jednej warstwy na innej warstwie. Narzędzie Stempel jest przydatne przy powielaniu obiektów i ich korekcie.

(Photoshop Extended) Narzędzie Stempel umożliwia także powielanie elementów w klatkach animacji i filmów wideo. Zobacz też "Powielanie zawartości w klatkach filmów wideo i animacji (Photoshop Extended)" na stronie 598.

Przed zastosowaniem narzędzia Stempel należy ustawić punkt próbkowania na obszarze, który ma zostać skopiowany na inny obszar. Aby przy każdym wznowieniu malowania za pomocą narzędzia Stempel była używana bieżąca próbka, należy zaznaczyć opcję Wyrównany. Jeśli opcja Wyrównany nie będzie zaznaczona, do malowania będzie używana zawsze próbka początkowa (niezależnie od tego, ile razy przerwano i wznowiono malowanie).

Z narzędziem Stempel można skojarzyć dowolną końcówkę pędzla, co pozwala na sterowanie wielkością powielanego obszaru. Na sposób malowania za pomocą tego narzędzia mają również wpływ ustawienia krycia i przepływu.

Modyfikowanie obrazu za pomocą narzędzia Stempel

1. Wybierz narzędzie Stempel .
2. Wybierz końcówkę pędzla, po czym ustaw na pasku opcji opcje trybu mieszania, krycia i przepływu.
3. Aby określić sposób wyrównywania próbkowanych pikseli, a także sposób próbkowania danych z warstw dokumentu, ustaw na pasku opcji następujące opcje:

Wyrównany	**Pozwala uzyskać efekt płynnego próbkowania pikseli, bez utraty bieżącego punktu próbkowania nawet po zwolnieniu przycisku myszy. Aby po przerwaniu i wznowieniu malowania każdorazowo były używane piksele z oryginalnego punktu próbkowania, należy wyłączyć opcję Wyrównany.**
Próbka	**Pozwala próbkować dane ze wskazanej warstwy. Aby próbkować dane z warstwy aktywnej i wszystkich warstw pod nią, należy wybrać opcję Bieżąca i poniższe. Aby próbkować dane tylko z warstwy aktywnej, należy wybrać opcję Bieżąca warstwa. Aby próbkować dane ze wszystkich warstw widocznych, należy wybrać opcję Wszystkie warstwy. Aby próbkować dane ze wszystkich warstw widocznych oprócz warstw dopasowania, należy wybrać opcję Wszystkie warstwy i kliknąć ikonę Pomiń warstwy dopasowania, znajdującą się po prawej stronie wyskakującego menu Próbka.**

4 Ustaw punkt próbkowania, umieszczając kursor na części otwartego obrazu, który ma być próbkowany, a następnie kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

5 (Opcjonalnie) Na palecie Powiel źródło kliknij przycisk powielania źródła i ustaw dodatkowy punkt próbkowania.

Możesz ustawić do 5 różnych źródeł próbkowania. Aż do momentu zamknięcia dokumentu na palecie Powiel źródło są zapisywane próbkowane źródła.

6 (Opcjonalnie) Wybierz źródło próbkowania, klikając na palecie Powiel źródło przycisk do powielania źródła.

7 (Opcjonalnie) Przejdź na paletę Powiel źródło i wykonaj dowolną spośród następujących czynności:

- Aby zmienić wymiary powielanego źródła lub obrócić je, wprowadź nową wysokość, nową szerokość lub nowy kąt (w stopniach) .
- Aby wyświetlić nakładkę powielanego źródła, wybierz opcję Pokaż nakładkę i ustaw opcje nakładki.

8 Przeciągnij po obszarze obrazu, który ma zostać poprawiony.

Zobacz także

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

Ustawianie źródeł próbek przy klonowaniu i korygowaniu

Narzędzia Stempel i Pędzel korygujący pozwalają próbkować źródła zawarte w bieżącym dokumencie oraz innych dokumentach otwartych za pomocą programu Photoshop.

(Photoshop Extended) Przy powielaniu animacji i filmów wideo punkty próbkowania można ustawić zarówno w bieżącej klatce, jak i innych klatkach. Inne klatki mogą pochodzić nawet z innych warstw wideo oraz innych dokumentów.

Na palecie Powiel źródło można ustawić maksymalnie 5 różnych źródeł próbkowania. Aż do momentu zamknięcia dokumentu próbkowane źródła są zapisywane na palecie Powiel źródło.

1 (Tylko Photoshop Extended) Aby powielić klatki animacji lub filmu wideo, otwórz panel Animacja (jeśli powielasz inne obiekty, przejdź do kroku 2). Zaznacz opcję animacji z osią czasu i przesuń bieżący wskaźnik czasu do klatki zawierającej to źródło, które będzie próbkowane.

2 Ustaw punkt próbkowania, wybierając narzędzie Stempel, a następnie klikając z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) w dowolnym otwartym dokumencie.

3 (Opcjonalnie) Ustaw inny punkt próbkowania, klikając inny przycisk Powiel źródło z palety Powiel źródło.

Źródło próbkowania skojarzone z danym przyciskiem Powiel źródło można zmienić.

Skalowanie lub obracanie źródła próbkowania

1 Wybierz narzędzie Stempel lub Pędzel korygujący i ustaw źródło lub źródła próbkowania.

2 Przejdź na paletę Powiel źródło, zaznacz źródło powielania i wykonaj dowolną z poniższych czynności:

- Aby zmienić wymiary źródła próbkowania, wprowadź procentowe wartości dla szerokości lub wysokości (możesz skorzystać z suwaków). Przy ustawieniu domyślnym są zachowywane proporcje. Aby ustawić wymiary niezależnie od siebie albo przywrócić opcję zachowywania proporcji, kliknij przycisk Zachowaj proporcje.
- Aby obrócić źródło próbkowania, wprowadź odpowiedni kąt lub skorzystaj z ikony Obróć źródło powielania.
- Aby przywrócić domyślny rozmiar i domyślną orientację źródła próbkowania, kliknij przycisk Wyzeruj przekształcenie.

Dopasowywanie opcji nakładki źródła próbkowania

Opcje nakładki źródła próbkowania można zmienić, tak aby podczas malowania za pomocą narzędzi Stempel i Pędzel korygujący zarówno nakładka, jak i obrazy pod nią, były lepiej widoczne.

Aby podczas malowania za pomocą narzędzia Stempel tymczasowo wyświetlić nakładkę, wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS). Pędzel zmieni się (tymczasowo) w narzędzie Przesuwanie nakładki źródła. Przeciągnij, aby przesunąć nakładkę w inne miejsce.

1 Przejdź na paletę Powiel źródło, zaznacz opcję Pokaż nakładkę i wykonaj dowolną z poniższych czynności:

- Aby podczas maźnięć pędzlem nakładka była ukrywana, zaznacz opcję Auto-ukrywanie.
- Aby określić przezroczystość nakładki, wprowadź wartość procentową w polu Krycie.
- Aby określić wygląd nakładki, przejdź do dolnej części palety Powiel źródło i wybierz z wyskakującego menu jeden z trybów mieszania: Zwykły, Ciemniej, Jaśniej lub Różnica.
- Aby odwrócić kolory nakładki, wybierz opcję Odwróć.

Aby ułatwić wyszukiwanie identycznych obszarów w nakładce i obrazie, ustaw krycie na 50% i wybierz opcję Odwróć. Odpowiadające sobie obszary będą miały kolor szary.

Określanie przesunięcia źródła powielania

Narzędzia Stempel i Pędzel korygujący pozwalają umieścić próbkowane źródło w dowolnym miejscu obrazu docelowego. W wyborze odpowiednich miejsc mogą być pomocne opcje nakładki. Jeśli jednak zamalowywane miejsca mają być tak a nie inaczej położone w stosunku do punktu próbkowania, należy określić dokładne wielkości x i y przesunięcia (w pikselach).

1 Przejdź na paletę Powiel źródło, wybierz źródło, po czym wprowadź wartości x i y przesunięcia.

Retuszowanie za pomocą narzędzia Pędzel korygujący

Narzędzie Pędzel korygujący służy do poprawiania pewnych niedoskonałości obrazu. Jego działanie przypomina działanie narzędzi do powielania, ponieważ i tu, i tu na obrazku są umieszczane próbki pikseli z innego obrazu lub wzorka. Odmienność Pędzla korygującego wyraża się w tym, że w jego wypadku musi wystąpić zgodność pikseli próbkowanych i źródłowych co do tekstury, oświetlenia i cieniowania. W rezultacie poprawiane piksele mieszają się niezauważalnie z resztą obrazu.

(Photoshop Extended) Narzędzie Pędzel korygujący można stosować do klatek animacji i filmów wideo.

Próbkowane piksele i obraz do poprawienia

1 Wybierz narzędzie Pędzel korygujący .

2 Kliknij próbkę pędzla na pasku opcji i ustaw opcje pędzla na wyskakującej palecie:

Uwaga: *Jeśli jest używana cyfrowa tabliczka wrażliwa na nacisk, w menu Wielkość wybierz opcję zmian wielkości pędzla w zależności od operacji wykonywanych na tabliczce. Aby zmiany tych wielkości uzależnić od nacisku pisaka, wybierz opcję Nacisk pisaka. Aby uzależnić je od położenia pokrętła pisaka, wybierz opcję Pokrętło pisaka. Aby wielkość pędzla nie zmieniała się, wybierz opcję Wyłączone.*

Tryb	**Określa tryb mieszania. Aby na brzegach obrysu pędzla zachować szum, ziarno błony filmowej oraz teksturę, zaznaczyć opcję Zastąp.**
Źródło	**Określa źródło wykorzystywane przy poprawianiu pikseli. Próbka, aby użyć pikseli z bieżącego obrazu; Wzorek, aby użyć pikseli ze wzorka. W przypadku wybrania tej drugiej opcji należy wybrać wzorek z menu palety Wzorek.**
Wyrównany	**Pozwala uzyskać efekt płynnego próbkowania pikseli, bez utraty bieżącego punktu próbkowania nawet po zwolnieniu przycisku myszy. Aby po przerwaniu i wznowieniu malowania każdorazowo były używane piksele z oryginalnego punktu próbkowania, należy wyłączyć opcję Wyrównany.**
Próbka	**Pozwala próbkować dane ze wskazanej warstwy. Aby próbkować dane z warstwy aktywnej i wszystkich warstw pod nią, należy wybrać opcję Bieżąca i poniższe. Aby próbkować dane tylko z warstwy aktywnej, należy wybrać opcję Bieżąca warstwa. Aby próbkować dane ze wszystkich warstw widocznych, należy wybrać opcję Wszystkie warstwy. Aby próbkować dane ze wszystkich warstw widocznych oprócz warstw dopasowania, należy wybrać opcję Wszystkie warstwy i kliknąć ikonę Pomiń warstwy dopasowania, znajdującą się po prawej stronie wyskakującego menu Próbka.**

3 Ustaw punkt próbkowania, umieszczając kursor nad wybranym fragmentem obrazu, a następnie kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Uwaga: *Jeśli próbka pochodzi z jednego obrazka, a jest stosowana do drugiego, oba obrazki muszą być zapisane w tym samym trybie kolorów (o ile żaden z nich nie jest w trybie Skala szarości).*

4 (Opcjonalnie) Na palecie Powiel źródło kliknij przycisk powielania źródła i ustaw dodatkowy punkt próbkowania.

Możesz ustawić do 5 różnych źródeł próbkowania. Aż do momentu zamknięcia edytowanego dokumentu na palecie Powiel są przechowywane próbkowane źródła.

5 (Opcjonalnie) Na palecie Powiel źródło kliknij przycisk powielania źródła i wybierz źródło próbkowania.

6 (Opcjonalnie) Przejdź na paletę Powiel źródło i wykonaj dowolną spośród następujących czynności:

- Aby zmienić wymiary powielanego źródła lub obrócić je, wprowadź nową wysokość, nową szerokość lub nowy kąt (w stopniach) .
- Aby wyświetlić nakładkę powielanego źródła, wybierz opcję Pokaż nakładkę i ustaw opcje nakładki.

7 Przeciągnij kursor na obrazie.

Przy każdym zwolnieniu przycisku myszy próbkowane piksele są łączone z pikselami obrazu. Stan procesu łączenia można obejrzeć na pasku stanu.

Jeśli na brzegach 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.

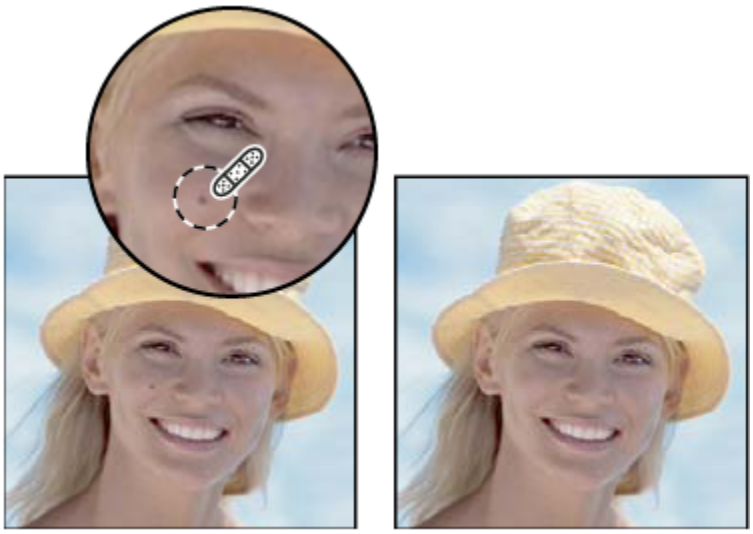
Zobacz także

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

"Informacje o wzorkach" na stronie 380

Retuszowanie przy pomocy narzędzia Punktowy pędzel korygujący

Narzędzie Punktowy pędzel korygujący umożliwia szybkie usuwanie ze zdjęć różnego rodzaju plamek, skaz i zanieczyszczeń. Narzędzie to działa podobnie do narzędzia Pędzel korygujący: korygowane piksele są zamalowywane próbką lub wzorkiem, przy czym musi wystąpić zgodność pikseli korygujących z korygowanymi co do tekstury, oświetlenia i cieniowania. W odróżnieniu od narzędzia Pędzel korygujący, w tym wypadku nie jest wymagane określenie punktu próbki, następuje bowiem automatyczne próbkowanie pikseli wokół korygowanego obszaru.



Usuwanie plamek za pomocą narzędzia Punktowy pędzel korygujący

Jeśli zachodzi potrzeba poprawienia większego obszaru lub niezbędna jest większa kontrola nad próbkowaniem, bardziej skutecznym narzędziem może okazać się Pędzel korygujący (a nie Punktowy pędzel korygujący).

1 Zaznacz w przyborniku narzędzie Punktowy pędzel korygujący . Jeśli narzędzie to nie jest widoczne, kliknij narzędzie Pędzel korygujący, Łatka lub Czerwone oczy, by uzyskać dostęp do narzędzi ukrytych.

2 Wybierz końcówkę pędzla na pasku opcji. Najlepszy wybór to końcówka nieco większa od poprawianego obszaru — do skorygowania obszaru wystarczy wówczas jedno kliknięcie.

3 Zależnie od potrzeby z menu Tryb na pasku opcji wybierz tryb mieszania. Aby na brzegach obrysu pędzla zachować szum, ziarno błony filmowej oraz teksturę, zaznaczyć opcję Zastąp.

4 Wybierz opcję z menu Typ (na pasku opcji):

Zgodne w przybliżeniu	**Na podstawie pikseli wokół krawędzi zaznaczenia wyszukiwany jest obszar obrazu, który będzie pełnił funkcję łatki. Jeśli opcja nie zapewnia zadowalającego wyniku korekty, można ją cofnąć i wypróbować opcję 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.**

5 Aby próbkować dane ze wszystkich widocznych warstw, zaznacz opcję Wszystkie warstwy na pasku opcji. Aby próbkować tylko warstwę aktywną, wyłącz opcję Wszystkie warstwy.

6 Kliknij w obrębie obszaru przeznaczonego do skorygowania lub kliknij i przeciągnij kursor w obszarze rozleglejszym.

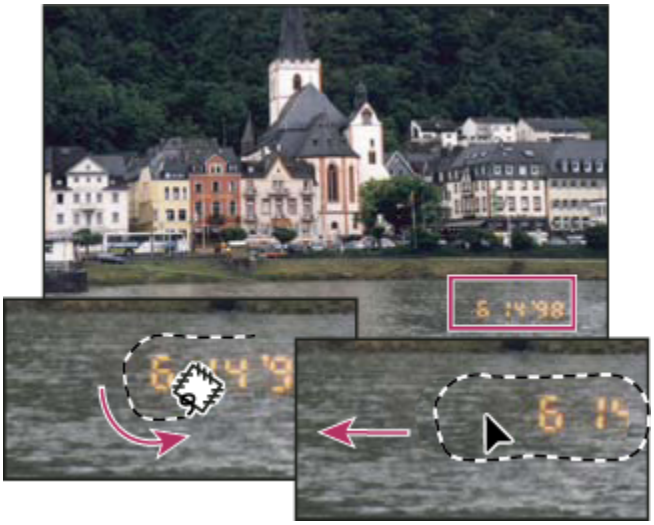
Zobacz także

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

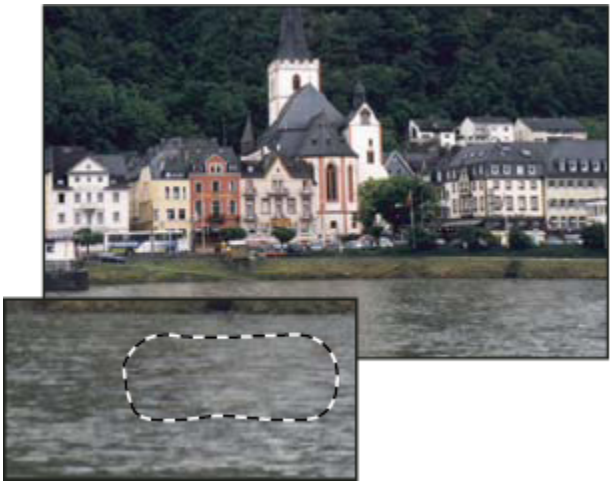
Nakładanie łatki

Narzędzie Łatka pozwala poprawić wybrany obszar przy użyciu pikseli z innego obszaru lub wzorka. Podobnie jak przy stosowaniu narzędzia Pędzel korygujący, i tu musi wystąpić zgodność pikseli próbkowanych i źródłowych co do tekstury, oświetlenia i cieniowania. Narzędzie Łatka pozwala też powielać izolowane obszary obrazu. Narzędzie Łatka jest dostępne dla obrazów o 8 lub 16 bitach na kanał.

Jeśli piksele korygujące będą pochodzić z obrazu, najlepsze wyniki daje zaznaczenie na nim małego obszaru.



Zastępowanie pikseli za pomocą narzędzia Łatka



Obraz z łatką

Naprawianie obszaru przy użyciu próbki pikseli

1 Zaznacz narzędzie Łatka .

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij kursor, aby zaznaczyć obszar przeznaczony do naprawy, a następnie wybierz opcję Źródło na pasku opcji.
- Przeciągnij kursor, aby zaznaczyć obszar próbki, a następnie wybierz opcję Cel na pasku opcji.

Uwaga: *Obszar można również zaznaczyć przed wybraniem narzędzia Łatka.*

3 Gdy zachodzi potrzeba dostosowania zaznaczenia, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby dodać nowe zaznaczenie do wcześniejszego, przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby odjąć pewien obszar od wcześniejszego zaznaczenia, przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby zaznaczyć część wspólną (przecięcie) nowego obszaru i wcześniejszego zaznaczenia, przeciągnij kursor z wciśniętymi klawiszami Alt-Shift (Windows) lub Option-Shift (Mac OS).

4 Ustaw kursor wewnątrz zaznaczenia i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli zaznaczona jest opcja Źródło, przeciągnij krawędź zaznaczenia do obszaru, z którego ma pochodzić próbka. Po zwolnieniu przycisku myszy oryginalne zaznaczenie zostanie "załatane" pikselami próbki.
- Jeśli zaznaczona jest opcja Cel, przeciągnij krawędź zaznaczenia do obszaru, który wymaga łatki. Po zwolnieniu przycisku myszy zaznaczony przed chwilą obszar zostanie "załatany" pikselami próbki.

Naprawianie obszaru przy użyciu wzorka

1 Zaznacz narzędzie Łatka .

2 Przeciągnij kursor, aby zaznaczyć obszar do naprawienia.

Uwaga: *Obszar można również zaznaczyć przed wybraniem narzędzia Łatka.*

3 Gdy zachodzi potrzeba dostosowania zaznaczenia, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby dodać nowe zaznaczenie do wcześniejszego, przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby odjąć pewien obszar od wcześniejszego zaznaczenia, przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby zaznaczyć część wspólną (przecięcie) nowego obszaru i wcześniejszego zaznaczenia, przeciągnij kursor z wciśniętymi klawiszami Alt-Shift (Windows) lub Option-Shift (Mac OS).

4 Wybierz wzorek z podręcznej palety Wzorek i kliknij przycisk Użyj wzorka.

Usuwanie zjawiska "czerwonych oczu"

Narzędzie Czerwone oczy pozwala usunąć z fotografii niepożądany efekt odbicia światła lampy błyskowej od źrenicy ludzkiej (czerwony poblask) lub zwierzęcej (zielony lub biały poblask).

1 Wybierz narzędzie Czerwone oczy .

2 Kliknij ikonę czerwonego oka. Jeśli wynik nie okaże się zadowalający, należy cofnąć korektę, wybrać inne ustawienia poniższych opcji i ponownie kliknąć w miejscu wystąpienia efektu czerwonych oczu.

Rozmiar źrenicy	**Opcja zwiększa lub zmniejsza obszar poddany działaniu narzędzia Czerwone oczy.**
Stopień ściemnienia	**Opcja pozwala określić zaczernienie źrenicy.**

Efekt czerwonych oczu jest powodowany odbiciem światła lampy błyskowej od siatkówki oka. Efekt nasila się, gdy zdjęcia są wykonywane w ciemnościach, gdyż wtedy źrenice rozszerzają się. Większość aparatów fotograficznych jest wyposażona w specjalną funkcję redukcji czerwonych oczu. Niezależnie od jej zastosowania, można użyć drugiej lampy błyskowej, zamontowanej w pewnym oddaleniu od obiektywu.

Zastępowanie kolorów na obszarach obrazu

Narzędzie Zastępowanie kolorów upraszcza proces zastępowania konkretnych kolorów obrazu. Narzędzie pozwala zamalować wskazany kolor kolorem korygującym. Narzędzie Zastępowanie kolorów nie jest dostępne w przypadku obrazów w trybie bitmapy, koloru indeksowanego lub wielokanałowym.

1 Wybierz narzędzie Zastępowanie kolorów .

2 Wybierz końcówkę pędzla na pasku opcji. W większości sytuacji tryb mieszania powinien być ustawiony na Kolor.

3 Wybierz jedno z następujących ustawień opcji Próbka:

Ciągłe	**Kolory są próbkowane w sposób ciągły, w miarę przeciągania.**
Raz	**Kolor docelowy jest zastępowany tylko na obszarach zawierających pierwszy kliknięty kolor.**
Próbka tła	**Wymazywane są tylko obszary zawierające bieżący kolor tła.**

4 Wybierz jedno z następujących ustawień opcji Ogranicz:

Nieciągłe	**Próbkowany kolor jest zastępowany w każdym miejscu, które znajdzie się pod wskaźnikiem.**
Ciągłe	**Zastępowane są kolory przylegające do koloru znajdującego się bezpośrednio pod kursorem.**
Krawędzie	**Zastępowane są połączone obszary zawierające próbkowany kolor; zostaje zachowana ostrość krawędzi kształtów.**

5 Wprowadź wartość procentową w polu Tolerancja (od 0 do 255) lub przeciągnij suwak tej opcji. Aby zastępować kolory bardzo podobne do koloru kliknięte go piksela, wybierz niską wartość tolerancji. Aby zastępować szerszy zakres kolorów, wybierz wartość wyższą.

6 Aby wygładzić krawędzie korygowanych obszarów, zaznacz opcję Wygładzony.

7 Wybierz kolor narzędzia, który ma zastąpić niepożądany kolor.

8 Na obrazie, kliknij kolor, który ma zostać zastąpiony .

9 Przeciągnij kursorem narzędzia po wybranym obszarze obrazu, aby zastąpić niepożądany kolor.

Zobacz także

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

Smużenie obszarów obrazu

Narzędzie Smużenie pozwala uzyskać efekt przypominający rozmazanie mokrej farby palcem. Kolor jest pobierany z początkowego punktu pociągnięcia i nakładany w kierunku przeciągania.

1 Wybierz narzędzie Smużenie .

2 Przejdź na pasek opcji, wybierz końcówkę pędzla i ustaw tryb mieszania.

3 Zaznacz opcję Wszystkie warstwy, aby były wykorzystywane dane koloru ze wszystkich widocznych warstw. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, kolory są pobierane tylko z warstwy aktywnej.

4 Zaznacz opcję Malowanie palcem (na pasku opcji), aby na początku każdego pociągnięcia smużyć kolorem narzędzia. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, każde pociągnięcie jest rozpoczynane od koloru pod kursorem.

5 Przeciągnij kursorem, aby rozmazać kolor.

Podczas malowania narzędziem Smużenie można uaktywnić opcję Kolor narzędzia, wciskając klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Zobacz także

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

Rozmywanie obszarów obrazu

Narzędzie Rozmywanie pozwala złagodzić ostre krawędzie obrazu lub zredukować liczbę szczegółów. Im intensywniej używa się tego narzędzia, tym bardziej rozmyty staje się dany obszar obrazu.

1 Zaznacz narzędzie Rozmywanie .

2 Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:
- Wybierz końcówkę pędzla, ustaw tryb mieszania oraz intensywność.
- Zaznacz opcję Wszystkie warstwy, aby podczas rozmywania były wykorzystywane dane ze wszystkich widocznych warstw. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, oddziaływanie narzędzia obejmuje tylko dane z warstwy aktywnej.

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

Zobacz także

"Filtry rozmywające" na stronie 418

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

Wyostrzanie obszarów obrazu

Narzędzie Wyostrzanie powoduje nasilenie kontrastu wzdłuż krawędzi, co daje wrażenie zwiększonej ostrości. Im intensywniej używa się tego narzędzia, tym większy jest efekt wyostrzenia.

1 Zaznacz narzędzie Wyostrzanie .

2 Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:
- Wybierz końcówkę pędzla, ustaw tryb mieszania oraz intensywność.
- Zaznacz opcję Wszystkie warstwy, aby podczas wyostrzania były wykorzystywane dane ze wszystkich widocznych warstw. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, oddziaływanie narzędzia obejmuje tylko dane z warstwy aktywnej.

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

Zobacz także

"Filtry z grupy Wyostrzanie" na stronie 421

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

Rozjaśnianie lub ściemnianie obszarów obrazu

Narzędzia Rozjaśnianie i Ściemnianie bazują na tradycyjnych technikach obróbki fotografii, polegających na regulacji stopnia ekspozycji określonego obszaru na odbitce. Przytłumienie światła daje efekt rozjaśnienia danego obszaru odbitki (*rozjaśnianie*), natomiast zwiększenie naświetlenia powoduje jego przyciemnienie (*ściemnianie*). Im większa jest intensywność użycia narzędzia Rozjaśnianie lub Ściemnianie, tym jaśniejszy lub ciemniejszy staje się dany obszar obrazu.

1 Zaznacz narzędzie Rozjaśnianie lub Ściemnianie .

2 Wybierz końcówkę i ustawienia pędzla na pasku opcji.

3 Wybierz jedno z następujących ustawień na pasku opcji:
- Półcienie, aby modyfikować zakres średnich odcieni szarości
- Cienie do modyfikowania obszarów ciemnych
- Światła do modyfikowania obszarów jasnych

4 Określ wartość ekspozycji dla narzędzia Rozjaśnianie lub Ściemnianie.

5 Kliknij przycisk narzędzia aerograf , aby użyć pędzla jako aerografu. Można również zaznaczyć opcję Aerograf na palecie Pędzle.

6 Przeciągnij kursor po tej części obrazu, która ma zostać rozjaśniona lub przyciemniona.

Zobacz także

"Wybór pędzla predefiniowanego (gotowego)." na stronie 355

Dopasowywanie nasycenia koloru na obszarach obrazu

Narzędzie Gąbka subtelnie zwiększa lub zmniejsza stopień nasycenia koloru w danym obszarze. W trybie Skala szarości narzędzie Gąbka zmniejsza lub zwiększa kontrast, zmieniając poszczególne odcienie szarości w stosunku do odcienia neutralnego.

1 Wybierz narzędzie Gąbka .

2 Wybierz końcówkę i ustawienia pędzla na pasku opcji.

3 Zaznacz opcję metody zmiany koloru.
- Zwiększ nasycenie, aby zwiększyć nasycenie koloru
- Zmniejsz nasycenie, aby zmniejszyć nasycenie koloru.

4 Określ przepływ dla narzędzia Gąbka.

5 Przeciągnij kursor nad wybraną częścią obrazu.

Zobacz także

"Wybór pędzla predefiniowanego (gotowego)." na stronie 355

Korygowanie zniekształceń i szumu na obrazie

Informacje o zniekształceniu obiektywu

Zniekształcenie beczkowate polega na zakrzywianiu linii prostych w kierunku krawędzi obrazu. *Zniekształcenie poduszkowate* polega na zakrzywianiu linii prostych w kierunku środka obrazu.

Przykład zniekształcenia beczkowatego (po lewej) i poduszkowatego (po prawej)

Winietowanie to typowy defekt obiektywu, polegający na tym, że krawędzie zdjęcia, a szczególnie jego rogi, są ciemniejsze niż środek. *Aberracja chromatyczna* polega na ogniskowaniu różnych barw na różnych płaszczyznach, co w konsekwencji daje efekt kolorowych obwódek wokół niektórych obiektów.

Defekt ten nie zawsze się ujawnia — zależy to od długości ogniskowej i ustawienia przysłony. Parametry filtra Korekcja obiektywu można dostosować do aparatu, obiektywu i ogniskowej, przy użyciu których wykonano zdjęcie.

Korekta zniekształceń obiektywu i regulacja perspektywy

Filtr Korekcja obiektywu pozwala poprawić typowe wady obiektywu, takie jak winietowanie, zniekształcenie poduszkowate, beczkowate i chromatyczne. Filtr ten jest dostępny wyłącznie dla obrazów o 8 lub 16 bitach na kanał.

Można go również wykorzystać do obrotu obrazu lub skorygowania jego perspektywy. Dzięki specjalnej siatce filtra korekta jest łatwiejsza i bardziej precyzyjna niż w przypadku polecenia Przekształć.

Korekta perspektywy obrazu i wad obiektywu

1. Wybierz polecenie Filtr > Zniekształcanie > Korekcja obiektywu.

2. Ustaw siatkę i powiększenie obrazu. W trakcie dalszych czynności układ linii siatki można dostosowywać do zakresu przeprowadzanych korekt. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części Regulacja podglądu Korekcji obiektywu i siatki.

3. Jeśli zachodzi taka potrzeba, z menu Ustawienia wybierz gotową listę ustawień. Zestaw Domyślne soczewki obejmuje zapisane uprzednio ustawienia dotyczące aparatu, obiektywu, ogniskowej i przysłony. Zestaw Poprzednia konwersja obejmuje ustawienia używane podczas ostatniej korekcji obiektywu. Poszczególne grupy zapisanych ustawień są widoczne u dołu menu. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części Ustawienia domyślne aparatu i obiektywu.

4. Ustaw następujące opcje korekty obrazu, zależnie od potrzeby.

Usuwanie zniekształcenia	**Pozwala usunąć zniekształcenie beczkowate lub poduszkowate. Linie zakrzywione ku krawędziom lub ku środkowi obrazu można wyprostować, ustawiając odpowiednio suwak. W tym samym celu można też użyć narzędzia Usuń zniekształcenie. Aby skorygować zniekształcenie beczkowate, należy przeciągnąć kursor w kierunku środka obrazu; aby skorygować zniekształcenie poduszkowate, należy go przeciągnąć w kierunku krawędzi. Za pomocą opcji Krawędź należy określić czynności podejmowane wobec wszelkich pustych krawędzi obrazu.**
Aberracja chromatyczna	**Pozwala usunąć z obrazu kolorowe otoczki. Aby podczas korygowania obrazu uzyskać lepszy wgląd w faktyczne zniekształcenie, obraz należy odpowiednio powiększyć.**
Usuń czerwoną/niebieskozieloną otoczkę	**Dzięki odpowiedniemu dopasowaniu wielkości kanału czerwonego i zielonego otoczki czerwone lub niebieskozielone są usuwane z obrazu.**
Usuń niebieską/żółtą otoczkę	**Dzięki odpowiedniemu dopasowaniu wielkości kanału niebieskiego i zielonego, otoczki niebieskie lub żółte są usuwane z obrazu.**
Winieta	**Pozwala poprawić obrazy o ciemnych krawędziach, będących skutkiem wady obiektywu lub niewłaściwego ustawienia przysłony.**
Stopień	**Pozwala określić stopień rozjaśnienia lub ściemnienia krawędzi obrazu.**
Punkt środkowy	**Pozwala określić szerokość obszaru pozostającego pod wpływem suwaka Stopień. Wprowadzenie mniejszych wartości powoduje zmiany na większym obszarze obrazu. Wprowadzenie wartości większych ogranicza efekt do krawędzi obrazu.**
Perspektywa pionowa	**Opcja pozwala na korektę perspektywy obrazu, zniekształconej wskutek pochylenia aparatu w górę lub w dół. Sprawia, że linie pionowe stają się równoległe.**
Perspektywa pozioma	**Opcja pozwala na korektę perspektywy obrazu powodując, że linie poziome stają się równoległe.**
Kąt	**Obraz jest obracany, na przykład w celu poprawienia efektów ubocznych korekty perspektywy. W tym samym celu można użyć narzędzia Obróć i wyprostuj. Przeciągnij kursor wzdłuż linii, która ma być pionowa lub pionowa.**
Krawędź	**Pozwala określić czynności wykonywane na pustych obszarach, które powstają w wyniku korygowania perspektywy, obrotu i zniekształceń poduszkowatych. Obszarom tym można nadać przezroczystość lub kolor; można też rozciągnąć na nie piksele z krawędzi obrazu.**

Skalowanie	**Pozwala zmienić skalę obrazu, jakkolwiek jego wymiary w pikselach nie ulegają zmianie. Główne zastosowanie tej opcji to usuwanie pustych obszarów, które powstają w wyniku korygowania perspektywy, obrotu i zniekształceń poduszkowatych. Skalowanie w górę jest skuteczne w przypadku kadrowania obrazów i przywracania ich oryginalnych wymiarów.**

Dopasowywanie podglądu Korekcji obiektywu i siatki

- Aby zmienić powiększenie podglądu obrazu, należy użyć narzędzia Lupka lub specjalnych kontrolek w lewej dolnej części podglądu.
- Aby przesunąć obraz w oknie podglądu, należy zaznaczyć narzędzie Rączka i przeciągnąć kursor w oknie podglądu.
- Aby użyć siatki, należy zaznaczyć opcję Pokaż siatkę (u dołu okna dialogowego). Odstępy między liniami siatki ustawia się za pomocą kontrolki Wielkość, a kolor siatki — za pomocą kontrolki Kolor. Do przesuwania siatki w celu dokładnego nałożenia jej na obraz służy narzędzie Przesuwanie siatki.

Określanie domyślnych ustawień aparatu i soczewek

Ustawienia określone w oknie dialogowym Korekcja obiektywu można zapisać, a w przyszłości stosować je do obrazów uzyskanych przy użyciu tego samego aparatu, tego samego obiektywu i tej samej ogniskowej. Program Photoshop zapisuje ustawienia dotyczące zniekształceń, winietowania i aberracji chromatycznych. Nie są natomiast zapisywane ustawienia związane z korektą perspektywy. Ustawienia zapisuje się (a następnie wykorzystuje) na dwa sposoby:

- Ręczne zapisywanie i wczytywanie. Ustaw opcje w oknie dialogowym, a następnie z menu Ustawienia wybierz opcję Zapisz ustawienia. Zapisane ustawienia można będzie w przyszłości wybrać z menu Ustawienia. Aby wczytać ustawienia nie uwzględnione w menu, należy posłużyć się poleceniem Wczytaj ustawienia (dostępnym w menu).
- Określanie domyślnych ustawień soczewek. Jeśli obraz zawiera dane EXIF — dotyczące aparatu, obiektywu, ogniskowej i przysłony — bieżące ustawienia można zapisać jako domyślne. W tym celu należy kliknąć przycisk Ustaw domyślne soczewki. Podczas dokonywania korekty obrazu, który uzyskano przy użyciu odpowiedniego aparatu i obiektywu, a także odpowiedniej ogniskowej i przysłony, w menu Ustawienia dostępna będzie opcja Domyślne soczewki. Opcja nie jest dostępna, gdy obraz nie zawiera metadanych EXIF.

Zmniejszanie ilości szumu i artefaktów JPEG na obrazie

Szum są to pewne przypadkowe, niepotrzebne piksele obrazu, które mogą zniekształcać jego szczegóły. Typowe przyczyny powstawania szumu to wysokie ustawnie ISO aparatu cyfrowego, niedoświetlenia zdjęcia i stosowanie długich okresów naświetlania (zdjęcia w ciemnościach). Na ogół obrazy uzyskane za pomocą aparatów niższej jakości zawierają więcej szumu niż obrazy pochodzące z aparatów wysokiej jakości. Skanowanie obrazów zwykle wprowadza szum związany z niedoskonałością sensorów. Na obrazach zeskanowanych mogą się też pojawiać niepożądane ziarniste wzorki.

Szum występuje w dwu postaciach: szum luminancji (w skali szarości), który nadaje obrazowi ziarnisty wygląd, oraz szum chromatyczny (kolorowy), który na ogół przyjmuje postać kolorowych kropek lub pasków.

Szum luminancji może być skoncentrowany w określonym kanale obrazu, np. w kanale niebieskim. Szum właściwy poszczególnym kanałom koryguje się w trybie zaawansowanym. Przed otwarciem filtra należy sprawdzić szum w poszczególnych kanałach obrazu. Na ogół lepsze wyniki daje korekta szumu w pojedynczych kanałach, niż zbiorcza korekta wszystkich kanałów.

1 Wybierz polecenie Filtr > Szum > Redukcja szumu.

2 Powiększ obraz, aby obejrzeć więcej szczegółów szumu.

3 Ustaw opcje:

Intensywność	**Pozwala określić stopień redukcji szumu luminancji we wszystkich kanałach obrazu.**

Zachowaj szczegóły	**Pozwala zachować szczegóły na obrazie i jego krawędziach. Wartość 100 pozwala zachować najwięcej szczegółów, ale też zapewnia najmniej skuteczną redukcję szumu luminancji. Ustawienia opcji Intensywność i Zachowaj szczegóły powinny się równoważyć.**
Redukcja szumu koloru	**Pozwala usunąć z obrazu przypadkowe kolorowe piksele. Wyższa wartość tej opcji powoduje usunięcie większej liczby pikseli.**
Wyostrzenie szczegółów	**Pozwala wyostrzyć obraz. Usuwanie szumu bowiem pociąga za sobą utratę ostrości obrazu. Odpowiednie wyostrzenie szczegółów zapewniają kontrolki okna dialogowego oraz specjalne filtry wyostrzające.**
Usuń artefakty JPEG	**Pozwala usunąć pewne artefakty, np. obwódki i aureole, które powstają wskutek zapisania obrazu z ustawieniem jakości JPEG.**

4 Jeśli szum luminancji koncentruje się w jednym lub dwóch kanałach, należy kliknąć przycisk Zaawansowane i wybrać odpowiedni kanał z menu Kanał. Poziom redukcji szumu w tym kanale należy określić za pomocą opcji Intensywność i Zachowaj szczegóły.

Dopasowywanie ostrości i rozmycia obrazu

Wyostrzanie obrazów

Wyostrzanie uwydatnia krawędzie obiektów na obrazie. Wyostrzanie może poprawić większość obrazów uzyskanych za pomocą skanera lub aparatu cyfrowego. Niezbędny poziom wyostrzenia zależy od jakości cyfrowego aparatu fotograficznego lub skanera. Należy pamiętać, że wyostrzanie nie daje efektów w przypadku obrazków całkowicie nieostrych.

Uwagi i wskazówki dotyczące wyostrzania:

- Operację wyostrzania należy przeprowadzić na osobnej warstwie, by nie utracić dostępu do pierwotnej postaci obrazu.
- Jeśli obraz jest wyostrzany na osobnej warstwie, należy ustawić Luminację jako tryb mieszania, co pozwoli zapobiec przesunięciom kolorów wzdłuż krawędzi obiektów.
- Wyostrzanie powoduje wzrost kontrastu na obrazie. Jeśli okaże się, że wskutek wyostrzenia obrazu istotnie zmienił się wygląd świateł i cieni, można użyć pewnych opcji mieszania (jeśli obraz jest wyostrzany na osobnej warstwie), by zablokować wyostrzanie w obszarach cieni i świateł. Zobacz “Określanie zakresu tonów dla mieszania warstw” na stronie 318.
- 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). Pierwsza operacja wyostrzania powinna mieć na celu redukcję nieostrości związanej ze sposobem pozyskania obrazu (ze skanera lub aparatu fotograficznego). Po skorygowaniu kolorów i wykadrowaniu, należy ponownie wyostrzyć obraz (lub jego kopię) pod kątem konkretnego urządzenia wyjściowego.
- Jeśli to możliwe, należy sprawdzić wynik wyostrzania na docelowym urządzeniu wyjściowym (lub ostatecznym nośniku). Wymagany stopień wyostrzenia zależy od urządzenia wyjściowego.

Do wyostrzania obrazów należy używać filtra Maska wyostrzająca lub Inteligentne wyostrzenie. Program Photoshop udostępnia wprawdzie takie filtry jak Wyostrzenie, Silniejsze wyostrzenie i Wyostrzanie brzegów, jednak są to filtry automatyczne, nie posiadające opcji, a zatem nie można nimi sterować.

Wyostrzanie może dotyczyć całego obrazu lub pewnych jego fragmentów (zaznaczonych lub zdefiniowanych za pomocą maski). Ponieważ filtry Maska wyostrzająca i Inteligentne wyostrzenie można stosować tylko do pojedynczych warstw, przed wyostrzeniem wszystkich warstw wielowarstwowego pliku konieczne może być jego spłaszczenie.

Uwaga: *Oryginalna, angielska nazwa filtra Maska wyostrzająca (Unsharp Mask), może wprowadzać w błąd, ponieważ sugeruje, że filtr służy do zmniejszania ostrości. Tymczasem filtr umożliwia operację odwrotną. (Nazwa angielska nawiązuje do pewnej tradycyjnej techniki wywoływania zdjęć w ciemni.)*

Wyostrzanie za pomocą filtra Inteligentne wyostrzenie

Filtr Inteligentne wyostrzenie zapewnia większą kontrolę nad wyostrzaniem niż filtr Maska wyostrzająca. Użytkownik może wybrać algorytm wyostrzania, a także kontrolować stopień wyostrzania w obszarach cieni i świateł.

1 Wybierz powiększenie 100%.

2 Wybierz polecenie Filtr > Wyostrzanie > Inteligentne wyostrzenie.

3 Ustaw opcje w oknie dialogowym:

Stopień	**Pozwala określić intensywność wyostrzania. Wraz ze wzrostem wartości w polu Stopień wzrasta kontrastowość pikseli na krawędziach obiektów.**
Promień	**Pozwala określić liczbę pikseli otaczających piksele krawędzi, uwzględnianych przy ich wyostrzaniu. Wraz ze wzrostem promienia powinna wzrastać intensywność wyostrzania krawędzi (brzegów) obiektów.**
Usuń	**Pozwala określić algorytm wyostrzania obrazu (czyli usuwania pewnych rozmyć). W przypadku filtra 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 otoczek). Opcja Poruszenie pozwala zmniejszyć efekty powstałe wskutek ruchu (np. ruchu fotografowanych obiektów czy ruchu aparatu). Opcja ta wymaga określenia kąta.**
Kąt	**Pozwala określić kierunek ruchu uwzględniany w przypadku zaznaczenia opcji Poruszenie.**
Dokładniej	**Wyostrzanie jest dokładniejsze, lecz cały proces trwa dłużej.**

4 Zakładki Cień i Światło pozwalają dopasować sposób wyostrzania obszarów jasnych i ciemnych. (Aby wyświetlić przyciski zakładek, należy kliknąć opcję Zaawansowane). Opcje te są przydatne jeśli wokół wyostrzanych obiektów pojawią się zbyt wyraźne otoczki - można je wtedy zredukować korzystając z tych właśnie przycisków. Są one jednak dostępne jedynie dla obrazów o 8 lub 16 bitach na kanał.

Stopień tonowania	**Pozwala kontrolować stopień wyostrzania w obszarach oświetlonych i zacienionych.**
Szerokość tonalna	**Pozwala kontrolować zakres modyfikowanych cieni i świateł. Przeciągnięcie suwaka w lewo lub w prawo powoduje zmniejszenie lub zwiększenie zakresu tonów. Mniejsze wartości ograniczają korekty tylko do obszarów ciemniejszych (przy korekcie cieni) albo jaśniejszych (przy korekcie świateł).**

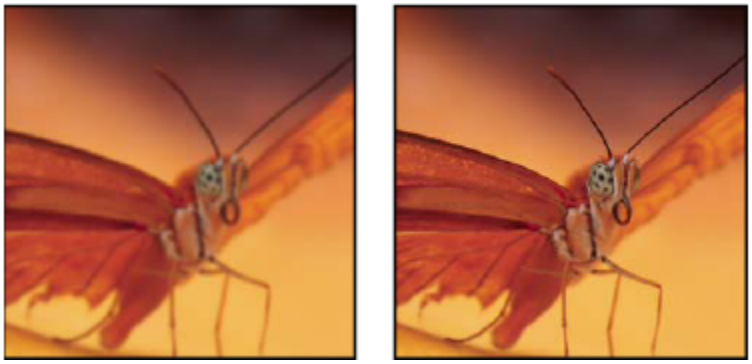
Promień	**Odpowiada za wielkość otoczenia poszczególnych pikseli. Otoczenie służy do określania, czy piksel znajduje się na obszarze cieni, czy świateł. Przesuwając suwak w lewo, definiuje się mniejszy obszar; przesuwając go w prawo, definiuje się obszar większy.**

5 Kliknij OK.

Wyostrzanie za pomocą filtra Maska wyostrzająca

Filtr Maska wyostrzająca służy do zwiększania kontrastu wzdłuż krawędzi obiektów. Filtr ten nie wykrywa krawędzi na obrazie. Wykrywa natomiast takie piksele, których jasność lub kolorystyka różni się od otoczenia (pikseli otaczających), przekraczając określony próg. Po wykryciu takich pikseli zwiększany jest kontrast otoczenia, a zatem: jaśniejsze piksele z otoczenia stają się jeszcze jaśniejsze, a ciemniejsze — jeszcze ciemniejsze.

Użytkownik może dodatkowo określić promień obszaru, w jakim piksele są porównywane. Im większy promień, tym większy efekt kontrastowania krawędzi.



Obraz oryginalny i wynik zastosowania filtra Maska wyostrzająca

Stopień wyostrzenia, stosowany do danego obrazu najczęściej zależy od osobistych upodobań użytkownika, nadmierne wyostrzenie obrazu powoduje jednak powstawanie otoczek wokół krawędzi obiektów.

Nadmierne wyostrzenie obrazu powoduje powstawanie otoczek wokół krawędzi obiektów.

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

1 Jeżeli obraz zawiera wiele warstw, należy zaznaczyć warstwę, która ma zostać wyostrzona. Filtr Maska wyostrzająca można stosować tylko do pojedynczych warstw, nawet jeżeli warstwy są połączone lub zgrupowane. Przed zastosowaniem filtra można warstwy scalić.

2 Wybierz polecenie Filtr > Wyostrzanie > Maska wyostrzająca. Sprawdź, czy jest zaznaczona opcja Podgląd.

Aby wyświetlić obraz bez filtra wyostrzającego, kliknij obraz w oknie podglądu, nie zwalniając przycisku myszy. Przeciągnij kursor w oknie podglądu w celu obejrzenia różnych części obrazu i kliknij znak + lub - w celu powiększenia lub zmniejszenia widoku.

Chociaż w oknie dialogowym Maska wyostrzająca znajduje się pole podglądu, najlepiej jest przemieścić to okno, aby efekty działania filtra można było oglądać w oknie dokumentu.

3 Przeciągnij suwak Promień lub wprowadź odpowiednią wartość, aby określić zakres pikseli otoczenia, którego będzie dotyczyć wyostrzenie. Im większy promień, tym szerszy efekt wyostrzania krawędzi. Im szerszy efekt wykrywania krawędzi, tym wyraźniejsze jest wyostrzanie.

Wartości promienia różnią się w zależności od przedmiotu obróbki, rozmiaru końcowej reprodukcji oraz stosowanej metody wyjściowej. W przypadku obrazów o wysokiej rozdzielczości zaleca się promień w zakresie 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.

4 Przeciągnij suwak opcji Stopień lub wprowadź odpowiednią wartość, aby określić stopień powiększenia kontrastu pikseli. W przypadku obrazów o wysokiej rozdzielczości zaleca się ustawienia w zakresie od 150% do 200%.

5 Aby wyznaczyć minimalną różnicę między pikselami, konieczną dla uznania pikseli otoczenia za krawędziowe i wyostrzenia ich, przeciągnij suwak opcji Próg lub wprowadź wybraną wartość progu. Przykładowo, próg o wartości równej 4 powoduje uwzględnienie podczas wyostrzania pikseli o wartościach tonalnych różniących się o co najmniej 4 punkty w skali od 0 do 255. Tak więc, jeśli położone obok siebie piksele mają wartości 128 i 129, nie są one brane pod uwagę. Dla uniknięcia wprowadzenia na obrazie szumu lub efektu posteryzacji (np. w przypadku obrazów o cielistych barwach), należy skorzystać z maski krawędziowej lub też wypróbować działanie wartości progu z zakresu od 2 do 20. Domyślna wartość progu (czyli 0) wyostrza wszystkie piksele obrazu.

Jeśli w wyniku zastosowania filtra Maska wyostrzająca żywe kolory staną się przesycone, należy wybrać polecenie Edycja > Stonuj Maska Wyostrzająca, a następnie przejść do menu Tryb i wybrać opcję Jasność.

Wyostrzanie wybiórcze

Za pomocą maski lub zaznaczenia można wyostrzyć pewien fragment obrazu. Jest to przydatne wówczas, gdy dla innych elementów obrazu wyostrzanie nie jest potrzebne. Na przykład, w przypadku portretu można użyć maski krawędzi i filtra Maska wyostrzająca, aby wyostrzyć rysy twarzy (np. oczy, usta i nos), zachowując jednocześnie płynność odcieni skóry.

Użycie maski krawędzi w celu zastosowania filtra Maska wyostrzająca tylko do wybranych części obrazu

Wyostrzanie zaznaczenia

1 Na palecie Warstwy uaktywnij warstwę, na której znajduje się obraz, i narysuj na niej zaznaczenie.

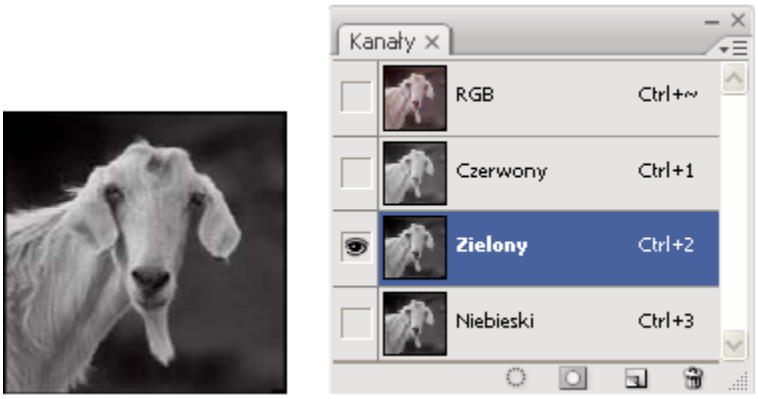
2 Wybierz polecenie Filtr > Wyostrzanie > Maska wyostrzająca. Dostosuj opcje i kliknij przycisk OK.

Wyostrzenie obejmie jedynie zaznaczenie, natomiast reszta obrazu pozostanie bez zmian.

Wyostrzanie obrazu za pomocą maski krawędzi

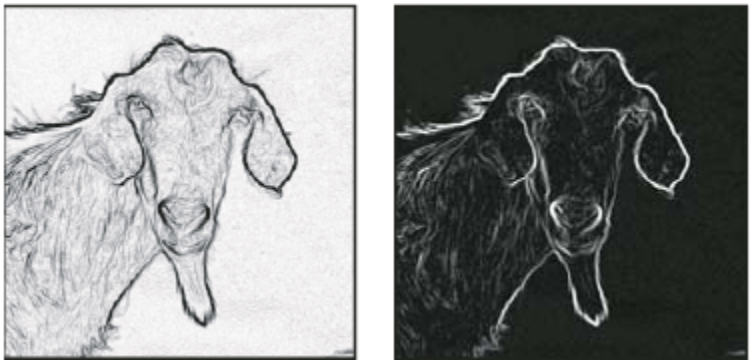
1 Utwórz maskę umożliwiającą wyostrzanie wybiórcze Maskę krawędzi można utworzyć na wiele sposobów. Użytkownik może zastosować taką, która mu najbardziej odpowiada, lub wybrać jedną spośród poniższych:

- Otwórz paletę Kanały i zaznacz ten kanał, który daje największy kontrast na obrazie w skali szarości w oknie dokumentu. Często jest to kanał zielony lub czerwony.



Wybór kanału o największym kontraście

- Powiel wybrany kanał.
- Zaznacz powielony kanał i wybierz polecenie Filtr > Stylizacja > Szukanie krawędzi.
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Odwróć, aby odwrócić obraz.



Efekty zastosowania filtra Szukanie krawędzi i odwrócenia obrazu

- Nie usuwając zaznaczenia z odwróconego obrazu, wybierz polecenie Filtr > Inny > Maksymalny. Ustaw niską wartość promienia a następnie kliknij przycisk OK, aby pogrubić krawędzie i wprowadzić losowe rozłożenie pikseli.
- Wybierz polecenie Filtr > Szum > Mediana. Ustaw niską wartość promienia, a następnie kliknij przycisk OK. Spowoduje to uśrednienie pobliskich pikseli.
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Poziomy, a następnie ustaw wysoki punkt czerni, aby pozbyć się przypadkowo rozsianych pikseli. Jeżeli to konieczne, można także wyretuszować maskę krawędzi, malując na niej kolorem czarnym.

Wysokie ustawienie punktu czerni w oknie Poziomy pozwala pozbyć się z maski krawędzi losowo rozsianych pikseli

- Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Rozmycie gaussowskie, aby wtopić krawędzie.
  > ***Ważne:*** *Filtry Maksymalny, Mediana i Rozmycie gaussowskie łagodzą działanie maski krawędzi, co w rezultacie zapewnia lepsze wtapianie efektów wyostrzania w pozostałą część obrazu. Chociaż procedura ta angażuje wszystkie trzy filtry, można spróbować zastosować tylko jeden albo dwa.*

2 Przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), kliknij powielony kanał na palecie Kanały, aby przekształcić maskę krawędzi w zaznaczenie.

3 Zaznacz warstwę zawierającą obraz na palecie Warstwy. Zaznaczenie musi być widoczne na obrazie.

4 Wybierz polecenie Zaznacz > Odwrotność.

5 Przy uaktywnionym zaznaczeniu na warstwie obrazu, wybierz polecenie Filtr > Wyostrzanie > Maska wyostrzająca. Ustaw pożądane opcje i kliknij przycisk OK.

Aby obejrzeć wyniki, przejdź na paletę Kanały, zaznacz kanał RGB i usuń zaznaczenie obrazu.

Wygodną metodą automatyzacji opisanej procedury jest utworzenie operacji.

Dodawanie rozmycia soczewkowego

Powoduje rozmycie obrazu wywołując wrażenie zawężenia pola ostrości, tak że niektóre obiekty pozostają ostre, a inne ulegają rozmyciu. W celu wyznaczenia obszarów przeznaczonych do rozmycia można posłużyć się zwykłym zaznaczeniem, lub skorzystać z dodatkowego kanału alfa, zwanego *mapą głębokości* dla dokładnego określenia sposobu rozmycia.

Mapa głębokości służy do określania położenie pikseli na obrazie. Gdy opcja mapy głębokości jest zaznaczona, użytkownik może również określić punkt początkowy rozmycia ręcznie, za pomocą kursora w kształcie krzyżyka. Mapę głębokości można utworzyć za pomocą kanałów alfa i masek warstw: czarne obszary na kanale alfa oznaczają miejsca, które znajdują się na pierwszym planie fotografii, natomiast białe obszary oznaczają miejsca położone daleko w głębi.

Aby uzyskać stopniowe rozmycie (brak rozmycia u dołu i maksymalne rozmycie u góry), należy utworzyć nowy kanał alfa i wypełnić go gradientem w taki sposób, żeby kanał był biały u góry obrazu, a czarny u dołu. Następnie należy zaznaczyć filtr Rozmycie soczewkowe i wybrać ten kanał alfa z wyskakującego menu Źródło. Aby zmienić kierunek gradientu, należy zaznaczyć pole wyboru Odwróć.

Wygląd rozmycia zależy od wybranego kształtu przesłony. Kształty przesłony warunkują ostrza, które zawiera (a dokładnie - ich ilość). Kształt, jaki posiadają ostrza przesłony można zmienić, zakrzywiając (zaokrąglając) je albo obracając. Widok na podglądzie można powiększać lub zmniejszać, klikając przycisk ze znakiem minus lub przycisk ze znakiem plus.

1 Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Rozmycie soczewkowe.

2 W polu Podgląd wybierz opcję Szybciej, która powoduje szybsze generowanie podglądów. Można też wybrać opcję Dokładniej, która pozwala obejrzeć obraz wynikowy ze wszystkimi szczegółami. Generowanie podglądów przy zaznaczonej opcji Dokładniej zajmuje więcej czasu.

3 W sekcji Mapa głębokości wybierz źródło (jeżeli istnieje) z wyskakującego menu Źródło. Przeciągnij suwak Ogniskowa rozmycia, aby ustawić głębokość wyznaczającą ostrość pikseli. Jeżeli, na przykład, jako wartość ogniskowej rozmycia ustawi się liczbę 100, piksele na poziomach 1 i 255 będą rozmyte całkowicie, a piksele bliższe poziomu 100 ulegną mniejszemu rozmyciu. Kliknięcie obrazu podglądu powoduje, że suwak opcji Ogniskowa rozmycia przesuwa się przyjmując wartość odpowiadającą wskazanemu punktowi, a wyznaczonej w ten sposób głębokości zostanie nadana ostrość.

4 Aby odwrócić zaznaczenie lub kanał alfa używany jako mapa głębokości, zaznacz opcję Odwróć.

5 Wybierz przesłonę wyskakującego menu Kształt. Jeśli zachodzi taka potrzeba, można wygładzić krawędzie przesłony za pomocą suwaka Krzywizna ostrza, lub obrócić krawędzie przesłony za pomocą suwaka Obrót. Aby zwiększyć intensywność rozmycia, posłuż się suwakiem Promień.

6 W sekcji Odblaski przeciągnij suwak Próg, aby ustawić poziom odcinania jasności. Wszystkie piksele jaśniejsze niż określona tu wartość będą traktowane jak odbłyski światła. Aby zwiększyć jasność świateł, posłuż się suwakiem Jasność.

7 Aby dodać do obrazu szum, zaznacz opcję Jednolity lub Gaussowski, . Szum nie ma wpływu na kolor, jeżeli zaznaczy się opcję Monochromatyczny. Aby zwiększyć lub zmniejszyć poziom szumu, posłuż się suwakiem Stopień.

Operacja rozmycia powoduje, że z oryginalnego obrazu jest usuwany szum i efekt ziarnistości. Aby jednak obraz wydawał się bardziej realistyczny, pewną ilość usuniętego szumu można przywrócić.

8 Kliknij przycisk OK, aby wprowadzić zmiany na obrazie.

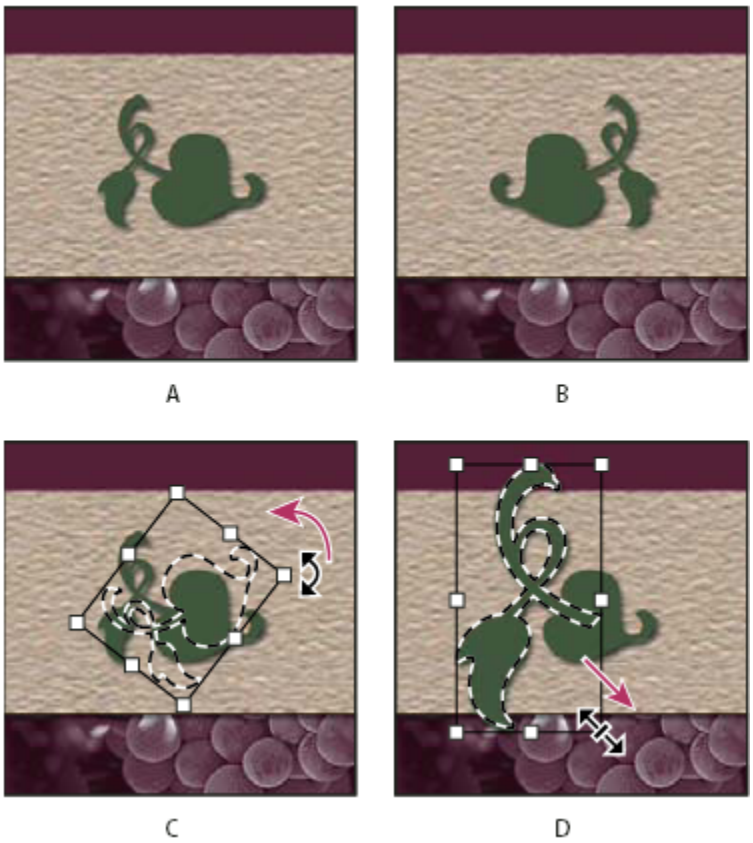
Przekształcanie obiektów

Stosowanie przekształceń

Przekształcanie obejmuje skalowanie, obracanie, pochylanie, rozciąganie i wypaczanie obiektów. Przekształcenia mogą odnosić się do zaznaczenia, całej warstwy, wielu warstw oraz do maski warstwy. Mogą też być dodatkowo zastosowane do ścieżki, kształtu wektorowego, maski wektorowej, krawędzi zaznaczenia lub kanału alfa. Przekształcenia wpływają na jakość obrazu, gdy ma miejsce manewrowanie pikselami. W celu zastosowania nieszkodliwych przekształceń na obrazach rastrowych, należy skorzystać z obiektów inteligentnych. (Zobacz “Informacje o obiektach inteligentnych” na stronie 332.) Przekształcanie kształtu wektorowego lub ścieżki jest zawsze nieszkodliwe, gdyż zmianie ulegają jedynie matematyczne obliczenia, na podstawie których powstaje obiekt.

Aby dokonać przekształcenia należy najpierw zaznaczyć wybrany obiekt, a następnie polecenie przekształcenia. Jeśli zachodzi taka potrzeba, należy również przed rozpoczęciem przekształcania dopasować punkt odniesienia. Istnieje możliwość przeprowadzenia kilku przekształceń podstawowych przed zastosowaniem przekształcenia złożonego. Na przykład, można wybrać narzędzie do skalowania i przeciągnąć uchwyt, by skalować obiekt, a następnie wybrać narzędzie do zniekształcania i przeciągnąć uchwyt, by obiekt zniekształcić. Wciśnięcie klawisza Enter lub Return spowoduje zatwierdzenie obydwu przekształceń.

Wartości kolorów pikseli dodawanych lub usuwanych w czasie przekształceń są obliczane metodą interpolacji (wybieraną w obszarze Ogólne okna dialogowego Preferencje). Ustawienie interpolacji ma bezpośredni wpływ na szybkość i jakość przekształceń. Interpolacja dwusześcienna (domyślna) przebiega najwolniej, ale daje najlepsze rezultaty.
Uwaga: *Obrazy rastrowe można również wypaczać i zniekształcać przy użyciu filtra Skraplanie.*



Przekształcanie obrazu
***A.** Oryginalny obraz **B.** Odwrócona warstwa **C.** Obrócona krawędź zaznaczenia **D.** Przeskalowana część obiektu*

Polecenia z podmenu Przekształć
Skalowanie Obiekt jest powiększany lub zmniejszany względem swego *punktu odniesienia*, czyli ustalonego punktu stanowiącego ośrodek przekształceń. Skalowanie może odbywać się w poziomie, w pionie lub w pionie i poziomie jednocześnie.

Obrót Obiekt jest obracany wokół punktu odniesienia. Domyślnie, punktem odniesienia jest środek obiektu, ale jego położenie można zmienić.

Pochylenie Obiekt jest pochylany w poziomie lub w pionie.

Zniekształcenie Obiekt jest rozciągany we wszystkich kierunkach.

Perspektywa Obiekt otrzymuje perspektywę o jednym punkcie zbiegu.

Wypaczenie Kształt obiektu ulega zmianie.

Odwrócenie w poziomie Zaznaczony element jest odwracany w poziomie lub w pionie.

Wybór obiektów do przekształcenia

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przekształcić całą warstwę, uaktywnij ją i usuń wszystkie zaznaczenia.
  > ***Ważne:*** *Przekształcenie nie może dotyczyć warstwy tła. Chcąc przekształcić warstwę tła, należy przekonwertować ją na zwykłą warstwę.*
- Aby przekształcić część warstwy, zaznacz tę warstwę na palecie, a następnie zaznacz wybraną część znajdującego się na niej obrazu.

- Aby przekształcić kilka warstw, przejdź na paletę Warstwy i połącz warstwy lub też zaznacz pożądane warstwy przy pomocy klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Można też zaznaczyć ciąg warstw na palecie, klikając je z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby przekształcić maskę warstwy lub maskę wektorową, odłącz maskę i zaznacz jej miniaturkę na palecie Warstwy.
- Aby przekształcić ścieżkę lub kształt wektorowy, zaznacz całą ścieżkę narzędziem do zaznaczania ścieżek lub też zaznacz jej część narzędziem Zaznaczanie bezpośrednie. Jeśli na ścieżce zostaną zaznaczone jakieś punkty, zostaną przekształcone tylko te segmenty ścieżki, które łączą się z zaznaczonymi punktami.
- Aby przekształcić krawędź zaznaczenia, utwórz lub wczytaj zaznaczenie. Następnie wybierz polecenie Zaznacz > Przekształć zaznaczenie.
- Aby przekształcić kanał alfa, zaznacz go na palecie Kanały.

Zobacz także

"Łączenie i rozłączanie warstw" na stronie 305

"Zaznaczanie ścieżki" na stronie 400

Określanie punktu odniesienia przekształcenia

Wszystkie przekształcenia są dokonywane wokół określonego punktu zwanego *punktem odniesienia*. Jego domyślnym położeniem jest środek przekształcanego obiektu. Domyślny punkt odniesienia można jednak przenieść w inne miejsce za pomocą parametru punktu odniesienia.

1 Wybierz polecenie przekształcenia. Wokół obrazu pojawi się obwiednia.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na pasku opcji kliknij kwadrat wyznaczający punkt odniesienia Każdy kwadrat reprezentuje punkt na obwiedni. Na przykład, aby punktem odniesienia był lewy górny narożnik obwiedni, należy kliknąć lewy górny kwadrat.
- Na obwiedni przekształcenia, która jest widoczna w oknie obrazu, przeciągnij punkt odniesienia . Punkt ten może znajdować się również na zewnątrz przekształcanego obiektu.

Skalowanie, obracanie, pochylanie, zniekształcanie i wypaczanie obiektu oraz stosowanie dla niego perspektywy.

1 Wybierz obiekt przeznaczony do przekształcenia.

2 Wybierz polecenie Edycja > Przekształć > Skaluj, Obróć, Pochyl, Zniekształcanie, Perspektywa lub Wypaczenie.

Uwaga: *Jeśli przekształcany jest kształt lub cała ścieżka, menu Przekształcenie zmienia się w menu Przekształcenie ścieżki. Jeśli przekształceniu podlega nie cała ścieżka, ale kilka jej segmentów, menu Przekształcenie zmienia się w menu Przekształcanie punktów.*

3 (Opcjonalnie) Na pasku opcji kliknij kwadrat wyznaczający punkt odniesienia

4 Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:

- Jeśli wybrana jest opcja Skaluj, przeciągnij uchwyt obwiedni. Proporcjonalne skalowanie umożliwia klawisz Shift. Kursor ustawiony nad uchwytem przyjmuje kształt podwójnej strzałki.
- Jeśli wybrana jest opcja Obróć, przesuń kursor poza obwiednię (kursor przyjmuje kształt zakrzywionej strzałki o dwóch grotach) i przeciągnij go. Wciśnięcie klawisza Shift powoduje skokowy obrót obiektu, co 15 stopni.

- Jeśli wybrana jest opcja Pochyl, przeciągnij uchwyt boczny. Obiekt będzie pochylany proporcjonalnie do przesunięcia uchwytu.
- Jeśli wybrana jest opcja Zniekształć, przeciągnij uchwyt narożny. Obwiednia zostanie rozciągnięta.
- Jeśli wybrana jest opcja Perspektywa, przeciągnij uchwyt narożny. Do obwiedni zostanie zastosowana perspektywa.
- Jeśli wybrana jest opcja Wypaczenie, przejdź na pasek opcji i wybierz styl wypaczenia z wyskakującego menu; lub też, aby odkształcić obraz w sposób niestandardowy, przeciągnij jego punkty kontrolne, linię lub obszar wewnątrz siatki, zmieniając kształt obwiedni i siatki.
- Niezależnie od typu przekształcenia na pasku opcji trzeba wprowadzić odpowiednią wartość. Na przykład, gdy obiekt jest obracany, należy w polu tekstowym wprowadzić kąt obrotu .

5 Jeśli zachodzi taka potrzeba, można wykonać inne przekształcenie, wybierając odpowiednie polecenie z menu Edycja > Przekształć.

> ***Ważne:*** *Każde przekształcenie obrazu w trybie bitmapy (w przeciwieństwie do kształtu lub ścieżki) sprawia, iż staje się on mniej ostry. Z tego powodu korzystniej jest zastosować do niego jedno przekształcenie skumulowane niż wiele przekształceń pojedynczych.*

6 Jeśli zachodzi potrzeba wypaczenia obrazu, kliknij przycisk przejścia z trybu swobodnego do trybu wypaczenia na pasku opcji.

7 Po zakończeniu edycji wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS), po czym kliknij przycisk Zatwierdź na pasku opcji lub też dwukrotnie kliknij wewnątrz ramki przekształcenia.
- Aby anulować przekształcenie, wciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj na pasku opcji.

Zobacz także

"Wypaczanie elementu" na stronie 231

Precyzyjne obracanie lub odbijanie obrazu

1 Wybierz obiekt przeznaczony do przekształcenia.

2 Wybierz polecenie Edycja > Przekształć, a następnie wybierz w podmenu jedno z następujących poleceń:

- Obróć o 180°, aby obrócić obraz o kąt półpełny.
- Obróć o 90° w prawo, aby obrócić obraz o ćwierć kąta pełnego w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
- Obróć o 90° w lewo, aby obrócić obraz o 90 stopni, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- Odbij w poziomie, aby odbić obraz poziomo względem osi pionowej.
- Odbij w pionie, aby odbić obraz pionowo względem osi poziomej.
  Uwaga: *Jeśli przekształcany jest kształt lub cała ścieżka, polecenie Przekształć zmienia się w polecenie Przekształć ścieżkę. Jeśli przekształceniu podlega nie cała ścieżka, lecz jej kilka segmentów, polecenie Przekształć zmienia się w polecenie Przekształć punkty.*

Powtarzanie przekształcenia

1 Wybierz polecenie Edycja > Przekształć > Ponownie, Edycja > Przekształć ścieżkę > Ponownie, lub Edycja > Przekształć punkty > Ponownie.

Powielanie elementu podczas przekształcania

1 Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), wybierz polecenie przekształcenia.

Przekształcanie swobodne

Polecenie Przekształć swobodnie pozwala zastosować różne przekształcenia (obrót, skalowanie, pochylanie, zniekształcanie i perspektywę) w jednej ciągłej operacji. Dostępne jest również wypaczanie. Zamiast wybierać różne polecenia można po prostu, za pomocą klawiatury, przełączać się pomiędzy różnymi rodzajami przekształceń.
Uwaga: *Jeśli przekształcany jest kształt lub cała ścieżka, polecenie Przekształć zmienia się w polecenie Przekształć ścieżkę. Jeśli przekształceniu podlega nie cała ścieżka, lecz jej kilka segmentów, polecenie Przekształć zmienia się w polecenie Przekształć punkty.*

1 Wybierz obiekt przeznaczony do przekształcenia.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Edycja > Przekształć swobodnie.
- Jeśli przekształcaniu poddawane jest zaznaczenie, jego krawędź lub warstwa oparta na pikselach, wybierz narzędzie Przesuwanie . Następnie na pasku opcji zaznacz opcję Pokaż kontrolki przekształceń.
- Jeśli przekształcaniu jest poddawany kształt wektorowy lub ścieżka, wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżek . Następnie na pasku opcji zaznacz opcję Pokaż kontrolki przekształceń.

3 Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:
- Aby przeskalować obiekt, przeciągnij jego uchwyt. Proporcjonalne skalowanie umożliwia klawisz Shift.
- Aby przeskalować obiekt liczbowo, wprowadź wartości procentowe w polach tekstowych Szerokość i Wysokość na pasku opcji. Kliknij ikonę Połącz , aby zachować proporcje obiektu.
- Aby obrócić obiekt, przesuń kursor poza obwiednię (kursor przyjmuje kształt zakrzywionej strzałki o dwóch grotach) i przeciągnij go odpowiednio. Wciśnięcie klawisza Shift powoduje skokowy obrót obiektu, co 15 stopni.
- Aby obrócić obiekt numerycznie, wprowadź kąt obrotu w odpowiednim polu tekstowym na pasku opcji.
- Aby zniekształcić obiekt względem środka obwiedni, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij uchwyt.
- Aby zniekształcić obiekt swobodnie, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), a następnie przeciągnij uchwyt.
- Aby pochylić obiekt, wciśnij klawisze Ctrl+Shift (Windows) lub Command+Shift (Mac OS), a następnie przeciągnij uchwyt boczny. Kursor ustawiony nad uchwytem bocznym przyjmuje kształt białej strzały z małą podwójną strzałką.
- Aby pochylić obiekt numerycznie, wprowadź odpowiednie wartości w polach H (pochylenie w poziomie) i W (pochylenie w pionie), na pasku opcji.
- Aby zastosować perspektywę, wciśnij klawisze Ctrl+Alt+Shift (Windows) lub Command+Option+Shift (Mac OS) i przeciągnij uchwyt narożny. Kursor ustawiony nad uchwytem narożnym przybierze kształt szarej strzałki.
- Aby wypaczyć obraz, kliknij przycisk przejścia do trybu wypaczenia na pasku opcji. Nowy kształt obiektu należy określić, przeciągając jego punkty kontrolne lub wybierając typ wypaczenia z wyskakującego menu Styl wypaczenia na pasku opcji. Po wybraniu opcji z menu, pojawia się kwadratowy uchwyt umożliwiający dopasowanie kształtu wypaczenia.
- Aby zmienić punkt odniesienia, kliknij odpowiedni kwadrat na pasku opcji
- Aby przesunąć obiekt, wprowadź nowe współrzędne punktu odniesienia. Należy to zrobić na pasku opcji, w polach X (współrzędna pozioma) i Y (współrzędna pionowa) . Aby nowe położenie było określane względem aktualnego, należy kliknąć przycisk Położenie względne .

Aby cofnąć ostatnią zmianę położenia uchwytu, wybierz polecenie Edycja > Cofnij.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

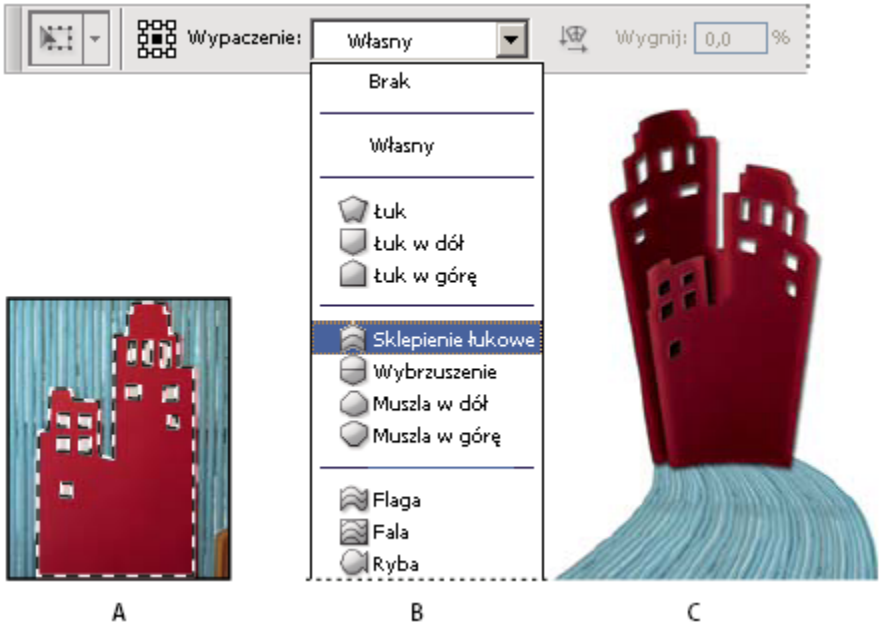
- Wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS), po czym kliknij przycisk Zatwierdź na pasku opcji lub też dwukrotnie kliknij wewnątrz ramki przekształcenia.
- Aby anulować przekształcenie, wciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj na pasku opcji.

> ***Ważne:*** *Każde przekształcenie obrazu w trybie bitmapy (w przeciwieństwie do kształtu lub ścieżki) sprawia, iż staje się on mniej ostry. Z tego powodu korzystniej jest zastosować do niego jedno przekształcenie skumulowane niż wiele przekształceń pojedynczych.*

Wypaczanie elementu

Polecenie Wypaczenie pozwala zmieniać kształt różnych obiektów (np. obrazów, kształtów i ścieżek) metodą przeciągania ich punktów kontrolnych. Typ wypaczenia można wybrać z wyskakującego menu Styl wypaczenia na pasku opcji. Po wybraniu typu wypaczenia nadal można używać punktów kontrolnych.

Jeśli element jest zniekształcany za pomocą punktów kontrolnych, można korzystać z polecenia Widok > Dodatki, które służy do wyświetlania lub ukrywania punktów kontrolnych i siatki zniekształcenia.



Wypaczanie
A. *Wybór kształtu do wypaczenia* ***B.*** *Typ wypaczenia można wybrać z wyskakującego menu Styl wypaczenia na pasku opcji.* ***C.*** *Wynik zastosowania kilku opcji wypaczenia*

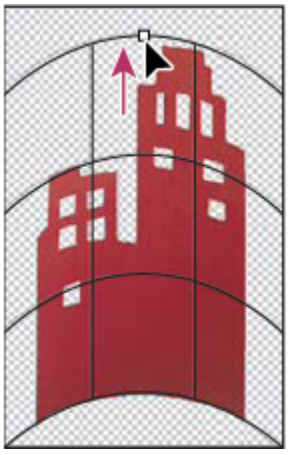
1 Wybierz obiekt przeznaczony do wypaczenia.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Edycja > Przekształć > Wypaczenie.
- Jeśli wybrane zostało inne przekształcenie lub polecenie Przekształć swobodnie, należy kliknąć przycisk przejścia do trybu wypaczenia na pasku opcji.

3 Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:

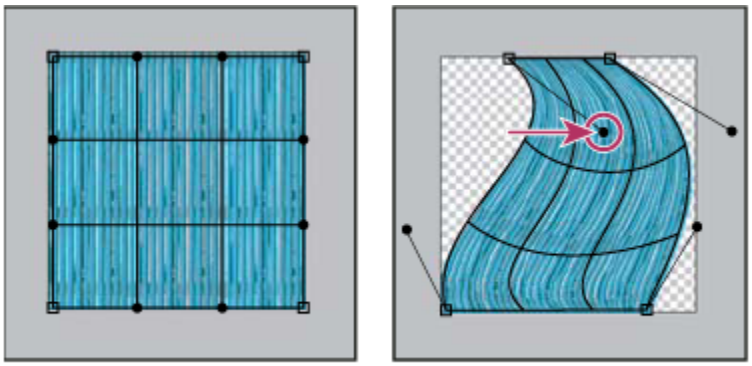
- Aby podstawą wypaczenia uczynić konkretny kształt, wybierz opcję z wyskakującego menu Styl wypaczenia na pasku opcji.



Wypaczanie siatki poprzez przeciąganie punktu kontrolnego

- Aby zmienić bieżący kształt, przeciągnij jego punkty kontrolne, segment obwiedni lub siatki albo obszar wewnątrz siatki. Do dopasowywania krzywej służą uchwyty punktów kontrolnych. Ich stosowanie przypomina dopasowywanie kształtu zakrzywionych segmentów grafiki wektorowej.

  Aby cofnąć ostatnią zmianę położenia uchwytu, wybierz polecenie Edycja > Cofnij.



Zmiana kształtu wypaczenia
***A.** Oryginalna siatka wypaczenia **B.** Zmiany położenia i kształtu uchwytów, segmentów siatki i jej obszarów*

- Aby zmienić orientację stylu wypaczenia wybranego z menu, kliknij opcję Zmień orientację wypaczenia na pasku opcji.
- Aby zmienić punkt odniesienia, kliknij odpowiedni kwadrat na pasku opcji
- Aby intensywność wypaczenia określić w postaci wartości liczbowych, przejdź na pasek opcji i wpisz odpowiednie wartości w polach tekstowych Wygnij (odpowiada za wygięcie), X (odpowiada za zniekształcenie w poziomie) i Y (odpowiada za zniekształcenie w pionie). Jeśli w wyskakującym menu Styl wypaczenia zaznaczona jest opcja Brak lub Własny, nie można wprowadzić wartości liczbowych.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS), po czym kliknij przycisk Zatwierdź na pasku opcji.
- Aby anulować przekształcenie, wciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj na pasku opcji.

> ***Ważne:*** *Każde wypaczenie obrazu w trybie bitmapy (w przeciwieństwie do kształtu lub ścieżki) sprawia, iż staje się on mniej ostry. Z tego powodu korzystniej jest zastosować do niego jedno przekształcenie skumulowane niż wiele przekształceń pojedynczych.*

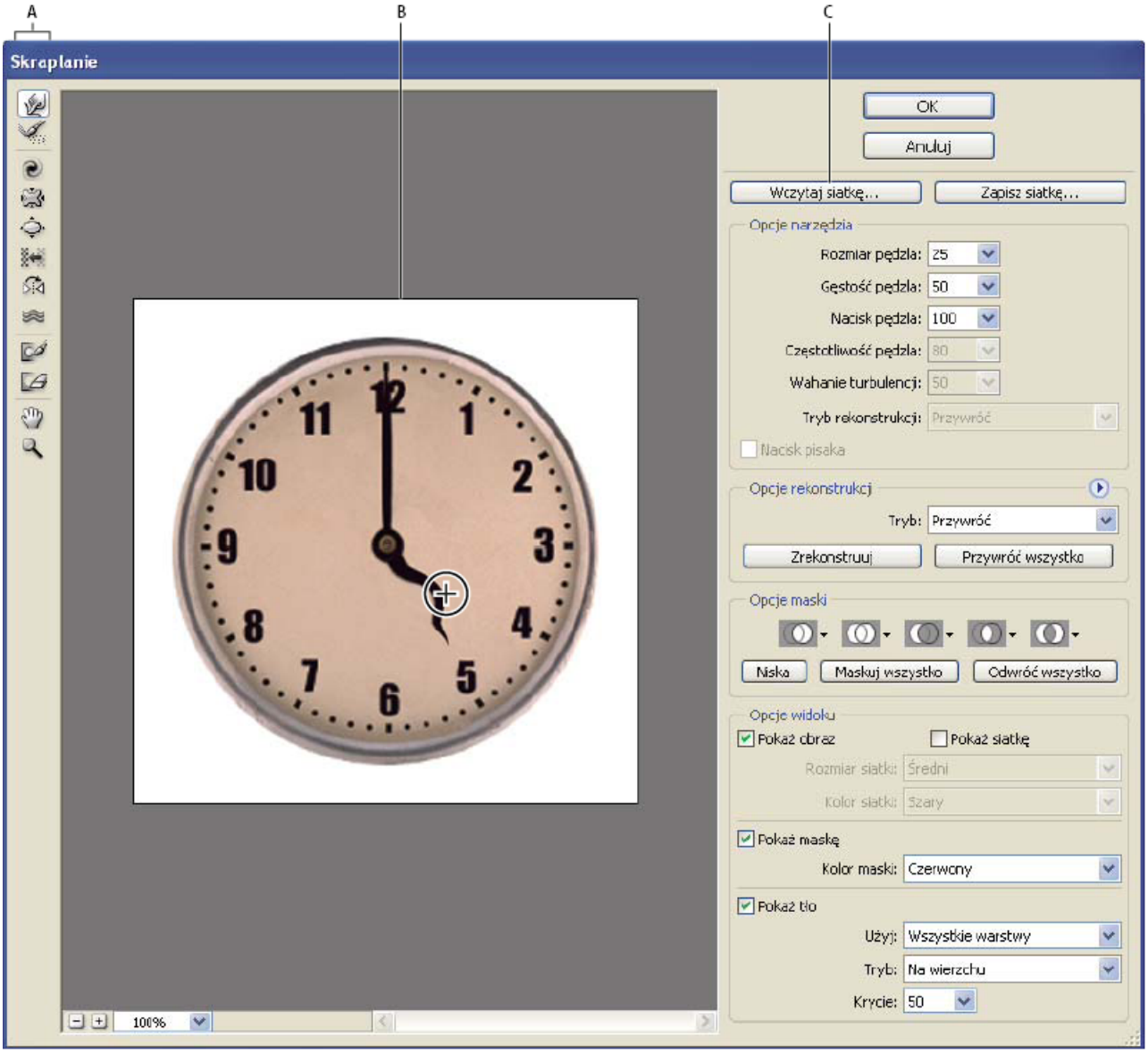
Filtr Skraplanie

Opis ogólny filtra Skraplanie

Filtr Skraplanie umożliwia interaktywne wykrzywianie, wyciąganie, wypychanie, obracanie, odbijanie i wybrzuszanie obszarów obrazu. Wprowadzane zniekształcenia mogą być subtelne bądź radykalne. Z tego względu polecenie Skraplanie jest bardzo przydatne zarówno do retuszowania obrazów, jak i do tworzenia efektów artystycznych. Filtr Skraplanie może być stosowany do obrazów o 8 lub 16 bitach na kanał.

Zniekształcanie obrazu za pomocą filtra Skraplanie

Narzędzia i opcje filtra Skraplanie oraz podgląd wyników jego zastosowania są dostępne w oknie dialogowym Skraplanie. Aby wyświetlić to okno dialogowe, należy wybrać polecenie Filtr > Skraplanie.



Okno dialogowe Skraplanie
***A.** Przybornik **B.** Okno podglądu **C.** Opcje*

Powiększanie lub zmniejszanie okna podglądu

1 Zaznacz narzędzie Lupka w oknie dialogowym Skraplanie, a następnie kliknij bądź przeciągnij kursor w oknie podglądu, co da efekt powiększania. Klikanie i przeciąganie z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) daje z kolei efekt zmniejszania. Można też przejść do pola tekstowego Powiększenie u dołu okna dialogowego i wpisać w nim stopień powiększenia.

Nawigacja w oknie podglądu

1 Zaznacz narzędzie Rączka w oknie dialogowym Skraplanie, a następnie przeciągnij kursor w oknie podglądu. Można również, przy zaznaczonym dowolnym narzędziu, przytrzymywać w czasie przeciągania klawisz spacji.

Narzędzia do zniekształcania

Niektóre narzędzia okna dialogowego Skraplanie powodują zniekształcanie obszaru pędzla podczas przytrzymywania przycisku myszy lub przeciągania kursora. Efekt zniekształcenia nasila się przy dłuższym przytrzymywaniu przycisku myszy lub kilkukrotnym przeciąganiu kursorem nad wybranym obszarem.

Narzędzie Wypaczanie do przodu Przeciągnięcie narzędziem powoduje wypychanie pikseli do przodu.

Przytrzymanie klawisza Shift i kliknięcie narzędziem Wykrzywianie, Wypychanie w lewo lub Lustro pozwala utworzyć efekt przeciągania w linii prostej od poprzednio klikniętego punktu.

Narzędzie Wirówka zgodna z ruchem wskazówek zegara Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje obrócenie pikseli w prawo. Aby zawinąć piksele w lewo, należy podczas przeciągania narzędziem lub wciskania przycisku myszy przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Narzędzie Wklęśnięcie Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje przesunięcie pikseli w kierunku środka obszaru pod pędzlem.

Narzędzie Wybrzuszanie Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje odsunięcie pikseli od środka obszaru pod pędzlem.

Narzędzie Wypychanie w lewo Przeciągnięcie narzędziem prosto w górę powoduje przesunięcie pikseli w lewo. Przeciągnięcie narzędziem w dół powoduje przesunięcie pikseli w prawo. Można także przeciągnąć narzędziem wokół obiektu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby powiększyć ten obiekt, lub też w kierunku przeciwnym, aby go zmniejszyć. Aby pchnąć piksele w prawo przy przeciąganiu w górę (lub też aby pchnąć piksele w lewo przy przeciąganiu w dół), należy podczas przeciągania przytrzymywać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Narzędzie Lustro Kopiuje piksele do obszaru pod pędzlem. Przeciąganie powoduje odbicie prostopadle do kierunku pociągnięcia (na lewo od pociągnięcia) . Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) powoduje odbicie obszaru w kierunku odwrotnym do kierunku pociągnięcia (np. obszar nad pociągnięciem do dołu). Zwykle przeciąganie z wciśniętym klawiszem Alt lub Option przynosi lepsze efekty po zamrożeniu obszaru, który ma być odbity. Nachodzące na siebie pociągnięcia pędzla dają efekt podobny do odbicia w wodzie.

Narzędzie Turbulencja Umożliwia płynne rozpraszanie pikseli. Służy do tworzenia chmur, fal, ognia i podobnych efektów.

Opcje narzędzia Skraplanie

W sekcji Opcje narzędzia w oknie dialogowym można ustawić następujące opcje:

Rozmiar pędzla Pozwala określić wielkość pędzla używanego do zniekształcania obrazu.

Nacisk pędzla Pozwala określić szybkość wprowadzania zniekształceń pod wpływem przeciągania narzędzia po polu podglądu. Mniejszy nacisk powoduje, że zmiany zachodzą wolniej, co ułatwia zatrzymanie ich we właściwym momencie.

Częstotliwość pędzla Pozwala określić szybkość wprowadzania zniekształceń pod wpływem utrzymywania narzędzia (np. narzędzia Wirówka) nieruchomo nad podglądem obrazu. Im wyższa jest wartość tego ustawienia, tym szybciej są stosowane zniekształcenia.

Gęstość pędzla Pozwala kontrolować wtapianie pędzla na krawędziach. Efekt jest najbardziej intensywny pośrodku pędzla, a delikatniejszy na krawędziach.

Wahanie turbulencji Pozwala kontrolować intensywność mieszania pikseli przez narzędzie Turbulencja.

Tryb rekonstrukcji Opcja narzędzia Rekonstrukcja. Wybrany tryb określa sposób, w jaki narzędzie odtwarza obszar okna podglądu.

Zaznacz nacisk pisaka Zaznaczenie tej opcji powoduje odczytywanie danych nacisku z tabliczki wrażliwej na nacisk. (Opcja ta jest dostępna pod warunkiem korzystania z tabliczki.) Gdy powyższa opcja jest zaznaczona, nacisk pędzla (parametr wykorzystywany przez narzędzia) oblicza się, mnożąc rzeczywisty nacisk pisaka przez wartość Nacisk pędzla.

Zniekształcanie obrazu

Uwaga: *Jeśli zaznaczono warstwę tekstową lub warstwę kształtu, należy ją rasteryzować przed wykonaniem dalszych operacji. Dzięki temu będzie można zastosować do niej filtr Skraplanie. Aby zniekształcić warstwę tekstową bez uprzedniej rasteryzacji, należy użyć opcji zniekształceń narzędzia Tekst.*

1. Wybierz warstwę przeznaczoną do zniekształcenia. Można wybrać też fragment bieżącej warstwy.
2. Wybierz polecenie Filtr > Skraplanie.
3. Zamroź obszary obrazu, które mają pozostać w stanie niezmienionym.
4. Wybierz jedno z narzędzi skraplania, umożliwiających zniekształcenie obrazu w oknie podglądu. Zniekształć obraz, przeciągając kursor narzędzia w oknie podglądu.
5. Po zniekształceniu obrazu podglądu użyj narzędzia Rekonstrukcja lub innych kontrolek w celu częściowego lub pełnego odwrócenia wprowadzonych zmian, a także dokonania zmian innego rodzaju.
6. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij OK, aby zamknąć okno Skraplanie i zastosować zmiany do warstwy aktywnej.
   - Kliknij Anuluj, aby zamknąć okno Skraplanie bez stosowania zmian do warstwy.
   - Kliknij Przywróć wszystko, aby cofnąć wszystkie zniekształcenia podglądu obrazu, pozostawiając bieżące ustawienia wszystkich opcji.
   - Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij opcję Wyzeruj, aby przywrócić pierwotny stan obrazu oraz domyślne ustawienia opcji.

Dodatkowe efekty można utworzyć przy użyciu polecenia Edycja > Stonuj.

Zobacz także

"Efekty filtra mieszania i tonowania" na stronie 415

Zamrażanie i rozmrażanie obszarów

Obszary, które nie są przeznaczone do modyfikacji można zamrozić.

Zamrażanie obszarów

Zamrażanie obszarów w oknie podglądu pozwala uchronić je przed zmianami. Obszary zamrożone są zasłaniane maską, którą maluje się za pomocą narzędzia Maska zamrożenia. Obszary można również zamrozić za pomocą istniejącej maski, zaznaczenia lub przezroczystości. Dalsze czynności w oknie podglądu może ułatwić wyświetlenie maski.

W sekcji Opcje maski okna dialogowego Deformacja są widoczne ikony zaopatrzone w wyskakujące menu, które zapewniają kontrolę nad obszarami zamrożonymi (czyli zamaskowanymi).

Korzystanie z narzędzia Zamrażanie Wybierz narzędzie Zamrażanie i przeciągnij je przez obszar, który ma być objęty ochroną. Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia zamrażanie w linii prostej pomiędzy punktem bieżącym i punktem kliknięty uprzednio.

Zaznaczenia, maski i kanały przezroczystości Z odpowiedniego menu wyskakującego (jednego z pięciu menu widocznych w sekcji Opcje maski) wybierz opcję Zaznaczenie, Maska warstwy, Przezroczystość lub Szybka maska.

Zamrażanie wszystkich rozmrożonych obszarów W sekcji Opcje maski kliknij przycisk Maskuj wszystko.

Odwracanie rozmrożonych i zamrożonych obszarów W sekcji Opcje maski kliknij przycisk Odwróć wszystko.

Pokazywanie lub ukrywanie zamrożonych obszarów W sekcji Opcje widoku zaznacz lub wyłącz opcję Pokaż maskę.

Zmiana koloru zamrożonych obszarów W sekcji Opcje widoku wybierz nowy kolor z menu wyskakującego Kolor maski.

Opcje masek dla filtra Skraplanie

Jeżeli na obrazie utworzono zaznaczenie lub maskę, to po otwarciu okna dialogowego Skraplanie informacje te są zachowywane. Do wyboru są następujące opcje maski:

Zastąp zaznaczenie Pozwala wyświetlić zaznaczenie, maskę lub przezroczystość z oryginalnego obrazu.

Dodaj do zaznaczenia Pozwala wyświetlić maskę z oryginalnego obrazu, do której można dodać obszary zaznaczenia za pomocą narzędzia Zamrażanie. Opcja ta powoduje dodanie pikseli zaznaczonych w danym kanale do bieżącego obszaru zamrożenia.

Odejmij od zaznaczenia Opcja ta powoduje usunięcie pikseli zaznaczonych w danym kanale z bieżącego obszaru zamrożenia.

Przetnij z zaznaczeniem Wykorzystywane są tylko te piksele, które są zaznaczone i jednocześnie zamrożone w danym momencie.

Odwróć zaznaczenie Opcja ta powoduje odwrócenie bieżącego obszaru zamrożenia na podstawie zaznaczonych pikseli.

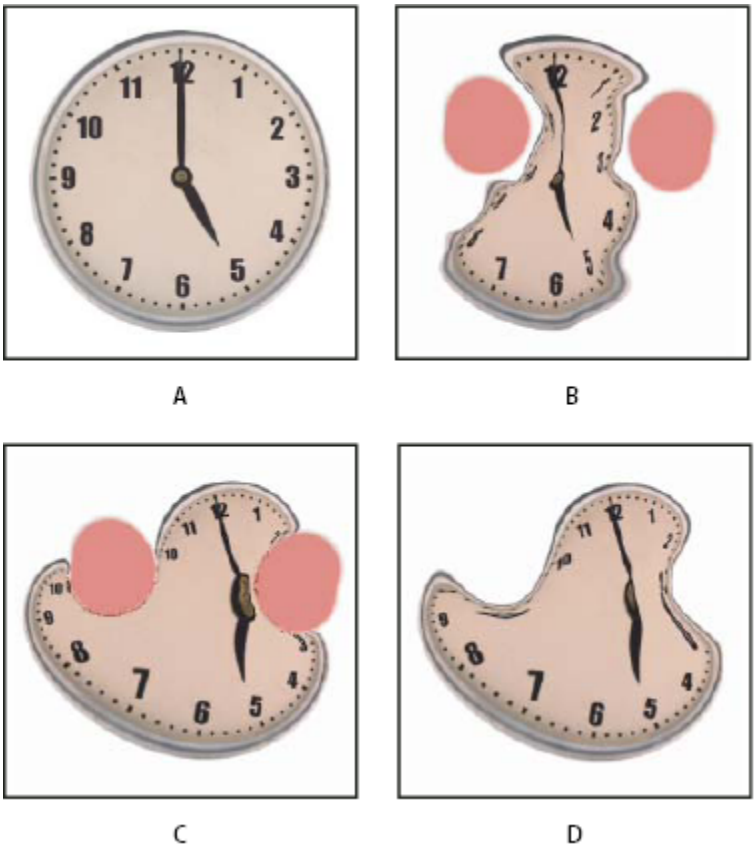
Rozmrażanie obszarów

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Rozmrażanie i przeciągnij je nad wybranym obszarem. Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia rozmrażanie w linii prostej pomiędzy punktem bieżącym i punktem klikniętym uprzednio.
- Aby rozmrozić wszystkie obszary zamrożone, kliknij przycisk Brak w sekcji Opcje maski.
- Aby odwrócić wszystkie obszary zamrożone, kliknij przycisk Odwróć wszystko w sekcji Opcje maski.

Rekonstrukcja zniekształceń

Po zniekształceniu podglądu obrazu użytkownik może skorzystać z szeregu trybów kontroli i rekonstrukcji dla odwrócenia zmian lub powtórnego ich wprowadzania w nieco zmienionej formie. Rekonstrukcję można przeprowadzać na dwa sposoby. Zrekonstruować można cały obraz, wygładzając zniekształcenia na obszarach rozmrożonych; można też użyć narzędzia Rekonstrukcja do zrekonstruowania konkretnych obszarów. Aby zapobiec rekonstrukcji zniekształconych obrazów można je zamrozić przy pomocy narzędzia Zamrażanie.



Rekonstrukcja oparta na zniekształceniach w obszarach zamrożonych.
***A.** Oryginalny obraz **B.** Obraz zniekształcony z obszarami zamrożonymi **C.** Obraz zrekonstruowany w trybie Twarda (za pomocą przycisku)*
***D.** Obraz rozmrożony o krawędziach zrekonstruowanych w trybie Gładka (za pomocą narzędzia)*

Rekonstrukcja całego obrazu

1 W sekcji Opcje rekonstrukcji wybierz tryb rekonstrukcji.

2 Aby efekt został zastosowany raz, kliknij przycisk Zrekonstruuj w sekcji Opcje rekonstrukcji. Rekonstrukcję można stosować wielokrotnie i przywracać w ten sposób coraz mniej zniekształcony wygląd obrazu.

Usuwanie wszystkich zniekształceń

1 Kliknij przycisk Odtwórz wszystko w sekcji Opcje rekonstrukcji. Spowoduje to usunięcie zniekształceń nawet w obszarach zamrożonych.

Rekonstrukcja części zniekształconego obrazu

1 Zamroź obszary, które mają pozostać zniekształcone.

2 Wybierz narzędzie Rekonstrukcja . W sekcji Opcje pędzla wybierz jeden z trybów narzędzia Rekonstrukcja.

3 Wciśnij przycisk myszy lub przeciągnij kursor nad wybranym obszarem obszarem. Piksele są przesuwane szybciej pośrodku pędzla. Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia rekonstrukcję w linii prostej pomiędzy punktem bieżącym i punktem kliknięty uprzednio.

Powtórzenie zniekształceń próbkowanych z punktu początkowego

1. Po zniekształceniu obrazu wybierz jeden z trybów rekonstrukcji z menu Tryb w sekcji Opcje narzędzia.
2. Wybierz narzędzie Rekonstrukcja i umieść kursor w oknie podglądu oraz wciśnij przycisk myszy lub przeciągnij kursor od punktu początkowego.

   Spowoduje to utworzenie kopii zniekształcenia próbkowanego z punktu początkowego, podobnie jak w przypadku malowania kopii obszaru za pomocą narzędzia Stempel. Jeśli w punkcie początkowym nie ma zniekształcenia, to efekt operacji przypomina uaktywnienie trybu Przywróć. Użytkownik może wybrać nowe punkty początkowe i stosować narzędzie Rekonstrukcja, tworząc różne efekty.

Tryby rekonstrukcji

Do wyboru są następujące tryby rekonstrukcji:
Twarda Na kratownicy pikseli (widocznej na siatce) na krawędziach między obszarami zamrożonymi i niezamrożonymi są utrzymywane kąty proste, co czasami prowadzi do powstawania w tych miejscach niespójności. Opcja przywraca niezamrożone obszary w postaci zbliżonej do oryginału. (Aby przywrócić postać oryginalną, należy użyć trybu rekonstrukcji Przywróć.)

Sztywna Działa podobnie jak słabe pole magnetyczne. Zniekształcenia określone w obszarach zamrożonych przechodzą na stronę obszarów niezamrożonych na ich krawędziach. Wraz ze wzrostem odległości od obszarów zamrożonych zniekształcenie słabnie.

Wygładzanie Zniekształcenia z obszarów zamrożonych przenikają łagodnie do obszarów niezamrożonych.

Luźna Opcja pozwala utworzyć efekt podobny do zastosowania opcji Gładka zapewniając jeszcze większą płynność przejść między zniekształceniami na obszarach zamrożonych i niezamrożonych.

Odwróć Pozwala przywrócić skalę zniekształceń, nie wprowadzając żadnego wygładzania.

Tryby narzędzia Rekonstrukcja

Narzędzie Rekonstrukcja może działać w trzech trybach, które odwołują się do zniekształcenia z punktu, w którym po raz pierwszy kliknięto (punktu początkowego). Na tej podstawie jest rekonstruowany obszar, nad którym przeciągnięto narzędzie. Każde kliknięcie myszą ustanawia nowy punkt początkowy, zatem aby rozprzestrzenić efekt z jednego punktu początkowego, nie należy zwalniać przycisku myszy aż do zakończenia używania narzędzia Rekonstrukcja.
Przemieszczenie Obszary niezamrożone są rekonstruowane w celu dopasowania ich do postaci z początku rekonstrukcji. Opcji Przemieszczenie można użyć w celu przesunięcia wszystkich części obrazu w inne miejsce. Kliknięcie, a następnie stopniowe kreślenie spirali od punktu początkowego powoduje przemieszczenie fragmentu obrazu na zakreślony obszar.

Wirówka Niezamrożone obszary są rekonstruowane w taki sposób, aby zostały dopasowane do przemieszczenia, obrotu i ogólnego skalowania w punkcie początkowym.

Pokrewny Niezamrożone obszary są rekonstruowane w taki sposób, aby zostały dopasowane do wszystkich miejscowych zniekształceń istniejących w punkcie początkowym, a obejmujących przemieszczenie, obrót, skalowanie w pionie i poziomie oraz pochylanie.

Praca z siatkami

Siatka jest pomocna w obserwowaniu i śledzeniu procesu zniekształceń. Użytkownik może wybrać rozmiar i kolor siatki, a także zapisać siatkę danego obrazu i stosować ją do innych.

- Aby dodać siatkę, przejdź do sekcji Opcje widoku okna dialogowego, zaznacz opcję Siatka, a następnie określ wielkość i kolor siatki.
- Aby wyświetlić siatkę, zaznacz opcję Pokaż siatkę. Gdy opcja Pokaż siatkę jest zaznaczona, obraz podglądu można wyświetlić lub ukryć. Aby wyświetlić obraz, zaznacz opcję Pokaż obraz w sekcji Opcje widoku; aby wyświetlać tylko siatkę, wyłącz opcję Pokaż obraz.
- Aby zapisać siatkę zniekształcenia, po zniekształceniu obrazu kliknij przycisk Zapisz siatkę. Określ nazwę i położenie pliku siatki, po czym kliknij przycisk Zapisz.
- Aby zastosować siatkę, kliknij opcję Wczytaj siatkę, wybierz plik siatki oraz kliknij przycisk Otwórz. Jeśli obraz i siatka zniekształcenia mają różną wielkość, siatka jest skalowana do wielkości obrazu.

Praca z tłem

Na obrazie podglądu może być wyświetlana tylko warstwa aktywna albo dodatkowe warstwy, służące jako tło. Za pomocą opcji z menu Tryb można ustawić tło na wierzchu lub pod spodem aktywnej warstwy, co może pomóc w monitorowaniu wprowadzanych zmian albo dopasowywaniu zniekształceń do innych zniekształceń wykonanych na innej warstwie.
> ***Ważne:*** *Nawet jeśli są wyświetlane inne warstwy, zniekształcaniu ulega tylko warstwa aktywna.*
Wyświetlanie tła Zaznacz opcję Pokaż tło, a następnie wybierz jedną z opcji z wyskakującego menu Użyj. Jeżeli użyje się opcji Wszystkie warstwy, zmiany bieżącej warstwy aktywnej nie będą uwidaczniane na warstwie w tle. Aby zmienić sposób mieszania warstwy aktywnej z tłem, należy określić poziom krycia nakładki. Tryb ten określa sposób łączenia tła i warstwy aktywnej w celu wyświetlenia podglądu. Wybierz jedną z opcji z wyskakującego menu Tryb.

Ukrywanie tła W sekcji Opcje widoku wyłącz opcję Pokaż tło.

Punkt zbiegu

Informacje o filtrze Punkt zbiegu

Filtr Punkt zbiegu umożliwia skorygowanie perspektywy na obrazach zawierających płaszczyzny perspektywy — na przykład, płaszczyzny ścian budynku lub innego obiektu prostopadłościennego. Procedurę stosowania filtra Punkt zbiegu można rozbić na dwa etapy: najpierw określa się płaszczyzny obrazu, a następnie stosuje się na nich pewne przekształcenia, takie jak malowanie, powielanie (stemplowanie) i kopiowanie/wklejanie. Wszelkie wprowadzane zmiany zostają podporządkowane perspektywie płaszczyzny poddawanej obróbce. Gdy różne elementy obrazu są dodawane, usuwane lub korygowane przy użyciu filtra Punkt zbiegu, wyniki są bardziej realistyczne, ponieważ nowa zawartość obrazu jest rozmieszczana i skalowana względem płaszczyzn perspektywy. Po zakończeniu prac z użyciem filtra Punkt zbiegu obraz może być dalej edytowany. Aby w pliku obrazu zostały zachowane informacje o płaszczyźnie perspektywy, należy zapisać go w formacie PSD, TIFF lub JPEG.

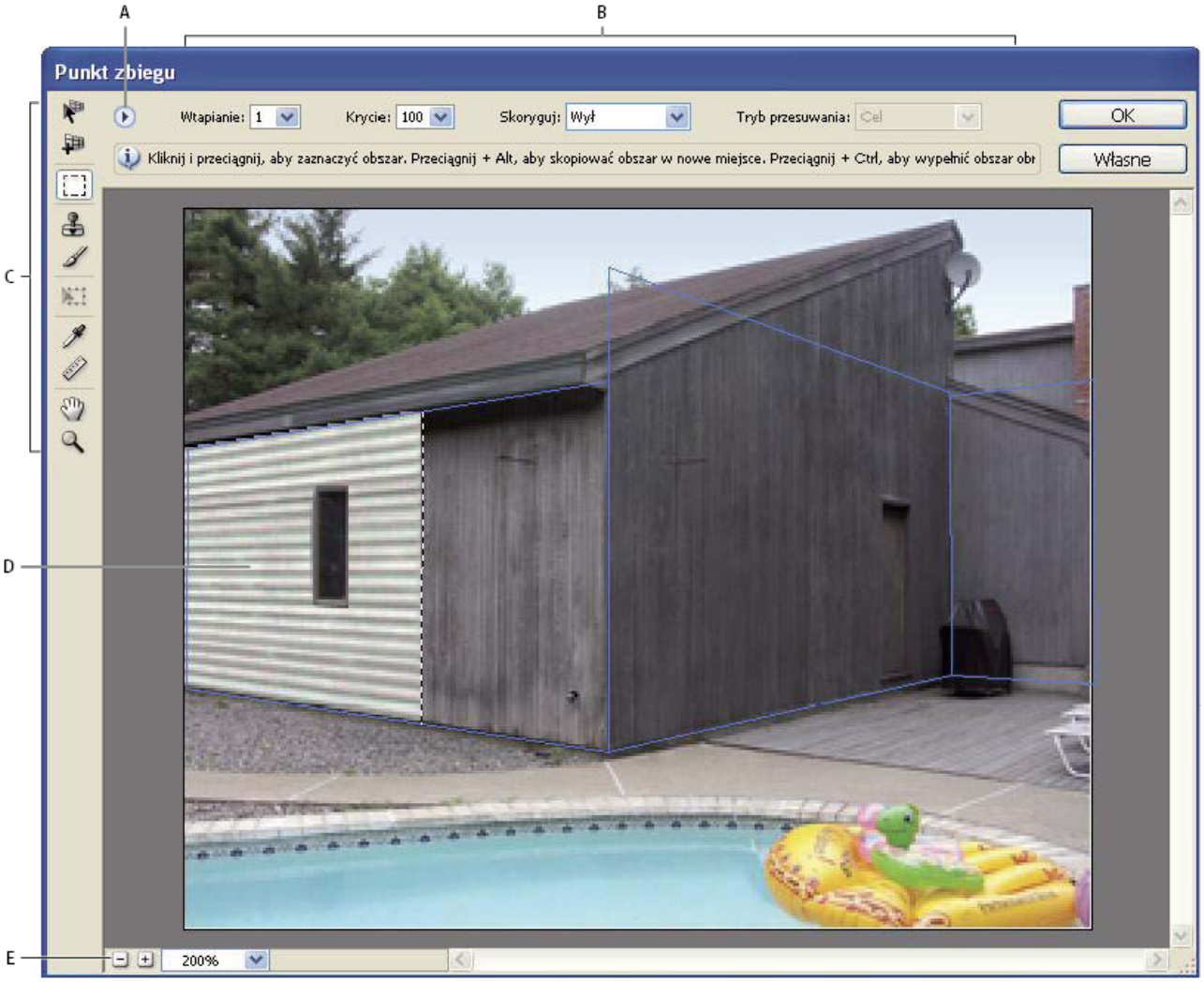
Edycja płaszczyzn perspektywy obrazu

Użytkownicy programu Photoshop Extended mogą także dokonywać pomiarów obiektów na obrazie, a następnie eksportować je wraz z danymi 3D do formatów DXF i 3DS, obsługiwanych przez aplikacje 3D.

Film dotyczący filtra Punkt zbiegu można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0019_pl.

Okno dialogowe Punkt zbiegu — opis ogólny

Okno dialogowe Punkt zbiegu (Filtr > Punkt zbiegu) zawiera narzędzia do wyznaczania płaszczyzn perspektywy oraz edycji obrazu, okno podglądu obrazu, a w programie Photoshop Extended — również narzędzie Miarka. Narzędzia dostępne w oknie dialogowym Punkt zbiegu (Ramka zaznaczenia, Stempel, Pędzel i inne) działają podobnie do swoich odpowiedników z przybornika. Ich opcje ustawia się nawet przy użyciu tych samych skrótów klawiaturowych. W menu Punktu zbiegu znajdują się ponadto opcje dodatkowych ustawień narzędzi oraz odnoszące się do nich polecenia.



Okno dialogowe Punkt zbiegu
***A.** Menu Punkt zbiegu **B.** Opcje **C.** Przybornik **D.** Podgląd sesji punktu zbiegu **E.** Opcje powiększania/zmniejszania*

Narzędzia w oknie Punkt zbiegu

Narzędzia dostępne w oknie dialogowym Punkt zbiegu działają analogicznie do swoich odpowiedników z przybornika. Ich opcje ustawia się przy użyciu tych samych skrótów klawiaturowych. Zaznaczenie narzędzia powoduje, że w oknie dialogowym Punkt zbiegu zmienia się zestaw dostępnych opcji.

Narzędzie Edycja płaszczyzny Umożliwia zaznaczanie, edycję, przesuwanie i zmianę wielkości płaszczyzn.

Narzędzie Tworzenie płaszczyzny Pozwala wyznaczyć cztery punkty narożne płaszczyzny, dopasować jej rozmiar i kształt oraz wydzielić nową płaszczyznę.

Narzędzie Ramka zaznaczenia Pozwala tworzyć zaznaczenia prostokątne i kwadratowe; umożliwia też przesuwanie i powielanie zaznaczeń.

Dwukrotne kliknięcie płaszczyzny przy aktywnym narzędziu Zaznaczanie powoduje jej zaznaczenie w całości.

Narzędzie Stempel Pozwala malować próbką pobraną z obrazu. W przeciwieństwie do narzędzia Stempel dostępnego w przyborniku, Stempel z okna dialogowego Punkt zbiegu nie powiela elementów z innych obrazów. Zobacz też “Malowanie próbkowanymi pikselami w oknie Punkt zbiegu” na stronie 252 oraz “Retusz przy użyciu narzędzia Stempel” na stronie 206.

Narzędzie Pędzel Pozwala malować na płaszczyźnie wybranym kolorem.

Narzędzie Przekształcanie Umożliwia skalowanie, obracanie i przesuwanie *swobodnego zaznaczenia* przy użyciu uchwytów obwiedni. Działanie narzędzia przypomina stosowanie polecenia Przekształcanie swobodne do zaznaczeń prostokątnych. Zobacz też "Przekształcenia swobodne" na stronie 230.

Narzędzie Kroplomierz Pozwala wybrać kolor malowania w oknie podglądu.

Narzędzie Miarka Umożliwia pomiary odległości oraz pomiary kątów położenia obiektu na płaszczyźnie. Zobacz też "Pomiaru w oknie Punkt zbiegu" na stronie 253

Narzędzie Lupka Pozwala powiększyć lub zmniejszyć obraz w oknie podglądu.

Narzędzie Rączka Pozwala przesuwać obraz w oknie podglądu.

Powiększanie lub zmniejszanie okna podglądu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz narzędzie Lupka w oknie dialogowym Punkt zbiegu, a następnie kliknij bądź przeciągnij kursor w oknie podglądu, co da efekt powiększania. Klikanie i przeciąganie z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) daje z kolei efekt zmniejszania.
- Przejdź do pola tekstowego Powiększenie u dołu okna dialogowego i wpisz w nim stopień powiększenia.
- Kliknij przycisk Zmniejszanie lub Powiększanie .
- Aby tymczasowo powiększyć podgląd, wciśnij klawisz "x". Jest to funkcja szczególnie użyteczna przy definiowaniu punktów narożnych płaszczyzny i przy pracy z detalami.

Przesuwanie obrazu w oknie podglądu.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz narzędzie Rączka w oknie dialogowym Punkt zbiegu, a następnie przeciągnij kursor w oknie podglądu.
- Można również, przy zaznaczonym dowolnym narzędziu, przytrzymywać w czasie przeciągania klawisz spacji.

Praca z filtrem Punkt zbiegu

(Opcjonalnie) Przygotuj obraz do obróbki przy pomocy filtra Punkt zbiegu.

Przed skorzystaniem z poleceń okna dialogowego Punkt zbiegu wykonaj dowolną z następujących czynności:

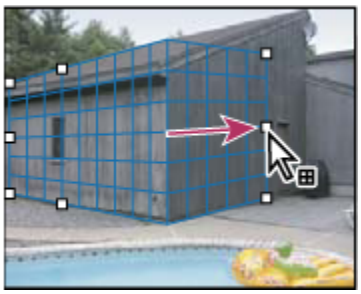
- Aby wyniki zastosowania filtra Punkt zbiegu mogły być umieszczane na oddzielnej warstwie, utwórz najpierw nową warstwę. Utworzenie oddzielnej warstwy pozwala w takim wypadku zachować obraz oryginalny, a poza tym można skorzystać z regulacji krycia warstwy, jej stylów i trybów mieszania.
- W celu umieszczenia pewnych obiektów poza granicami bieżącego obrazu, powiększ odpowiednio obszar roboczy. Zobacz też "Zmiana rozmiaru obszaru roboczego" na stronie 204
- Aby wykorzystać w oknie Punkt zbiegu pewne elementy ze schowka, skopiuj te elementy przed uaktywnieniem polecenia Punkt zbiegu. Elementy te mogą pochodzić z innego dokumentu programu Photoshop. W przypadku tekstu zaznacz i skopiuj do schowka całą warstwę tekstową.
- Aby działanie filtra Punkt zbiegu ograniczyć do konkretnych obszarów obrazu, przed uaktywnieniem polecenia Punkt zbiegu utwórz zaznaczenie lub zdefiniuj specjalną maskę. Zobacz też "Zaznaczanie przy pomocy narzędzi zaznaczania prostokątnego" na stronie 261 oraz "Informacje o maskach i kanałach alfa" na stronie 289.
- Aby skopiować dany element z zachowaniem jego perspektywy z jednego dokumentu programu Photoshop do innego, skopiuj go, gdy dokument otwarty jest w oknie Punkt zbiegu. W ten sposób podczas wklejania obiektu do innego dokumentu jego perspektywa zostanie zachowana.

Wybierz polecenie Filtr > Punkt zbiegu.

Określ punkty narożne płaszczyzny.
Domyślnie zaznaczane jest narzędzie Tworzenie płaszczyzny . Kliknij w polu podglądu aby wyznaczyć narożniki. Definiując płaszczyznę, warto wykorzystać w charakterze wzorca (lub obiektu pomocniczego) wybrany obiekt prostokątny.

Określanie narożników przy pomocy narzędzia Tworzenie płaszczyzny

Aby wydzielić dodatkowe płaszczyzny, użyj narzędzia Utwórz płaszczyznę, przeciągając jednocześnie punkt krawędziowy z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).



Przeciągnięcie punktu krawędziowego płaszczyzny z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) powoduje wydzielenie płaszczyzny prostopadłej.

Więcej informacji można znaleźć w części "Wyznaczanie i dopasowywanie płaszczyzn perspektywy w oknie Punkt zbiegu" na stronie 244.

Edycja obrazu.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Utwórz zaznaczenie. Po utworzeniu zaznaczenie można powielać, przesuwać, obracać, skalować wypełniać lub przekształcać. Szczegółowe informacje można znaleźć w części "Informacje o zaznaczeniach w oknie Punkt zbiegu" na stronie 246.
- Wklej element ze schowka. Skopiowany element staje się *swobodnym zaznaczeniem*, które po umieszczeniu na dowolnej płaszczyźnie dopasowuje się do jej perspektywy. Szczegółowe informacje można znaleźć w części "Wklejanie elementu w oknie Punkt zbiegu" na stronie 251.
- Zamaluj wybrane miejsca kolorem lub próbkowanymi pikselami. Szczegółowe informacje można znaleźć w części "Malowanie kolorem w oknie Punkt zbiegu" na stronie 252 lub "Malowanie próbkowanymi pikselami w oknie Punkt zbiegu" na stronie 252.
- Przeskaluj, obróć, odwróć, przerzuć lub przesuń swobodne zaznaczenie. Szczegółowe informacje można znaleźć w części "Informacje o zaznaczeniach w oknie Punkt zbiegu" na stronie 246.
- Zmierz element na płaszczyźnie. Pomiary można odtwarzać w programie Photoshop dzięki dostępnej w oknie Punkt zbiegu opcji Renderuj pomiary do programu Photoshop. Szczegółowe informacje można znaleźć w części "Pomiary w oknie Punkt zbiegu" na stronie 253.

(Tylko Photoshop Extended) Eksportowanie danych i pomiarów 3D do formatów DXF i 3DS.

Tekstury są również eksportowane do formatu 3DS. Szczegółowe informacje można znaleźć w części "Eksportowanie pomiarów, tekstur i danych 3D" na stronie 255.

Kliknij OK.

Siatki można odtwarzać w programie Photoshop, korzystając z dostępnej w oknie Punkt zbiegu opcji Renderuj siatki do programu Photoshop, przed zatwierdzeniem wykonanych działań przyciskiem OK. Szczegółowe informacje można znaleźć w części “Renderowanie siatek do programu Photoshop” na stronie 255.

Zobacz także

Informacje o płaszczyznach perspektywy i siatce

Przed rozpoczęciem edycji w oknie Punkt zbiegu należy wyznaczyć prostokątne płaszczyzny perspektywy, których układ pokrywa się z perspektywą obrazu. Od właściwego zdefiniowania tych płaszczyzn zależy poprawne dopasowanie orientacji i wielkości elementów obrazu.

Po wyznaczeniu narożników płaszczyzna staje się aktywna. Wyświetla się wtedy jej obwiednia i siatka. W celu zharmonizowania płaszczyzny z całością obrazu można ją skalować, przesuwać lub nadawać jej inny kształt. Można także zmieniać rozmiar siatki, aby dopasować ją do zawartych na obrazie obiektów. Czasami w poprawnym umiejscowieniu płaszczyzny może pomóc operacja wyrównania jej obwiedni i siatki do wybranego wzorka lub wybranej tekstury na obrazie. Odpowiednie dopasowanie siatki ułatwia także zliczenie elementów obrazu.

Ponadto siatka użyta wraz z narzędziem Miarka pomaga w wizualizacji pomiarów. Służy temu opcja umożliwiająca skojarzenie rozmiaru siatki z pomiarami dokonywanymi za pomocą narzędzia Miarka.

Zobacz także

“Pomiary w oknie Punkt zbiegu” na stronie 253

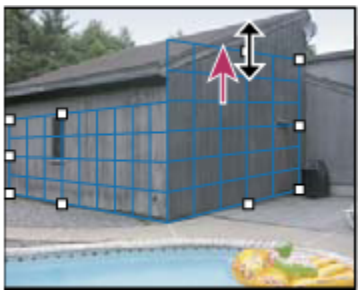
Wyznaczanie i dopasowywanie płaszczyzn perspektywy w oknie dialogowym Punkt zbiegu

1 Zaznacz narzędzie Tworzenie płaszczyzny, po czym klikając w oknie podglądu, wyznacz cztery narożniki.

Definiując płaszczyznę, warto wykorzystać w charakterze wzorca (lub obiektu pomocniczego) wybrany obiekt prostokątny. Rozmieszczenie narożników ułatwia uprzednie powiększenie podglądu z pomocą klawisza "x". W przypadku pomyłki ostatni z wprowadzonych punktów narożnych można usunąć, wciskając klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Mac OS). Położenie narożnika można też zmienić poprzez przeciąganie.

2 Wybierz narzędzie Edycja płaszczyzny i wykonaj jedną lub więcej z następujących czynności:

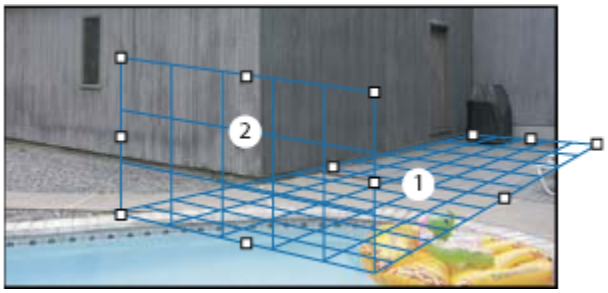
- Aby zmienić kształt płaszczyzny perspektywy, przeciągnij jej punkt narożny.
- Aby dopasować siatkę, wpisz odpowiednią wartość w polu Rozmiar siatki, lub kliknij przycisk strzałki i posłuż się suwakiem. Rozmiar siatki można zmienić również wtedy, gdy zaznaczone jest narzędzie Tworzenie płaszczyzny.
- Aby przesunąć płaszczyznę, kliknij w jej obrębie i przeciągnij.
- Aby przeskalować płaszczyznę, przeciągnij punkt krawędziowy segmentu obwiedni.



Przeciąganie punktu krawędziowego w celu powiększenia płaszczyzny dla potrzeb edycji

Obwiednia i siatka płaszczyzny perspektywy są zwykle niebieskie. Jeśli natomiast położenie któregoś z punktów narożnych jest niewłaściwe, obwiednia i siatka stają się czerwone lub żółte, a cała płaszczyzna jest uznawana za wadliwą. W przypadku wystąpienia powyższych problemów, należy tak manewrować punktami narożnymi płaszczyzny, aby i obwiednia, i siatka stały się niebieskie.

Jeśli płaszczyzny nachodzą na siebie, można przechodzić między nimi, klikając z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).



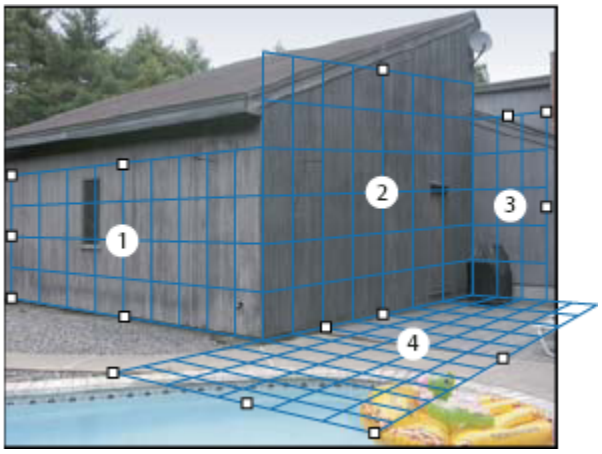
Płaszczyzny nachodzące na siebie

Tworzenie powiązanych płaszczyzn perspektywy

Po utworzeniu płaszczyzny w oknie Punkt zbiegu można utworzyć (wydzielić) inne płaszczyzny o takiej samej perspektywie. Po wydzieleniu płaszczyzny z płaszczyzny początkowej, z tej pierwszej można wydzielić kolejne itd. W opisany sposób można utworzyć dowolną liczbę płaszczyzn. Chociaż nowe płaszczyzny są wydzielane pod kątem 90°, kąt ten można zmienić. Zmiana kątów jest użyteczna, gdy dopasowywane powierzchnie mają skomplikowaną geometrię. Przykład zastosowania tej operacji to projektowanie układu narożnych szafek kuchennych. Oprócz dostosowywania kątów nowych płaszczyzn perspektywy istnieje możliwość zmiany ich rozmiarów. Służy do tego narzędzie Edycja płaszczyzny.

1 Zaznacz narzędzie Tworzenie płaszczyzny lub Edycja płaszczyzny, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnąć punkt brzegowy wzdłuż obwiedni (ale nie punkt narożny).

Nowa płaszczyzna zostanie utworzona pod kątem 90° do płaszczyzny oryginalnej.
Uwaga: *Jeśli nowa płaszczyzna nie będzie poprawnie wyrównana do zawartości obrazu, można uaktywnić narzędzie Edycja płaszczyzny i odpowiednio przesunąć punkty narożne płaszczyzny. Zmiana jednej z płaszczyzn ma wpływ na wszystkie płaszczyzny z nią powiązane.*



Operacja wyciągania płaszczyzn gwarantuje, że kolejne płaszczyzny są ze sobą powiązane, a wprowadzane zmiany są dostosowywane do właściwej perspektywy.

2 (Opcjonalnie) Zmień kąt nowej płaszczyzny, wykonując jedną z następujących czynności:

- Jeśli jest zaznaczone narzędzie Edycja płaszczyzny lub Tworzenie płaszczyzny, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij środkowy węzeł brzegowy po stronie przeciwnej względem osi obrotu.
- Wpisz wartość w polu tekstowym Kąt.
- Przesuń suwak Kąt.

Uwaga: *Po utworzeniu nowej płaszczyzny, podrzędnej względem innej płaszczyzny, nie będzie można zmienić kąta tej drugiej (nadrzędnej).*

Ostrzeżenia dotyczące obwiedni i siatki w oknie Punkt zbiegu

Bieżący stan płaszczyzny jest sygnalizowany za pomocą różnych kolorów jej obwiedni i siatki. Jeśli płaszczyzna jest wyznaczona niepoprawnie, należy przeciągnąć jej punkty narożne w takie miejsca, aby i obwiednia, i siatka stały się niebieskie.
Kolor niebieski Sygnalizuje, że płaszczyzna jest poprawna. Należy pamiętać, że sama poprawność położenia płaszczyzny nie gwarantuje jeszcze prawidłowej perspektywy. Do tego celu niezbędne jest również dokładne dopasowanie obwiedni i siatki płaszczyzny do elementów geometrycznych obrazu.

Kolor czerwony Sygnalizuje, że płaszczyzna jest niepoprawna. Filtr Punkt zbiegu nie może obliczyć proporcji płaszczyzny. W takim wypadku nie jest możliwe wydzielanie płaszczyzn prostopadłych. Chociaż na niepoprawnej (czerwonej) płaszczyźnie można wprowadzać pewne zmiany, ich wyniki nie są prawidłowo rozmieszczane.

Kolor żółty Sygnalizuje, że płaszczyzna jest niepoprawna. Nie można wyznaczyć żadnego punktu zbiegu płaszczyzny. Chociaż na niepoprawnej (żółtej) płaszczyźnie można wprowadzać pewne zmiany (można też wydzielać zeń płaszczyzny prostopadłe), ich wyniki nie są prawidłowo rozmieszczane.

Wyświetlanie i ukrywanie siatki, aktywnych zaznaczeń i granic płaszczyzny perspektywy

1 Z menu okna dialogowego Punkt zbiegu wybierz polecenie Pokaż krawędzie

Uwaga: *Nawet jeśli polecenie to nie zostało wybrane, zaznaczenia są chwilowo wyświetlane podczas zmiany ich rozmiaru i położenia.*

Dopasowywanie rozmiaru oczek siatki płaszczyzny perspektywy

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz narzędzie Edycja płaszczyzny lub Tworzenie płaszczyzny , a następnie wprowadź wartość Rozmiar oczek w obszarze opcji narzędzi.
- (Tylko dla programu Photoshop Extended) Zaznacz narzędzie Miarka , a następnie w obszarze opcji narzędzi wybierz opcję Połącz pomiary z siatką Przeciągnij kursor narzędzia Miarka w obrębie płaszczyzny oraz wprowadź wartość w polu Długość w obszarze opcji.

Informacje o zaznaczeniach w oknie Punkt zbiegu

Zaznaczenia mogą być przydatne podczas malowania lub retuszowania w celu korekty błędów, dodania elementów lub udoskonalenia obrazu. Tworzenie zaznaczeń w oknie Punkt zbiegu pozwala malować na wybranych obszarach lub wypełniać je, przy jednoczesnym zachowaniu perspektywy wyznaczonej dla płaszczyzn obrazu. Z zaznaczeń można też korzystać w przypadku powielania lub przesuwania wybranych elementów w perspektywie.

Użycie narzędzia Zaznaczanie prostokątne w oknie Punkt zbiegu pozwala tworzyć zaznaczenie z płaszczyzną perspektywy. Gdy utworzone zaznaczenie rozciąga się na więcej niż jedną płaszczyznę, zostaje ono odpowiednio wypaczone dla podporządkowania go perspektywie każdej z płaszczyzn.

Po utworzeniu zaznaczenia można je dowolnie przesuwać w obrębie obrazu, zachowując jednocześnie perspektywę właściwą dla danej płaszczyzny. Jeśli obraz posiada kilka płaszczyzn, zaznaczenie jest podporządkowywane tej płaszczyźnie, przez którą jest przesuwane.
Opcje okna Punktu zbiegu umożliwiają również powielanie pikseli obrazu w zaznaczeniu podczas jego przemieszczania. W oknie Punkt zbiegu zaznaczenie zawierające piksele obrazu, które można dowolnie przesuwać w obrębie obrazu, nazywane jest*zaznaczeniem swobodnym*. Jakkolwiek piksele tworzące swobodne zaznaczenie nie znajdują się na osobnej warstwie, sprawiają

jednak wrażenie odrębności, jak gdyby unosząc się ponad głównym obrazem. Gdy swobodne zaznaczenie jest aktywne, można je przesuwać, obracać i skalować.
Uwaga: *W przypadku wklejenia obiektu do okna Punktu zbiegu wklejone piksele znajdują się w swobodnym zaznaczeniu.*

Kliknięcie poza swobodnym zaznaczeniem usuwa je. Po usunięciu zaznaczenia jego zawartość jest wklejana do obrazu, zastępując piksele, które wcześniej się pod nią znajdowały. Utworzenie kopii swobodnego zaznaczenia również powoduje usunięcie zaznaczenia z oryginału.

Okno Punkt zbiegu zawiera dodatkową opcję przesuwania zaznaczeń. Można bowiem wypełnić zaznaczenie pikselami z obszaru, na którym zostanie umieszczony kursor.

Kopiowanie zaznaczenia i przesuwanie go z jednej płaszczyzny perspektywy na inną

Zobacz także

"Wypełnianie zaznaczenia zawartością innego obszaru obrazu" na stronie 249

"Kopiowanie zaznaczeń w oknie Punkt zbiegu" na stronie 250

Tworzenie zaznaczeń w oknie Punkt zbiegu

1 Wybierz narzędzie Zaznaczanie prostokątne.

2 Zależnie od potrzeby, przed utworzeniem zaznaczenia w obszarze opcji wprowadź wartości dla dowolnych ustawień spośród podanych poniżej:

Wtapianie	**Określa stopień rozmycia krawędzi zaznaczenia.**
Krycie	**Opcja ta przydaje się, gdy zaznaczenia ma być wykorzystane w celu przesuwania zawartości obrazu. Opcja warunkuje stopień w jakim przemieszczone piksele zasłaniają lub odsłaniają zawartość znajdującą się pod nimi.**
Menu Skoryguj	**Jeśli zaznaczenie będzie wykorzystane w celu przesunięcia zawartości obrazu, wybierz tryb mieszania. Opcja warunkuje sposób mieszania przemieszczonych pikseli z otaczającym obrazem:** • **Aby uchronić piksele zaznaczenia przed wymieszaniem z kolorami, cieniami i teksturami pikseli otaczających, wybierz opcję Wyłącz.** • **Aby piksele zaznaczenia mieszały się z oświetleniem pikseli otaczających, wybierz opcję Luminacja.** • **Aby piksele zaznaczenia mieszały się z kolorem, oświetleniem i cieniowaniem pikseli otaczających, wybierz opcję Włącz.**

3 Przeciągnij kursor narzędzia na płaszczyźnie. Istnieje możliwość utworzenia zaznaczenia, które obejmuje swym zasięgiem kilka płaszczyzn. Aby ograniczyć zaznaczenie do kwadratu zachowującego perspektywę, posłuż się klawiszem Shift.

Zaznaczenie obejmujące kilka płaszczyzn

Uwaga: *Aby zaznaczyć całą płaszczyznę, kliknij ją dwukrotnie przy aktywnym narzędziu Zaznaczanie prostokątne.*

Przesuwanie zaznaczeń w oknie Punkt zbiegu

1 Utwórz zaznaczenie na płaszczyźnie perspektywy.

2 Aby określić sposób w jaki będzie się zachowywać zaznaczenie po przesunięciu, z menu Tryb przesuwania wybierz jedną z następujących opcji:

- Opcja Cel powoduje zaznaczanie obszaru, na który jest przesuwana ramka zaznaczenia.
- Opcja Źródło powoduje wypełnienie zaznaczenia pikselami obrazu pochodzącymi z obszaru, który wskazuje kursor narzędzia Zaznaczenie.

3 Przeciągnij zaznaczenie Aby zachować zgodność przesunięcia z siatką płaszczyzny perspektywy, posłuż się przyciskiem Shift.

Przesuwanie, obracanie i skalowanie swobodnych zaznaczeń

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przesunąć swobodne zaznaczenie, wybierz narzędzie Zaznaczanie prostokątne lub Przekształcanie i przeciągnij zaznaczenie w nowe miejsce.
- Aby obrócić zaznaczenie, wybierz narzędzie Przekształcenie i ustaw kursor w pobliżu punktu węzłowego. Gdy wskaźnik zmieni kształt na podwójną zakrzywioną strzałkę, przeciągnij zaznaczenie. Można też zaznaczyć opcję Odwróć w poziomie, aby odwrócić zaznaczenie w poziomie, wzdłuż osi pionowej, albo opcję Odwróć w pionie, aby odwrócić zaznaczenie w pionie, wzdłuż osi poziomej.

Opcje narzędzia Przekształcanie
***A.** Oryginalne zaznaczenie **B.** Odwrócenie w pionie **C.** Odwrócenie w poziomie*

- Aby skalować swobodne zaznaczenie, sprawdź, czy znajduje się ono na płaszczyźnie perspektywy. Następnie wybierz narzędzie Przekształcenie i umieść kursor na węźle. Gdy wskaźnik zmieni kształt na podwójną prostą strzałkę, przeciągnij zaznaczenie. Aby zachować proporcje, posłuż się klawiszem Shift. Aby skalować zaznaczenie od punktu środkowego, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Wypełnianie zaznaczenia zawartością innego obszaru obrazu

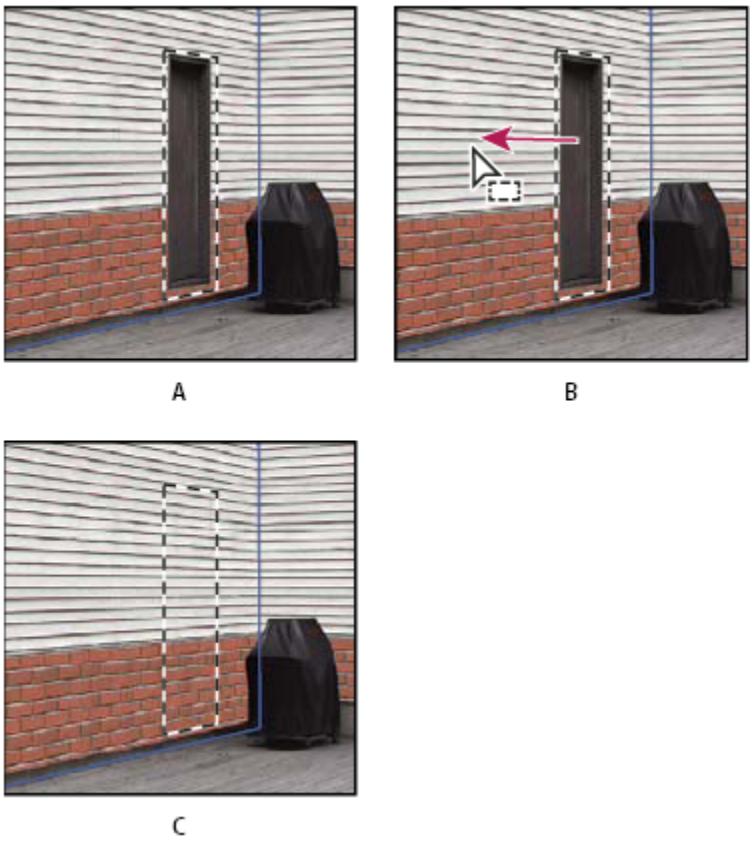
1 Utwórz zaznaczenie na płaszczyźnie perspektywy.

2 Zależnie od potrzeby przesuń zaznaczenie w wybrane miejsce. W przypadku przesuwania zaznaczenia sprawdź, czy w trybie Przesuwanie wybrana jest opcja Cel.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) przeciągnij kursor z wnętrza zaznaczenia na obszaru obrazu, którego zawartość ma je wypełnić.
- Z menu Przesuwanie wybierz opcję Źródło i przeciągnij kursor z wnętrza zaznaczenia na obszaru obrazu, którego zawartość ma je wypełnić.

Wypełnione zaznaczenie staje się zaznaczeniem swobodnym, które można ponownie skalować, przesuwać, obracać i powielać za pomocą narzędzia Przekształcenie, a także przesuwać i powielać za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne.



Przeciąganie zaznaczenia z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS)
A. *Oryginalne zaznaczenie* ***B.*** *Przesuwanie zaznaczenia na obraz źródłowy* ***C.*** *Obraz źródłowy wypełnia oryginalne zaznaczenie*

Zobacz także

"Informacje o zaznaczeniach w oknie Punkt zbiegu" na stronie 246

Kopiowanie zaznaczeń w oknie Punkt zbiegu

1 Utwórz zaznaczenie na płaszczyźnie perspektywy.

2 Z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) skopiuj zaznaczenie wraz z pikselami jego obrazu, przeciągając je za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne.

Utworzona kopia staje się *zaznaczeniem swobodnym*, które sprawia wrażenie unoszenia się nad obrazem. Zaznaczenie swobodne można przesuwać; można je też skalować lub obracać przy pomocy narzędzia Przekształcanie.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć swobodne zaznaczenie, kliknij poza jego obszarem. Po usunięciu zaznaczenia jego zawartość jest wklejana do obrazu, zastępując piksele, które wcześniej się pod nią znajdowały.
- Aby utworzyć kolejną kopię kliknij zaznaczenie przy pomocy narzędzia Zaznaczanie prostokątne lub Przekształcanie, a następnie przeciągnij je z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Po skopiowaniu oryginalne zaznaczenie swobodne jest usuwane, a jego zawartość zastępuje piksele, które wcześniej się pod nią znajdowały

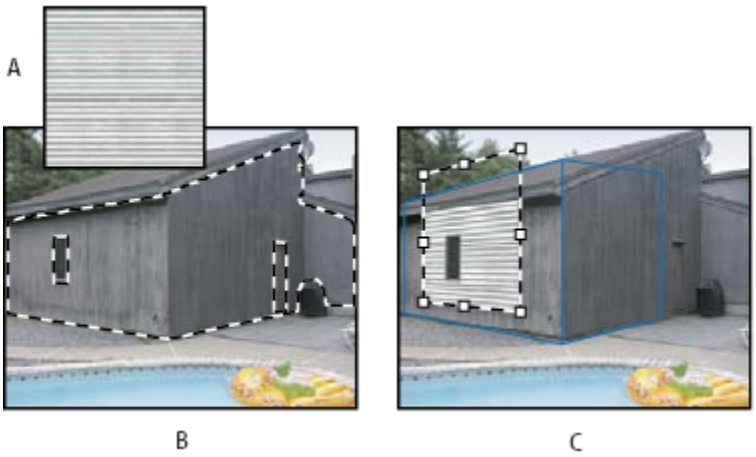
Wciśnięcie klawiszy Ctrl+Shift+T (Windows) lub Control+Shift+T (Mac OS) powoduje powielenie ostatniej kopii. Jest to prosta metoda wielokrotnego powielania tej samej zawartości.

Zobacz także

"Informacje o zaznaczeniach w oknie Punkt zbiegu" na stronie 246

Wklejanie elementu w oknie Punkt zbiegu

W oknie Punkt zbiegu mogą być wklejane elementy ze schowka. Element może pochodzić z tego samego lub innego dokumentu. Wklejony element staje się swobodnym zaznaczeniem, które można następnie skalować, obracać, przesuwać i powielać. Jeśli zaznaczenie tego typu jest przesuwane na wybraną płaszczyznę, dostosowuje się do jej perspektywy.



Wklejanie elementu w oknie Punkt zbiegu
A. *Wzorek skopiowany z innego dokumentu* ***B.*** *Obraz z zaznaczeniem (mającym zawierać wyniki) utworzony w programie Photoshop przed otwarciem okna Punkt zbiegu.* ***C.*** *Przesunięcie wzorka wklejonego w oknie Punkt zbiegu na płaszczyznę z zachowaniem zaznaczenia*

W przypadku wklejania elementów warto przestrzegać zasady tworzenia płaszczyzn perspektywy z wyprzedzeniem.

1. Skopiuj element do schowka. Element może pochodzić z tego samego lub innego dokumentu. Należy pamiętać, że wklejane mogą być tylko obiekty rastrowe (a nie wektorowe).

   Uwaga: *W przypadku tekstu zaznacz i skopiuj do schowka całą warstwę tekstową. W oknie Punkt zbiegu zostanie wklejona zrasteryzowana wersja tekstu.*

2. Jeśli zachodzi taka potrzeba, utwórz nową warstwę.

3. Wybierz polecenie Filtr > Punkt zbiegu.

4. Jeśli to konieczne, utwórz na obrazie płaszczyznę (lub kilka płaszczyzn).

5. Wciśnij klawisze Ctrl-V (Windows) lub Command-V (Mac OS), aby wkleić obiekt.

   Wklejony obiekt staje się swobodnym zaznaczeniem w górnym lewym rogu podglądu obrazu. Narzędzie Zaznaczanie prostokątne uaktywnia się domyślnie.

6. Przy pomocy narzędzia Zaznaczanie prostokątne przeciągnij wklejony obraz na płaszczyznę.

   Obraz zachowuje perspektywę płaszczyzny, na której się znalazł.

> ***Ważne:*** *Po wklejeniu obiektu w oknie Punktu zbiegu nie należy klikać żadnego punktu obrazu, mając na uwadze, że jest aktywne narzędzie Zaznaczanie prostokątne, którego należy użyć jedynie w celu przeciągnięcia obiektu w wybrane miejsce. Przypadkowe kliknięcie w jakimkolwiek innym miejscu niż miejsce docelowe spowoduje bowiem usunięcie swobodnego zaznaczenia i trwałe wklejenie obiektu.*

Malowanie kolorem w oknie Punktu zbiegu

1 Wybierz narzędzie Pędzel.

2 Wybierz kolor pędzla, wykonując jedną z następujących czynności:
- Zaznacz narzędzie Kroplomierz i kliknij wybrany kolor w oknie podglądu.
- Kliknij pole Kolor pędzla, aby otworzyć próbnik kolorów Adobe.

3 W obszarze opcji narzędzi ustaw opcję Średnica (rozmiar pędzla), Twardość (stopień wygładzania pędzla) oraz Krycie (stopień, w którym malowana powierzchnia ma ukrywać lub odsłaniać znajdujący się pod spodem obraz).

4 Wybierz tryb mieszania:
- Aby malować bez mieszania próbki z kolorem, światłem i cieniami otaczających pikseli, wybierz opcję Wyłącz.
- Aby malować mieszając jasność próbki z jasnością otaczających pikseli, jednocześnie zachowując jej oryginalny kolor, wybierz opcję Luminancja.
- Aby malować mieszając próbkę z kolorem, światłem i cieniami otaczających pikseli, wybierz opcję Włącz.

5 Dodatkowo, można określić opcje aplikacji malarskiej:
- Aby malować nieprzerwanie, automatycznie dostosowując się do perspektywy kolejnych płaszczyzn, otwórz menu okna Punkt zbiegu i wybierz opcję Operacje na wielu powierzchniach. Wyłączenie tej opcji pozwala na malowanie w perspektywie na każdej warstwie z osobna. Aby zmienić perspektywę, trzeba przerwać malowanie i wznowić je na innej płaszczyźnie.
- W celu ograniczenia malowania jedynie do płaszczyzny aktywnej z menu Punktu zbiegu wybierz opcję Ogranicz operacje do krawędzi powierzchni. Wyłączenie tej opcji umożliwia malowanie poza granicami warstwy aktywnej.

6 Przeciągając kursor narzędzia, maluj na obrazie. Gdy malowanie odbywa się na płaszczyźnie, wielkość i kształt pędzla są dostosowywane do jej perspektywy. Malowanie z wciśniętym klawiszem Shift ogranicza pociągnięcia pędzla do linii prostych, zgodnych z perspektywą płaszczyzny. Można również kliknąć wybrany punkt przy pomocy narzędzia Pędzel, a następnie, aby namalować linię prostą w perspektywie, kliknąć inny punkt z wciśniętym klawiszem Shift.

Narzędzie Pędzel "rozpoznaje" zaznaczenia i można go używać do malowania na ich krawędziach. Na przykład, gdy jest zaznaczona płaszczyzna, można narysować linię wzdłuż jej obwodu.

Malowanie próbkowanymi pikselami w oknie Punktu zbiegu.

W oknie dialogowym Punkt zbiegu jest dostępne narzędzie Stempel, które pozwala malować próbką pikseli. Powielony obraz jest orientowany zgodnie z perspektywą płaszczyzny, na której się pojawia. Narzędzie Stempel przydaje się do takich czynności jak mieszanie i retuszowanie obszarów obrazu, powielanie części powierzchni w celu usunięcia lub skopiowania obiektu, a także poszerzenia zasięgu tekstury lub wzorka.

1 W oknie dialogowym Punkt zbiegu wybierz narzędzie Stempel .

2 W obszarze opcji narzędzi ustaw opcję Średnica (rozmiar pędzla), Twardość (stopień wygładzania pędzla) oraz Krycie (stopień, w którym malowana powierzchnia ma ukrywać lub odsłaniać znajdujący się pod spodem obraz).

3 Wybierz tryb mieszania z menu Skoryguj:
- Aby malować bez mieszania próbki z kolorem, cieniami i teksturą otaczających pikseli, wybierz opcję Wyłącz.

- Aby malować mieszając próbki z oświetleniem otaczających pikseli, wybierz opcję Luminacja.
- Aby malować mieszając próbkę z kolorem, światłem i cieniami otaczających pikseli, wybierz opcję Włącz.

4 Aby określić próbkowanie przy pomocy narzędzia Stempel:
- Aby uzyskać efekt płynnego próbkowania pikseli, bez utraty bieżącego punktu próbkowania nawet po zwolnieniu przycisku myszy, zaznacz opcję Wyrównany.
- Aby po przerwaniu i wznowieniu malowania za każdym razem używać pikseli z oryginalnego punktu próbkowania, wyłącz opcję Wyrównany.

5 Dodatkowo, można określić opcje aplikacji malarskiej:
- Aby malować nieprzerwanie na kolejnych płaszczyznach, otwórz menu okna Punkt zbiegu i wybierz opcję Operacje na wielu powierzchniach.
- W celu ograniczenia malowania jedynie do płaszczyzny aktywnej z menu Punktu zbiegu wybierz opcję Ogranicz operacje do krawędzi powierzchni.

6 Przesuń kursor na płaszczyznę i kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby określić punkt próbkowania.

7 Przeciągnij kursor po wybranym obszarze obrazu. Malowanie z wciśniętym klawiszem Shift ogranicza pociągnięcia pędzla do linii prostych, zgodnych z perspektywą płaszczyzny. Można również kliknąć wybrany punkt przy pomocy narzędzia Stempel, a następnie, aby namalować linię prostą w perspektywie, kliknąć inny punkt z wciśniętym klawiszem Shift.

Pomiary w oknie Punkt zbiegu

(Tylko dla programu Photoshop Extended) Użytkujący program specjaliści różnych dziedzin, od architektów po pracowników medycyny kryminalnej, niejednokrotnie muszą znać dokładne wymiary obiektów na obrazie. W oknie Punktu zbiegu można w tym celu skorzystać z narzędzia Miarka, rysując przy jego pomocy linię pomiarową nad obiektem położonym na płaszczyźnie perspektywy o znanych wymiarach. Narzędzie Miarka posiada opcję wprowadzania długości pomiarowej. Wraz z linią pomiarową wyświetlane są dwa pola tekstowe: jedno z nich zawiera wartość długości, drugie — kąt pomiędzy linią a płaszczyzną perspektywy. Po wprowadzeniu konkretnego pomiaru i długości, wszelkie kolejne pomiary są skalowane według tych pierwotnych wartości.

Film dotyczący filtra Punkt zbiegu można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0019_pl.

Można również skorzystać z opcji kojarzenia długości linii pomiarowej z rozmiarem oczek siatki płaszczyzny perspektywy. Przykładowo, po zaznaczeniu powyższej opcji długość pomiarowa o wartości równej 5 powoduje wyświetlenie siatki o 5 oczkach. Opcja może być przydatna dla wizualizacji rozmiarów na obrazie lub przeliczania obiektów. Gdy opcja nie jest zaznaczona, oczka siatki można tworzyć niezależnie od wskazań pomiarów. Z opcji tej można skorzystać w przypadku, gdy oczka siatki warunkowane wartością pomiaru są zbyt małe i utrudniają rozeznanie na obrazie.

Przeprowadzane pomiary mogą być odtwarzane w programie i wyświetlane na obrazie również po zamknięciu okna Punkt zbiegu. Istnieje także możliwość eksportowania pomiarów i danych geometrycznych do formatów obsługiwanych przez aplikacje typu CAD.

Zobacz także

Pomiary obiektów na obrazie

1 IW oknie dialogowym Punkt zbiegu zaznacz narzędzie Miarka, a następnie kliknij wybrany punkt na płaszczyźnie i przeciągnij kursor nad obiektem.

Początkowe pomiary najlepiej jest przeprowadzić względem obiektów o znanych wymiarach.
Uwaga: *Możliwe jest również wykonywanie pomiarów przekraczających granice płaszczyzn.*

2 Przy wybranym pomiarze wprowadź wartość w polu Długość, aby ustalić jej jednostkę.

3 Zależnie od potrzeby przeprowadź kolejne pomiary.

Wszystkie kolejne pomiary będą wykonywane w odniesieniu do pomiaru początkowego.

4 (Opcjonalnie) Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Jeśli rozmiar oczek siatki ma być niezależny od parametru Długość wyznaczonego przez pomiar źródłowy, należy usunąć zaznaczenie opcji Połącz pomiary z siatką. Jest to ustawienie domyślne.
- Jeśli rozmiar oczek siatki ma być uzależniony od parametru Długość wyznaczonego przez pomiar źródłowy, zaznacz opcję Połącz pomiary z siatką.

Pomiary wykonane w oknie Punkt zbiegu są zachowywane po jego zamknięciu i pojawiają się, kiedy okno zostaje ponownie otwarte.

Pomiar automatyczny w oknie Punkt zbiegu

Narzędzie Miarka umożliwia automatyczne pomiary długości i szerokości powierzchni wyznaczonej przez płaszczyznę perspektywy.

1 Kliknij dwukrotnie płaszczyznę perspektywy przy pomocy narzędzia Miarka.

Przesuwanie pomiaru w oknie Punkt zbiegu

IW oknie Punktu zbiegu można przesunąć linię pomiarową bez zmiany jej orientacji i długości.

1 Zaznacz narzędzie Miarka.

2 Kliknij dowolny punkt wcześniej utworzonej linii pomiarowej i przeciągnij ją.

Zmiana długości lub orientacji linii pomiarowej

Długość lub orientację istniejącej już linii pomiarowej można zmieniać.

1 Zaznacz narzędzie Miarka i umieść jego kursor nad końcowym punktem linii pomiarowej.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić orientację i długość linii pomiarowej, przeciągnij punkt końcowy.
- Aby zmienić długość linii pomiarowej i ograniczyć kąt zmian jej orientacji do 15 stopni, przeciągnij punkt końcowy z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- Aby zmienić długość linii pomiarowej bez zmiany jej orientacji, przeciągnij punkt końcowy z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby zmienić orientację linii pomiarowej bez zmiany jej długości, przeciągnij punkt końcowy z wciśniętym klawiszem Shift.

Usuwanie pomiaru w oknie Punkt zbiegu

1 Zaznacz linię pomiaru i wciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete.

Wyświetlanie i ukrywanie pomiarów w oknie Punkt zbiegu

1 Z menu okna Punkt zbiegu wybierz opcję Pokaż pomiary.

Odtwarzanie pomiarów w programie Photoshop

Pomiary wykonane w oknie Punkt zbiegu są niewidoczne podczas wyświetlania obrazu w oknie dokumentu programu Photoshop, jakkolwiek są one przechowywane na obrazie i ujawniane przy ponownym otwarciu okna Punkt zbiegu. Pomiary można jednak renderować w taki sposób, ze po zakończeniu pracy w oknie, w którym zostały utworzone są również widoczne w oknie dokumentu programu. Renderowane pomiary mają postać rastrową, a nie wektorową.

1 Z menu okna Punkt zbiegu wybierz opcję Renderuj pomiary do programu Photoshop.

Polecenie Renderuj pomiary do programu Photoshop musi być wybierane przy każdym wznowieniu pracy w oknie Punkt zbiegu.

Gdy zamiarem użytkownika jest renderowanie pomiarów do programu Photoshop, należy wcześniej utworzyć dla nich oddzielną warstwę. Pomiary takie zostają wtedy zgromadzone na osobnej warstwie, a nie na obrazie.

Eksportowanie pomiarów, tekstury i danych 3D

Dane 3D (płaszczyzny), tekstury oraz pomiary utworzone w oknie Punkt zbiegu mogą być eksportowane do formatów obsługiwanych przez aplikacje typu CAD, a także do formatów używanych przy projektowaniu, animacji i tworzeniu efektów specjalnych. Eksportowanie do formatu DXF powoduje utworzenie pliku zawierającego dane 3D oraz dowolne pomiary. Eksportowane pliki 3DS zawierają oprócz danych geometrycznych także renderowane tekstury.

1 Z menu okna Punkt zbiegu wybierz polecenie Eksportuj do DXF lub Eksportuj do 3DS.

2 IW oknach dialogowych powyższych poleceń wybierz miejsce zapisania pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Renderowanie siatek do programu Photoshop

Siatki utworzone w oknie Punkt zbiegu są niewidoczne podczas wyświetlania obrazu w oknie dokumentu programu Photoshop, jakkolwiek są one przechowywane na obrazie i ujawniane przy ponownym otwarciu okna Punkt zbiegu. Siatki te można jednak renderować w taki sposób, że po zakończeniu pracy w oknie, w którym zostały utworzone są również widoczne w oknie dokumentu programu. Renderowane siatki mają postać rastrową, a nie wektorową.

1 Z menu okna Punkt zbiegu wybierz opcję Renderuj siatki do programu Photoshop.

Polecenie Renderuj siatki do programu Photoshop musi być wybierane przy każdym wznowieniu pracy w oknie Punkt zbiegu.

Gdy zamiarem użytkownika jest renderowanie siatek do programu Photoshop, należy wcześniej utworzyć dla nich oddzielną warstwę. Siatki takie zostają wtedy zgromadzone na osobnej warstwie, a nie na obrazie.

Tworzenie obrazów panoramicznych

Informacje o funkcji Łączenie obrazów

Polecenie Łączenie obrazów™ pozwala połączyć kilka fotografii w jeden ciągły obraz. Można np. wykonać pięć nakładających się zdjęć miasta, a następnie złożyć je w panoramę. Polecenie Łączenie obrazów pozwala składać fotografie ułożone w poziomie, a także w pionie.

Obrazy źródłowe (na górze) oraz gotowa kompozycja połączonych obrazów (na dole)

Aby otworzyć kompozycję połączonych obrazów, wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Łączenie obrazów, a następnie wybierz pliki źródłowe i ich układ. Program pozwala też wczytywać i edytować uprzednio zapisane kompozycje połączonych obrazów.

Film przedstawiający łączenie obrazów można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0013_pl.

Sporządzanie zdjęć, które będą łączone

Jakość kompozycji panoramicznych zależy w dużym stopniu od fotografii, z których je utworzono. Aby uniknąć problemów, podczas robienia zdjęć przeznaczonych do kompozycji połączonych należy przestrzegać następujących wytycznych:

Należy zadbać o odpowiednie nałożenie zdjęć Obrazy powinny zachodzić na siebie w zakresie od 25% do 40%. Jeżeli obszar nałożenia jest mniejszy, to funkcja Łączenie obrazów może nie zapewniać automatycznego składania panoramy. Należy jednak pamiętać, że zdjęcia nie mogą nakładać się w zbyt dużym stopniu. Jeśli zdjęcia nakładają się w stopniu większym niż 70%, może nie powieść się ich połączenie. Poszczególne fotografie powinny się przynajmniej nieco różnić od siebie.

Należy używać jednej długości ogniskowej Jeśli jest używana zmienna ogniskowa, w trakcie robienia zdjęć nie należy zmieniać jej długości (przybliżać ani oddalać obrazu).

Aparat powinien pozostawać maksymalnie nieruchomy Funkcja Łączenie obrazów pozwala przetwarzać zdjęcia nieco obrócone, jednak ich przechylenie o więcej niż kilka stopni powoduje błędy przy generowaniu panoramy. Utrzymanie właściwego (nieruchomego) położenia aparatu fotograficznego ułatwia statyw z obrotową głowicą.

Zdjęcia powinny być wykonywane z tego samego miejsca Podczas wykonywania serii fotografii nie należy się przemieszczać, tak aby wszystkie zdjęcia były 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 zniekształcające mogą mieć niekorzystny wpływ na wyniki funkcji Łączenie obrazów.

Należy zachować takie same parametry ekspozycji Należy unikać wybiórczego stosowania lampy błyskowej (tylko w przypadku niektórych zdjęć). Zaawansowane funkcje mieszania ułatwiają wprawdzie wygładzenie efektów różnej siły naświetlania, ale przy ogromnych 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 zdjęć połączonych

Tworzenie kompozycji połączonych obrazów polega na wybieraniu plików źródłowych, które następnie są automatycznie składane w obraz panoramiczny. W razie potrzeby, po wygenerowaniu panoramy można modyfikować położenie poszczególnych fotografii.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Łączenie obrazów.
- W programie Adobe® Bridge wybierz z paska menu polecenie Narzędzia > Photoshop > Łączenie obrazów. Przejdź do kroku nr 5.
  Uwaga: *Polecenie Łączenie obrazów jest stosowane do wszystkich obrazów wyświetlanych (w danej chwili) w programie Bridge. Aby polecenie miało wpływ tylko na wybrane obrazy, należy je wcześniej zaznaczyć.*

2 W oknie dialogowym Łączenie obrazów wybierz jedną z opcji wyskakującego menu Użyj:

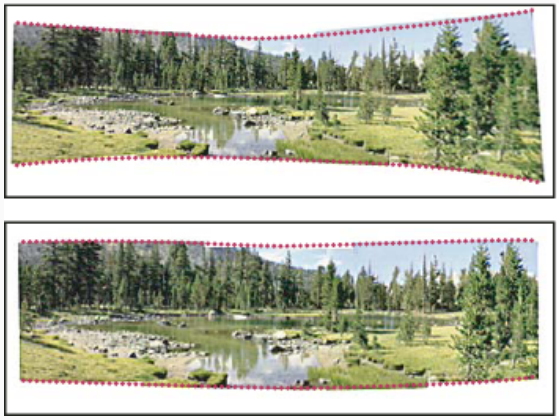
Pliki	**Kompozycja jest generowana z pojedynczych plików.**
Foldery	**Kompozycja jest generowana ze wszystkich obrazów zapisanych w danym folderze. Pliki znajdujące się w tym folderze pojawiają się w oknie dialogowym.**

Możesz też kliknąć przycisk Dodaj otwarte pliki, aby plikami źródłowymi łączenia uczynić wszystkie obrazy aktualnie otwarte w programie Photoshop.

3 Kliknij przycisk Przeglądaj, aby odszukać pliki lub foldery źródłowe, z których ma powstać kompozycja połączonych obrazów.

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 Photoshop 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 uniknąć nakładania się elementów na różnych warstwach.**
Cylindryczne	**Pozwala zredukować zniekształcenie w kształcie przewężenia, które występuje w układzie z Perspektywą przy wyświetleniu pojedynczych obrazów na rozciągniętym walcu. Zachodzące na siebie elementy warstw są nadal dopasowywane. Obraz odniesienia jest umieszczany w środku. Układ sprawdza się najlepiej w przypadku szerokich panoram.**  A B ***Dodawanie odwzorowania cylindrycznego*** ***A.*** ***Oryginał*** ***B.*** ***Efekt zastosowania odwzorowania cylindrycznego***
Tylko zmiana położenia	**Program wyrównuje warstwy i dopasowuje elementy nakładające się, ale nie przekształca (nie pochyla, ani nie rozciąga) żadnych warstw źródłowych.**
Układ interaktywny	**Opcja pozwala otworzyć obrazy źródłowe w oknie dialogowym i rozmieścić je ręcznie. Zobacz “Interaktywne łączenie obrazów” na stronie 258.**

5 Wybierz opcję Mieszaj obrazy (opcja domyślna), jeśli chcesz, aby program Photoshop dopasowywał kolory obrazów, a także wytyczał optymalne granice między obrazami i na ich podstawie odpowiedni "zszywał" obrazy. Przy wyłączonej opcji mieszania

zaawansowanego jest przeprowadzane zwykłe mieszanie prostokątne. Ustawienie taki może być przydatne, jeśli maski mieszania będą mieszane ręcznie.

6 Po dodaniu wszystkich plików źródłowych kliknij przycisk OK, aby utworzyć kompozycję połączonych obrazów.

Jeżeli nie uda się automatycznie złożyć kompozycji, na ekranie pojawi się stosowny komunikat. Kompozycję będzie można złożyć ręcznie w oknie dialogowym Łączenie obrazów.

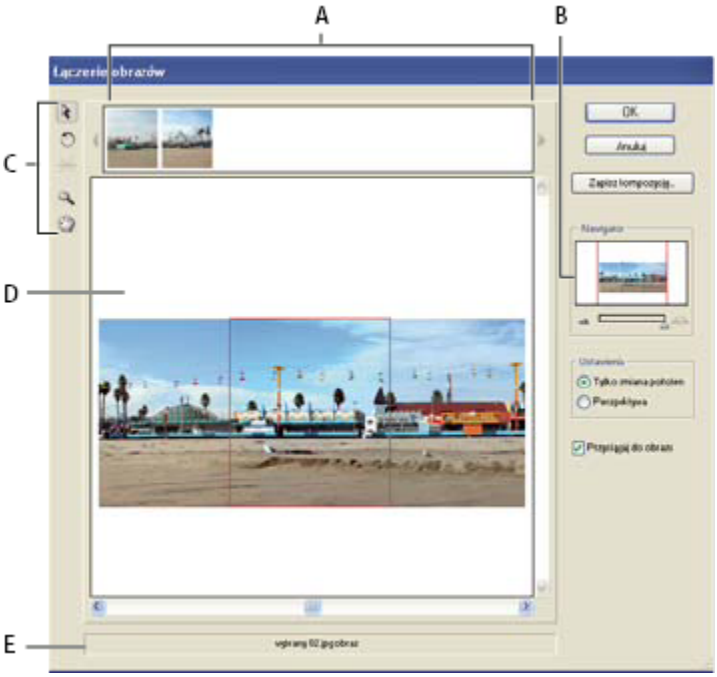
Program Photoshop utworzy z obrazów źródłowych jeden obraz wielowarstwowy. W razie potrzeby utworzy dodatkowe maski warstw, zapewniające optymalne mieszanie w miejscach nakładania się obrazów. Maski warstw można będzie edytować, a także dodawać nowe warstwy dopasowania.

Interaktywne łączenie obrazów

W głównym oknie dialogowym Łączenie obrazów można wybrać opcję Układ interaktywny. Zostanie wówczas otwarte okno interaktywnego łączenia obrazów, w którym można będzie ręcznie rozmieścić poszczególne obrazy źródłowe panoramy.

Gdy zostaną zaznaczone opcje Tylko zmiana położenia i Przyciągaj do obrazu, program Photoshop będzie zachowywał wyrównanie nakładających się obszarów obrazów, a także będzie stosował mieszanie niwelujące różnice w ekspozycji poszczególnych obrazów. W trybie Perspektywa program Photoshop wybierze obraz źródłowy, który ma zawierać punkt zbiegu, a pozostałe obrazy odpowiednio rozciągnie lub pochyli. Za pomocą narzędzia Punkt zbiegu będzie można zmienić punkt zbiegu i orientację perspektywy.

- Po utworzeniu kompozycji kliknij przycisk OK, aby wygenerować panoramę i zapisać ją w nowym pliku programu Photoshop. Kompozycja zostanie otwarta w programie Photoshop.
- Kliknij przycisk Zapisz kompozycję jako, aby zapisać kompozycję, co pozwoli w przyszłości ją otwierać.



Okno dialogowe Łączenie obrazów
***A.** Kopiorama **B.** Pole widoku Nawigator **C.** Przybornik **D.** Obszar roboczy **E.** Pasek stanu*

Nawigacja w oknie dialogowym

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Rączka i przeciągnij po obszarze roboczym, aby przesunąć widok.
- Przeciągnij pole widoku albo paski przewijania na miniaturce Nawigator. Pole widoku ogranicza obszar roboczy.

Powiększanie w oknie dialogowym

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Skorzystaj z narzędzia Lupka .
- Kliknij ikonę zmniejszania pod polem Nawigator.
- Kliknij ikonę powiększania pod polem Nawigator.
- Wciśnij klawisze Ctrl + + (Windows) lub Command + + (Mac OS), aby powiększyć obraz.
- Wciśnij klawisze Ctrl + - (Windows) lub Command + - (Mac OS), aby zmniejszyć obraz.

Zmiana kolejności obrazów

1 Podgląd umożliwia zmianę ułożenia obrazów w kompozycji połączonych obrazów. Aby użyć podglądu, wybierz narzędzie Zaznaczanie obrazów i wykonaj przynajmniej jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij obraz z okna podglądu na obszar roboczy, aby dodać go do kompozycji.
- Przeciągnij obraz z obszaru roboczego do okna podglądu, aby usunąć go z kompozycji.
- Dwukrotnie kliknij obraz w oknie podglądu, aby dodać go do kompozycji.

Aby nakładające się obrazy automatycznie "wskakiwały" na miejsce po wykryciu obszaru wspólnego, zaznacz opcję Przyciągaj do obrazu.

Obracanie obrazów

1 Wybierz narzędzie Zaznaczanie obrazów i kliknij obraz, który chcesz obrócić. Wybierz narzędzie Obracanie , a następnie kliknij w pobliżu krawędzi obrazu i przeciągnij ruchem okrężnym wokół środka obrazu.

Zmiana punktu zbiegu kompozycji

Narzędzie Punkt zbiegu pozwala wybrać obraz zawierający punktu zbiegu — punkt wyznaczający perspektywę kompozycji. Domyślnym obrazem punktu zbiegu jest obraz pośrodku (gdy jest zaznaczony, otacza go niebieska ramka). Kompozycja może mieć tylko jeden punkt zbiegu.

1 Wybierz opcję Perspektywa w sekcji Ustawienia w oknie dialogowym Łączenie obrazów.

2 Wybierz narzędzie Punkt zbiegu i kliknij obraz w obszarze roboczym, aby ustanowić punkt zbiegu.

3 Jeżeli to konieczne, wybierz narzędzie Zaznaczanie obrazów i dopasuj położenie innych obrazków, nie zawierających punktu zbiegu. Jeśli zaznaczony obraz nie zawiera punktu zbiegu, jest wyświetlany w czerwonej ramce.

Po wprowadzeniu do kompozycji korekty perspektywy obrazy, które nie zawierają punktu zbiegu, zostają połączone z obrazem zawierającym punkt zbiegu. Połączenie to można zerwać, klikając przycisk Tylko zmiana położenia, rozdzielając obrazy na obszarze roboczym, albo przeciągając obraz z punktem zbiegu z powrotem do okna podglądu. Po zerwaniu połączenia obrazy odzyskują swoje oryginalne kształty.

Korygując perspektywę, można ustawić kąt widzenia o wartości maksymalnie 120°. Aby uzyskać szerszy kąt widzenia, należy wyłączyć opcję Perspektywa.

Aby zmienić perspektywę kompozycji, należy wybrać narzędzie Punkt zbiegu i kliknąć na takim obrazie w obszarze roboczym, który nie zawiera punktu zbiegu. Zmiana punktu zbiegu spowoduje zmianę perspektywy kompozycji.

Rozdział 9: Zaznaczanie

Aby wprowadzić zmiany w obrębie danej części obrazu, najpierw należy zaznaczyć piksele, z których ten obszar się składa. W programie Photoshop zaznaczania pikseli dokonuje się przy użyciu narzędzi zaznaczania lub poprzez malowanie na masce, która jest następnie wczytywana jako zaznaczenie. Do zaznaczania obiektów wektorowych, a także do ich opracowywania używa się narzędzi z grupy pióra i kształtu. Niniejszy rozdział poświęcony jest narzędziom i technikom zaznaczania pikseli.

Tworzenie zaznaczeń

Informacje o zaznaczaniu pikseli

Zaznaczenie polega na wyróżnieniu wybranych fragmentów obrazu. Zaznaczenie określonych obszarów pozwala ograniczyć pewne operacje — takie jak edycja, definiowanie efektów i stosowanie filtrów — tylko do nich (inne obszary pozostają nienaruszone).

Do zaznaczania danych rastrowych i wektorowych przeznaczone są odrębne zestawy narzędzi. Na przykład, aby zaznaczyć piksele rastrowe, trzeba użyć narzędzia do zaznaczania prostokątnego lub lassa. Polecenia dostępne w menu Zaznaczanie są przeznaczone do zaznaczania wszystkich pikseli, usuwania zaznaczeń lub zaznaczania ponownego.

Do zaznaczania danych wektorowych używa się narzędzi z grupy piór lub kształtów, które pozwalają tworzyć precyzyjne kontury nazywane *ścieżkami*. Ścieżki mogą być konwertowane na zaznaczenia, a zaznaczenia - na ścieżki.

Zaznaczenia mogą być kopiowane, przesuwane i wklejane, a nawet zapisywane w postaci *kanału alfa*. Kanały alfa służą do przechowywania zaznaczeń jako obrazów w skali szarości nazywanych *maskami*. Maska stanowi jak gdyby odwrotność zaznaczenia: pokrywa nie zaznaczone części obrazu chroniąc je w ten sposób przed edycją i wszelkimi wprowadzanymi zmianami. Zapisaną maskę można ponownie przekształcić w zaznaczenie poprzez wczytanie kanału alfa na obraz.
Uwaga: *W celu zaznaczenia określonego koloru lub szeregu kolorów w obrębie obrazu lub wybranego obszaru, należy skorzystać z polecenia Zakres kolorów.*

Zobacz także

"Informacje o maskach i kanałach alfa" na stronie 289

"Tworzenie i edycja masek kanału alfa" na stronie 293

Zaznaczanie, usuwanie zaznaczeń i zaznaczanie ponowne pikseli

Zaznaczyć można wszystkie widoczne piksele danej warstwy. Każde takie zaznaczenie można również usunąć.

Jeśli zdarzy się, że dane narzędzie nie funkcjonuje zgodnie z oczekiwaniami, może to wynikać z istnienia ukrytego zaznaczenia. Należy wówczas skorzystać z polecenia Usuń zaznaczenie, po czym zastosować narzędzie ponownie.

Zaznaczanie wszystkich pikseli warstwy w obrębie obszaru roboczego

1. Zaznaczanie warstwy na palecie Warstwy.
2. Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko.

Usuwanie zaznaczeń

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.
   - W przypadku korzystania z narzędzia Zaznaczanie prostokątne, Zaznaczanie eliptyczne, lub Lasso, należy kliknąć w dowolnym miejscu poza zaznaczonym obszarem.

Ponowienie ostatniego zaznaczenia

1 Wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz ponownie.

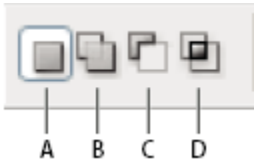
Zaznaczanie narzędziami zaznaczania prostokątnego

Narzędzia do zaznaczania prostokątnego umożliwiają zaznaczanie prostokątów, elips, oraz rzędów i kolumn o szerokości 1 piksela.

1 Wybierz narzędzie do zaznaczania:

Zaznaczanie prostokątne	**Pozwala zaznaczyć obszar o kształcie prostokąta (lub kwadratu gdy dodatkowo wciśnięty jest klawisz Shift).**
Zaznaczanie eliptyczne	**Pozwala zaznaczyć obszar o kształcie elipsy (lub koła, gdy dodatkowo wciśnięty jest klawisz Shift).**
Narzędzie Zaznaczanie pojedynczych rzędów lub Zaznaczanie pojedynczych kolumn.	**Pozwala zdefiniować obramowanie o szerokości lub wysokości 1 piksela.**

2 Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania:



Opcje zaznaczania
***A.** Nowy dokument **B.** Dodaj do **C.** Odejmij od **D.** Przetnij z*

3 Określ ustawienie wtapiania (na pasku opcji). Włącz lub wyłącz wygładzanie dla narzędzia Zaznaczanie eliptyczne. Zobacz "Wygładzanie krawędzi zaznaczeń" na stronie 274.

4 Na pasku opcji wybierz styl dla narzędzia Zaznaczanie prostokątne lub narzędzia Zaznaczenie eliptyczne:

Zwykły	**Wymiary zaznaczenia są określane metodą przeciągania.**
Stałe proporcje boków	**Obowiązuje stały stosunek wysokości do szerokości. Należy wprowadzić odpowiednie wartości (w programie Photoshop dopuszczalne są wartości dziesiętne) dla zachowania proporcji. Na przykład, aby zaznaczyć obszar dwa razy szerszy niż jego wysokość, należy ustawić szerokość na 2, a wysokość na 1.**
Stała wielkość	**Użytkownik musi podać stałą wysokość i szerokość zaznaczenia. Należy wpisać wartości całkowite, wyrażone w pikselach.**

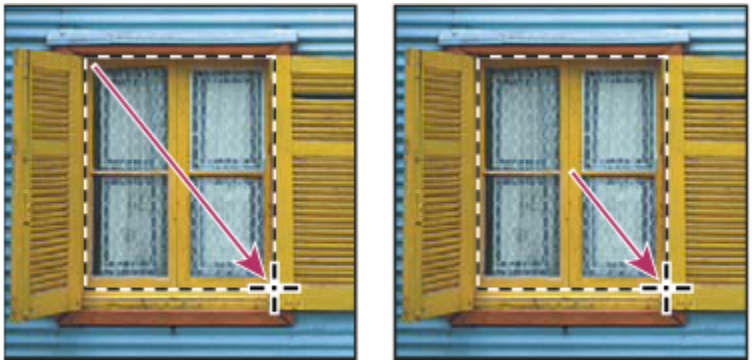
Poza pikselami można również użyć konkretnych jednostek miary, takich jak cale i centymetry.

5 Aby wyrównać zaznaczenie do linii pomocniczych, siatki, odcięć lub krawędzi dokumentu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz najpierw polecenie Widok > Przyciągaj, lub Widok > Przyciągaj do, a następnie odpowiednie polecenie z podmenu. Zaznaczenie prostokątne może powodować przyciąganie do granicy dokumentu, lub do innych dodatków programu dostępnych w podmenu Przyciągaj do.

6 Utwórz zaznaczenie wykonując jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Zaznaczanie prostokątne, narzędzie Zaznaczanie prostokątem zaokrąglonym lub narzędzie Zaznaczanie eliptyczne i przeciągnij je po obszarze, który ma zostać zaznaczony.
- Przeciąganie narzędzia z wciśniętym klawiszem Shift pozwala uzyskać kształt kwadratu lub okręgu. Aby kształt ten pozostał proporcjonalny, należy najpierw zwolnić przycisk myszy, a dopiero później klawisz Shift).
- Aby utworzyć zaznaczenie od środka, w trakcie przeciągania należy przytrzymywać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).



Tworzenie zaznaczenia od narożnika obrazu (po lewej) i od środka obrazu (po prawej) z użyciem klawiszy Alt/Option

- Po wybraniu narzędzia Zaznaczanie pojedynczych kolumn lub Zaznaczanie pojedynczych rzędów należy kliknąć blisko wybranego obszaru i przeciągnąć ramkę zaznaczenia w wybrane miejsce. Jeśli ramka nie jest widoczna, należy zwiększyć stopień powiększenia obrazu.

Aby zmienić położenie ramki narzędzia Zaznaczanie prostokątne lub Zaznaczanie eliptyczne, należy najpierw wcisnąć lewy przycisk myszy i przeciągnąć kursor tworząc obwiednię. Następnie wciśnij klawisz spacji i kontynuuj przeciąganie. Na koniec zwolnij spację; ale przytrzymaj przycisk myszy, jeżeli trzeba dalej zmieniać krawędź zaznaczenia.

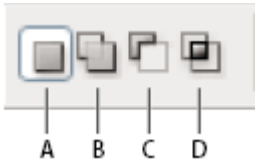
Zaznaczanie narzędziem Lasso

Narzędzie Lasso służy do tworzenia zaznaczeń o dowolnym kształcie.

1 Zaznacz narzędzie Lasso , a następnie wybierz opcje.

2 Przeciągnij, aby narysować zaznaczenie o dowolnym kształcie.

3 Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania:



Opcje zaznaczania
***A.** Nowy dokument **B.** Dodaj do **C.** Odejmij od **D.** Przetnij z*

4 Dodatkowo na pasku opcji można wybrać opcje wtapiania i wygładzania. Zobacz "Wygładzanie krawędzi zaznaczeń" na stronie 274.

5 Aby krawędzie zaznaczenia miały kształt linii prostych, należy przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i klikać w miejscach, w których mają się zaczynać i kończyć kolejne krawędzie. W trakcie zaznaczania można przechodzić z trybu zaznaczania swobodnego do trybu linii łamanej.

6 Aby wymazać narysowane wcześniej segmenty, należy wcisnąć klawisz Delete i przytrzymać go, dopóki wybrane segmenty nie zostaną wymazane.

7 Aby zamknąć krawędź zaznaczenia, należy zwolnić przycisk myszy, bez wciskania klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

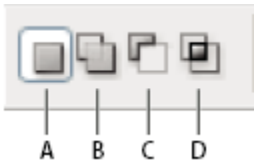
8 (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędź, aby dopasować krawędź zaznaczenia, wyświetlić zaznaczenie na innym tle lub w postaci maski. Zobacz "Poprawianie krawędzi zaznaczenia" na stronie 273.

Zaznaczanie narzędziem Lasso wielokątne

Narzędzie Lasso wielokątne służy do tworzenia zaznaczeń o kształcie wielokątów.

1 Wybierz narzędzie Lasso wielokątne i ustaw opcje.

2 Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania:



Opcje zaznaczania
***A.** Nowy dokument **B.** Dodaj do **C.** Odejmij od **D.** Przetnij z*

3 Dodatkowo na pasku opcji można wybrać opcje wtapiania i wygładzania. Zobacz "Wygładzanie krawędzi zaznaczeń" na stronie 274.

4 Kliknij obraz, by wybrać punkt początkowy zaznaczenia.

5 Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:

- Aby narysować prosty segment, przesuń kursor do miejsca jego zakończenia i kliknij. Kontynuuj klikanie dla określenia punktów końcowych kolejnych segmentów.
- Aby linie kolejnych segmentów były pochylone pod kątem 45 stopni (lub jego wielokrotności), należy przytrzymywać klawisz Shift.
- Aby narysować element odręczny, przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Po zakończeniu segmentu zwolnij klawisz Alt/Option i przycisk myszy.
- Aby usunąć narysowane przed chwilą segmenty proste, wciśnij klawisz Delete.

6 Zamykanie krawędzi zaznaczenia:

- Umieść kursor narzędzia Lasso wielokątne w punkcie początkowym (obok kursora pojawi się zamknięty okrąg) i kliknij.
- Jeżeli kursor nie znajduje się nad punktem początkowym, należy dwukrotnie kliknąć wskaźnik narzędzia Lasso wielokątne albo kliknąć a wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

7 (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędź, aby dopasować krawędź zaznaczenia, wyświetlić zaznaczenie na innym tle lub w postaci maski. Zobacz "Poprawianie krawędzi zaznaczenia" na stronie 273.

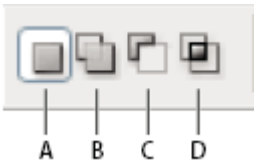
Zaznaczanie narzędziem Lasso magnetyczne

Narzędzie Lasso magnetyczne powoduje przyciągnięcie rysowanej krzywej do krawędzi wybranego obszaru obrazu. Narzędzie to nie jest dostępne w przypadku obrazów o 32-bitach na kanał.

Narzędzie Lasso magnetyczne jest szczególnie przydatne do szybkiego zaznaczania obiektów o skomplikowanych konturach, umieszczonych na kontrastowym tle.

1 Zaznacz narzędzie Lasso magnetyczne

2 Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania:



Opcje zaznaczania
***A.** Nowy dokument **B.** Dodaj do **C.** Odejmij od **D.** Przetnij z*

3 Dodatkowo na pasku opcji można wybrać opcje wtapiania i wygładzania. Zobacz "Wygładzanie krawędzi zaznaczeń" na stronie 274.

4 Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:

Szerokość	**Aby określić szerokość wykrywania, należy wprowadzić wartość (w pikselach) w polu Szerokość. Narzędzie Lasso magnetyczne będzie wykrywać krawędzie tylko w określonej odległości od wskaźnika.** ***Aby zmienić kursor narzędzia Lasso tak, by wskazywał ustawioną szerokość, należy wcisnąć klawisz Caps Lock. Zmiany kursora powinno się dokonywać gdy narzędzie jest zaznaczone, ale nie używane.***
Kontrast	**W polu Kontrast należy określić czułość lassa na krawędzie obrazu, wpisując wartość z zakresu od 1 do 100%. Duże wartości powodują wykrywanie tylko tych krawędzi, które kontrastują mocno z otoczeniem, a wartości mniejsze powodują wykrywanie krawędzi mniej kontrastujących.**
Częstotliwość	**W polu Liniatura należy określić gęstość punktów zaczepienia, wpisując wartość z zakresu od 0 do 100. Im większa jest podana wartość, tym szybciej jest zakotwiczana krawędź zaznaczenia w wybranym miejscu.** ***W przypadku obrazów z wyraźnymi krawędziami można używać lassa z większą odległością reagowania, większą czułością na kontrast i mniejszą liczbą punktów zaczepienia. W przypadku obrazów z mniej wyraźnymi krawędziami można używać lassa z mniejszą odległością reagowania, mniejszą czułością na kontrast i większą liczbą punktów zaczepienia.***

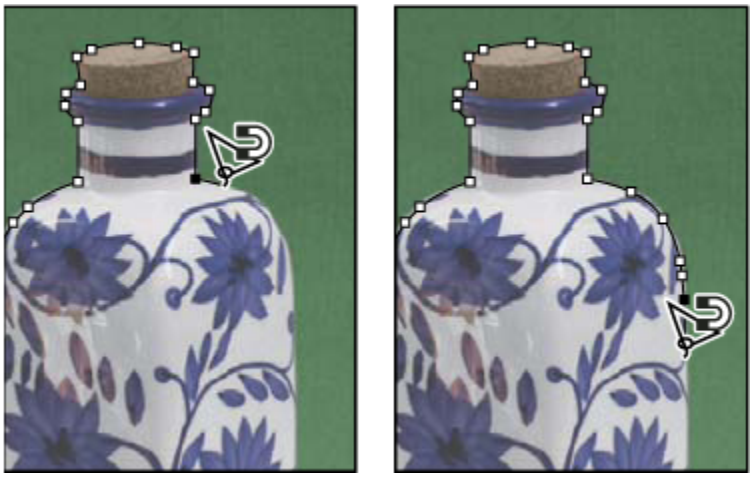
Nacisk pisaka	**Przy korzystaniu ze specjalnej tabliczka naciskowej, można włączyć lub wyłączyć opcję Nacisk pisaka. Jeśli opcja jest zaznaczona, zwiększenie nacisku pisaka powoduje zwiększenie odległości reagowania.** ***Gdy jest tworzone zaznaczenie, wciśnięcie klawisza nawiasu prawego (]) powoduje zwiększenie odległości reagowania lassa magnetycznego o 1 piksel, a wciśnięcie klawisza nawiasu lewego ([) - zmniejszenie tej odległości o 1 piksel.***

5 Kliknij wybrane miejsce na obrazie, by wskazać pierwszy punkt zaczepienia. Punkty zaczepienia utrzymują krawędź zaznaczenia na miejscu.

6 Narysuj segment dowolnego kształtu, przesuwając kursor wzdłuż krawędzi która ma być obrysowana.

Ostatni segment krawędzi zaznaczania pozostaje aktywny. Po przesunięciu kursora aktywny segment jest przyciągany do najsilniejszej krawędzi obrazu (siła jest określana na podstawie ustawienia szerokości wykrywania na pasku opcji). Od czasu do czasu Lasso magnetyczne dodaje do krawędzi zaznaczenia punkty zaczepienia w celu zakotwiczania wcześniejszych części objętych zaznaczeniem.

7 Jeśli krzywa nie jest przyciągana przez krawędź wybranego obszaru, należy kliknąć w wybranym miejscu i dodać punkt zaczepienia. Następnie kontynuuj obrysowywanie krawędzi, a jeśli zachodzi taka potrzeba, dodaj punkty zaczepienia.



Punkty zaczepienia zakotwiczają krawędź zaznaczenia przy brzegach

8 Aby doraźnie skorzystać z narzędzia lasso innego typu należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Aby uaktywnić narzędzie Lasso, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij kursor z wciśniętym przyciskiem myszy.
- Aby uaktywnić narzędzie Lasso wielokątne, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij.

9 Aby usunąć narysowane przed chwilą segmenty i punkty zaczepienia, wciskaj klawisz Delete aż do usunięcia niepotrzebnych punktów zaczepienia i segmentów.

10 Zamykanie krawędzi zaznaczenia:

- Aby zamknąć krawędź z krzywą magnetyczną, kliknij dwukrotnie, albo też wciśnij klawisz Enter lub Return.
- Aby zamknąć krawędź z segmentem o prostych krawędziach, kliknij dwukrotnie z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

- Aby zamknąć krawędź, ponownie przeciągnij kursor nad punktem początkowym i kliknij.

11 (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędź, aby dopasować krawędź zaznaczenia, wyświetlić zaznaczenie na innym tle lub w postaci maski. Zobacz "Poprawianie krawędzi zaznaczenia" na stronie 273.

Zaznaczanie narzędziem Szybkie zaznaczanie

Narzędzie Szybkie zaznaczanie może służyć do szybkiego malowania zaznaczenie przy pomocy pędzla o zmiennej okrągłej końcówce. Podczas przeciągania kursora narzędzia, zaznaczenie rozszerza się na zewnątrz i automatycznie wyszukuje i kieruje się do zdefiniowanych krawędzi obrazu.

1 Wybierz narzędzie Szybkie zaznaczanie.

2 Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania: Nowy, Dodaj do, Odejmij od.

Nowy jest opcją domyślną, jeśli żadna inna nie została wybrana. Po utworzeniu pierwszego zaznaczenia, opcja zmienia się automatycznie na Dodaj do.

3 Aby zmienić rozmiar pędzla narzędzia Szybkie zaznaczanie, kliknij menu Pędzel w pasku opcji i wpisz rozmiar wyrażony w pikselach lub przesuń suwak Średnica w odpowiednie miejsce. Opcje menu Rozmiar mogą włączyć czułość pędzla na nacisk pisaka lub ruchy kółka.

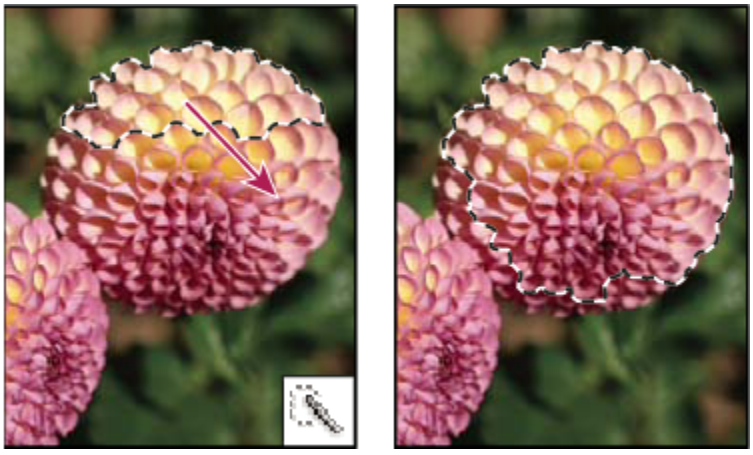
Przy tworzeniu zaznaczenia, wciśnięcie klawisza prawego nawiasu (]) powoduje zwiększenie rozmiaru pędzla narzędzia Szybkie zaznaczanie, a wciśnięcie klawisza lewego nawiasu ([), zmniejszenie rozmiaru pędzla.

4 Wybierz opcje narzędzia Szybkie zaznaczanie.

Próbkuj wszystkie warstwy	**Tworzy zaznaczenie na podstawie wszystkich warstw, a nie tylko warstwy bieżącej.**
Auto-poprawianie	**Zmniejsza nierówności i błędy w krawędziach zaznaczenia. Opcja Auto-poprawianie automatycznie przelewa zaznaczenie w kierunku krawędzi obrazu i stosuje niektóre opcje wygładzania krawędzi, które mogą być stosowane przy pomocy opcji okna Popraw krawędź takich jak: Wygładź, Kontrast i Promień.**

5 Pomaluj wnętrze fragmentu obrazu, który ma być zaznaczony.

Zaznaczenie zwiększa się w trakcie malowania. Jeśli uaktualnianie jest powolne, przeciągaj kursor tak, by zmiany dotyczące zaznaczenia mogły być zakończone. W trakcie malowania w pobliżu krawędzi kształtu, obszar zaznaczenia zwiększa się, dostosowując do konturu krawędzi kształtu.



Malowanie przy pomocy narzędzia Szybkie zaznaczanie dla powiększenia zaznaczenia

Zatrzymanie przeciągania i kliknięcie lub przeciągnięcie po obszarze umieszczonym obok powoduje powiększenie danego obszaru o nowe pole.

- Aby odjąć część zaznaczonego obszaru, kliknij opcję Odejmij, umieszczoną na pasku opcji i przeciągnij kursor nad istniejącym zaznaczeniem.
- Aby tymczasowo przełączyć się pomiędzy trybami dodawania i odejmowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac)
- Aby zmienić kursor narzędzia, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Kursory > Kursory do malowania (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Kursory > Kursory do malowania (Mac OS). Opcja Zwykła końcówka pędzla wyświetla standardowy kursor Szybkiego zaznaczania ze znakiem plusa lub minusa, określającym tryb zaznaczania.

6 (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędź, aby dopasować krawędź zaznaczenia, wyświetlić zaznaczenie na innym tle lub w postaci maski. Zobacz "Poprawianie krawędzi zaznaczenia" na stronie 273.

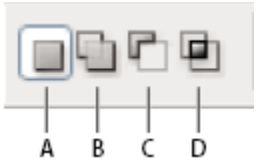
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Różdżka

Narzędzie Różdżka umożliwia zaznaczenie jednolicie zabarwionego fragmentu obrazu (np. czerwonego kwiatu) bez potrzeby zaznaczania jego krawędzi za pomocą Lassa. Niezbędne jest w tym przypadku określenie zakresu kolorów, czyli *tolerancji*, na podstawie podobieństwa do wybranego kliknięciem piksela.

Narzędzie Różdżka nie może być stosowane do pracy z obrazami w trybie bitmapy i obrazami o 32-bitach na kanał.

1 Zaznacz narzędzie Różdżka .

2 Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania: Kursor Różdżki zmieni się stosownie do zaznaczonej opcji.



Opcje zaznaczania
***A.** Nowy dokument **B.** Dodaj do **C.** Odejmij od **D.** Przetnij z*

3 Przejdź na pasek opcji i ustaw dowolną z następujących opcji:

Tolerancja	**Określa stopień podobieństwa między pikselami, które ma objąć zaznaczenie. Należy wprowadzić wartość w pikselach w zakresie od 0 do 255. Wprowadzenie małej wartości powoduje wybór kliku kolorów o wysokim stopniu podobieństwa do wskazanego piksela. Wprowadzenie większej wartości skutkuje wyborem szerszego zakresu kolorów.**
Wygładzanie	**Pozwala na utworzenie zaznaczenia o gładszych krawędziach.**
Ciągłe	**Opcja pozwala na zaznaczenie tylko tych obszarów o podobnych kolorach, które przylegają do siebie. W przeciwnym wypadku zaznaczane są piksele na całym obrazie.**
Próbkuj wszystkie warstwy	**Kolory są zaznaczane na podstawie danych ze wszystkich widocznych warstw. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, Różdżka zaznacza tylko kolory warstwy aktywnej.**

4 Kliknij wybrany kolor na obrazie. Jeśli jest zaznaczona opcja Przyległe, zaznaczenie obejmuje przylegające piksele w granicach zakresu tolerancji. W przeciwnym wypadku zaznaczenie obejmuje wszystkie piksele w zakresie tolerancji.

5 (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędź, aby dopasować krawędź zaznaczenia, wyświetlić zaznaczenie na innym tle lub w postaci maski. Zobacz “Poprawianie krawędzi zaznaczenia” na stronie 273.

Zaznaczanie zakresu kolorów

Polecenie Zakres koloru pozwala zaznaczyć wybrany kolor na obszarze już zaznaczonym lub na całym obrazie. Jeśli zaznaczenie ma być zastąpione, przed użyciem polecenia należy upewnić się, że wszelkie zaznaczenia zostały usunięte. Polecenie Zakres koloru nie jest dostępne dla obrazów o 32-bitach na kanał.

Aby udoskonalić istniejące zaznaczenie, należy wielokrotnie wybierać polecenie Zakres koloru, aż do zaznaczenia zbioru kolorów. Na przykład, aby wybrać zielone obszary w zaznaczeniu niebieskozielonego, należy wybrać Niebieskozielone w oknie dialogowym Zakres koloru i kliknąć przycisk OK. Następnie należy ponownie otworzyć okno dialogowe Zakres koloru i wybrać Zielenie. (Wynik operacji tego typu jest pozornie niewidoczny, ponieważ zaznaczane są części kolorów, tj. mieszanek kolorów.)

1 Wybierz polecenie Zaznacz > Zakres kolorów.

2 W wyświetlonym oknie dialogowym, z menu Zaznacz wybierz narzędzie Próbkowane kolory.

Można także wybrać kolor lub zakres odcieni z menu Zaznacz, jednak nie pozwoli to na dopasowanie zaznaczenia. Opcja Poza gamutem kolorów ma zastosowanie tylko do obrazów typu RGB i Lab. (Kolor spoza gamutu kolorów to taki kolor RGB lub Lab, który nie może być wydrukowany przy użyciu kolorów podstawowych.)

3 Zaznacz jedną z opcji wyświetlania:

Zaznaczenie	**Udostępnia podgląd zaznaczenia będącego wynikiem pobrania przykładowych kolorów z obrazu. Białe obszary stanowią piksele zaznaczone, czarne - piksele bez zaznaczenia, a szare - zaznaczone częściowo.**

Obraz	**Podgląd obejmuje cały obraz. Opcja ta ma zastosowanie, jeśli na przykład używane jest powiększenie obrazu, a obszar z którego ma być pobrana próbka jest niewidoczny.** ***Aby szybko przechodzić w oknie dialogowym Zakres koloru z opcji podglądu Obraz do opcji Zaznaczenie i z powrotem, należy korzystać z klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).***

4 Umieść kursor nad polem podglądu lub nad obrazem i kliknij w celu pobrania koloru, który ma być zaznaczony.

Próbkowanie koloru

5 Zakres kolorów można dopasować przy pomocy suwaka Tolerancja lub poprzez wprowadzenie wartości w odpowiednim polu. Ustawienia opcji Tolerancja pozwalają określać rozpiętość zakresu kolorów w zaznaczeniu oraz zwiększać lub zmniejszać ilość pikseli częściowo zaznaczonych (wyświetlanych na podglądzie w postaci szarych obszarów) Niska wartość tolerancji ogranicza zakres kolorów, a wartości wyższe zwiększają jego zasięg.

Zwiększenie wartości tolerancji również poszerza zaznaczenie

6 Dopasowywanie zaznaczenia:

- Aby dodać kolory, wybierz kroplomierz oznaczony plusem i kliknij obszar podglądu lub obraz.
- Aby usunąć kolory, wybierz kroplomierz oznaczony minusem i kliknij obszar podglądu lub obraz.

Aby włączyć Kroplomierz z plusem tymczasowo, wciśnij klawisz Shift. Aby włączyć Kroplomierz z minusem tymczasowo, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

7 Aby obejrzeć zaznaczony obszar w oknie obrazu, wybierz jedną z opcji Podglądu zaznaczenia:

8 Aby powrócić do oryginalnego zaznaczenia, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i wybierz opcję Wyzeruj.

9 Aby zapisać bieżące ustawienia użyj przycisków Zapisz i Wczytaj w oknie dialogowym Zakres kolorów. Ustawienia te będzie można wykorzystać w przyszłości.

Uwaga: *Jeśli na ekranie pojawi się komunikat „Żadne piksele nie są zaznaczone bardziej niż w 50%", to krawędź zaznaczenia będzie niewidoczna. Może to wynikać z wyboru takiego odcienia (np. Czerwieni), który nie charakteryzuje się na obrazie wystarczającym nasyceniem.*

Film przedstawiający tworzenie zaznaczenia można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0002_pl.

Dopasowywanie obszaru zaznaczenia

Przesuwanie, ukrywanie lub odwracanie zaznaczenia

Użytkownik może przesunąć krawędź zaznaczenia, ukryć ją, lub odwrócić zaznaczenie, tak aby znalazły się w jego granicach obszary uprzednio nie zaznaczone.
Uwaga: *Aby przesunąć całe zaznaczenie, a nie tylko jego krawędź, należy skorzystać z narzędzia Przesunięcie. Zobacz "Przesuwanie zaznaczenia" na stronie 277.*

Zobacz także

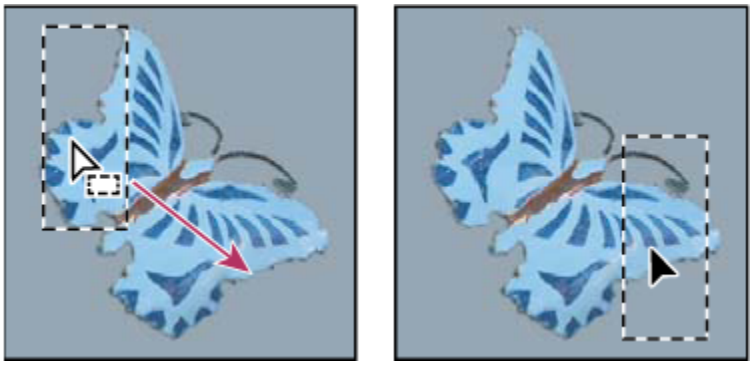
"Stosowanie przekształceń" na stronie 226

"Wyświetlanie lub ukrywanie Dodatków" na stronie 48

Przesuwanie krawędzi zaznaczenia

1 Wybierz dowolne narzędzie do zaznaczania, przejdź na pasek opcji, zaznacz opcję Nowe zaznaczenie i umieść kursor wewnątrz ramki zaznaczenia. Kursor zmieni kształt wskazując na możliwość przesunięcia zaznaczenia.

2 Przeciągnij krawędź zaznaczenia w wybrane miejsce. Można ją przeciągnąć częściowo poza obszar roboczy. Gdy przeciągniesz ją z powrotem, oryginalna krawędź wraca do poprzedniego stanu. Krawędź zaznaczenia może być przeciągnięta do okna innego obrazu.



Pierwotna krawędź zaznaczenia (po lewej) oraz przesunięta krawędź zaznaczenia (po prawej)

Krawędź zaznaczenia może być kształtowana za pomocą różnych przekształceń geometrycznych.

Kontrolowanie przesuwania zaznaczenia

- Aby ograniczyć kierunek przesuwania zaznaczenia do wielokrotności 45°, przeciągaj je z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby przesuwać zaznaczenie krokowo, co 1-piksel, używaj klawiszy ze strzałkami.
- Aby przesunąć zaznaczenie stopniowo co 10-pikseli, skorzystaj z klawiszy ze strzałkami przy wciśniętym klawiszu Shift.

Ukrywanie lub wyświetlanie krawędzi zaznaczenia

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Dodatkowe. W programie Photoshop polecenie to umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie siatek, linii pomocniczych, krawędzi zaznaczenia, ścieżek docelowych, odcięć i adnotacji.
- Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Krawędzie zaznaczenia. Polecenie to umożliwia przełączanie widoku krawędzi zaznaczenia i dotyczy tylko zaznaczenia bieżącego. Krawędzie zaznaczenia pojawiają się ponownie po umieszczeniu nowego zaznaczenia.

Zaznaczanie obszarów poza zaznaczeniem

1 Wybierz polecenie Zaznacz > Odwrotność.

Opcję tę można stosować do zaznaczania obiektów położonych na tle o kolorach kryjących. Użytkownik może najpierw zaznaczyć tło przy pomocy Różdżki, a potem odwrócić zaznaczenie.

Ręczne dopasowywanie obszaru zaznaczenia

Narzędzia do zaznaczania pozwalają dodawać i usuwać fragmenty zaznaczeń.

Przed wykonaniem tych operacji można określić wartości w polach Wtapianie i Wygładzanie (na pasku opcji), tak by pokrywały się z ustawieniami pierwotnego zaznaczenia.

Dodawanie obszaru do zaznaczenia

1 Utwórz zaznaczenie.

2 Wybierz dowolne narzędzie do zaznaczania i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przejdź na pasek opcji, zaznacz opcję Dodaj do zaznaczenia i przeciągając kursor uzupełnij zaznaczenie.

- Przytrzymaj klawisz Shift i przeciągając kursor dodaj kolejne zaznaczenie.

Podczas uzupełniania zaznaczenia obok kursora pojawia się znak plus.

Usunięcie z zaznaczenia

1 Utwórz zaznaczenie.

2 Wybierz dowolne narzędzie do zaznaczania i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przejdź na pasek opcji, zaznacz opcję Odejmij od zaznaczenia i przeciągnij kursor przecinając inne zaznaczenia.
- Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij kursor, aby odjąć kolejne zaznaczenie.

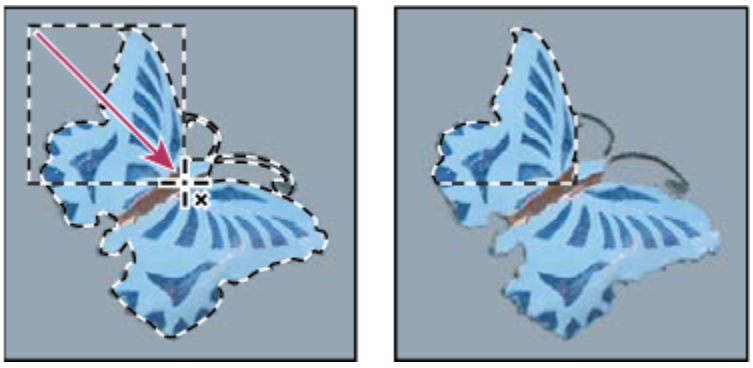
Podczas odejmowania od zaznaczenia obok kursora widoczny jest znak minus.

Zaznaczanie obszaru, który przecina się z innymi zaznaczeniami

1 Utwórz zaznaczenie.

2 Wybierz dowolne narzędzie do zaznaczania i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Na pasku opcji zaznacz opcję Przetnij z zaznaczeniem , a następnie przeciągnij kursor.
- Przytrzymaj klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i przeciągnij nad tą częścią oryginalnego zaznaczenia, która ma zostać zaznaczona.

Podczas zaznaczania przecięcia obszarów obok kursora widoczny jest znak "x".



Przecięte zaznaczenia

Rozszerzanie lub zwężanie zaznaczenie o podaną liczbę pikseli

1 Utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia do zaznaczania.

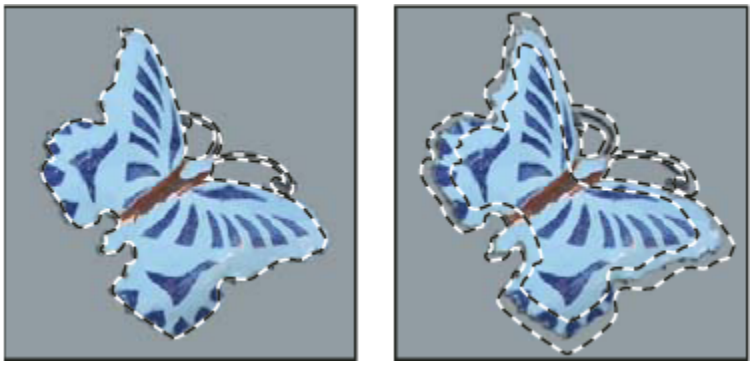
2 Wybierz polecenie Zaznacz > Zmień > Rozszerzanie lub Zawężanie.

3 W polu Rozszerz o lub Zwęź o wprowadź liczbę pikseli (od 1 do 100) i kliknij OK.

Obramowanie zostanie rozszerzone lub zwężone o podaną liczbę pikseli. Wszelkie fragmenty obramowania, które biegną wzdłuż krawędzi obszaru roboczego, pozostaną nie naruszone.

Tworzenie zaznaczania wokół krawędzi zaznaczenia

Polecenie Krawędź pozwala zaznaczyć pasmo pikseli wewnątrz lub na zewnątrz istniejącego zaznaczenia. Opcja ta może być przydatna, gdy zachodzi potrzeba zaznaczenia jedynie krawędzi obrazu lub pasa pikseli wokół niego, a nie całego obszaru - na przykład aby pozbyć się zjawiska otoczki występującego wokół wklejonego obiektu.



Zaznaczenie pierwotne (po lewej) i po zastosowaniu polecenia Krawędź: 5 pikseli (po prawej)

1 Utwórz zaznaczenie za pomocą narzędzia do zaznaczania.

2 Wybierz polecenie Zaznacz > Zmień > Krawędź.

3 Wprowadź wartość szerokości ramki nowego zaznaczenia (od 1 do 200 pikseli) i kliknij przycisk OK.

Nowe zaznaczenie staje się obramowaniem zaznaczenia oryginalnego, osadzonym symetrycznie na jego krawędzi. Oznacza to w praktyce, że np. pas o szerokości 20 pikseli tworzy nowe zaznaczenie o łagodnych krawędziach, które sięga na głębokość 10 pikseli zarówno do wnętrza zaznaczenia oryginalnego jak i na zewnątrz.

Rozszerzanie zaznaczenia dla objęcia nim obszarów o podobnych kolorach

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Zaznacz > Powiększ, aby dołączyć do zaznaczenia wszystkie sąsiednie piksele, które mieszczą się w zakresie tolerancji określonym przez opcje narzędzia Różdżka.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Podobne, aby włączyć w obręb zaznaczenia wszelkie piksele, nie tylko sąsiednie, które mieszczą się w zakresie tolerancji.

Aby zaznaczenie zwiększać stopniowo, wybierz jedno z powyższych poleceń kilkakrotnie.
Uwaga: *Poleceń Powiększ i Podobne nie można stosować do obrazów w trybie bitmapy i obrazów z 32-bitami na kanał.*

Usuwanie niepotrzebnych pikseli z obszaru kolorowego zaznaczenia

1 Wybierz polecenie Zaznacz > Zmień > Gładki.

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

Dla każdego piksela w zaznaczeniu program dokona analizy sąsiadujących z nim pikseli w promieniu wskazanym w powyższych ustawieniach. Jeśli zaznaczenie obejmie więcej niż połowę otaczających pikseli, źródłowy piksel pozostaje na miejscu, a pozostałe piksele zostają włączone w obszar zaznaczenia. Jeśli natomiast zaznaczone piksele stanowią mniej niż połowę ogólnej ich liczby, piksel źródłowy zostaje usunięty. W rezultacie usuwane są niepotrzebne plamy koloru, a ostre narożniki i postrzępione linie są wygładzane

Poprawianie krawędzi zaznaczenia

Opcja Popraw krawędź poprawia jakość krawędzi zaznaczenia i pozwala na wyświetlanie zaznaczenia na różnym tle, ułatwiając przeprowadzenie edycji.

1 Wybierz narzędzie Zaznaczenie i zaznacz wybrany element.

2 Kliknij opcję Popraw krawędź, dostępną w opcjach narzędzia do zaznaczania lub wybierz polecenie Zaznacz > Popraw krawędź i określ opcje dopasowania zaznaczenia:

Promień	**Określa rozmiar obszaru wokół krawędzi zaznaczenia, w którym wystąpi korekta krawędzi. Zwiększa promień dla utworzenia dokładniejszej krawędzi zaznaczenia w obszarach z łagodnymi przejściami lub wieloma szczegółami (np. krótkie włosy lub sierść) lub krawędziami niewyraźnymi.**
Kontrast	**Wyostrza krawędzie zaznaczenia i usuwa niewyraźne artefakty. Zwiększenie kontrastu może usunąć zwiększony szum blisko krawędzi zaznaczenia, spowodowany wysokim ustawieniem opcji Promień.**
Wygładzanie	**Zmniejsza nieregularne obszary ("góry i doliny") w krawędziach zaznaczenia, tworząc łagodniejszy obrys. Wpisz wartość lub przesuń suwak w zakresie od 0 do 100.**
Wtapianie	**Tworzy łagodne przejście między zaznaczeniem a otaczającymi go pikselami. Wpisz odpowiednią wartość lub wybierz ustawienie suwaka dla określenia szerokości wygładzonej krawędzi (od 0 do 250 pikseli).**
Zawężanie/Rozszerzanie	**Zmniejsza lub zwiększa krawędź zaznaczenia. Wpisz wartość lub przesuń suwak dla określenia stopnia zawężenia lub rozszerzenia (od 0 do 100%). Opcja przeznaczona głównie dla tworzenia delikatnym poprawek w zaznaczeniach o miękkich krawędziach. Zmniejszenie zaznaczenia może pomóc usunąć niepotrzebne kolory tła z krawędzi zaznaczenia.**

W przypadku obrazów, w których kolory tła znacznie różnią się od zaznaczonych obiektów, spróbuj zwiększyć wartość opcji Promień, stosując Kontrast do wyostrzenia krawędzi i dopasowując suwak Zawężanie/Rozszerzanie. W przypadku obrazów w skali szarości lub obrazów, w których kolory zaznaczonego obiektu i tła są bardzo podobne, spróbuj najpierw wygładzania, potem opcji Wtapianie, a potem Zawężanie/Rozszerzanie.

3 Kliknij ikonę Widok zaznaczenia, aby zmienić tryb widoku. Kliknij opcję Opis, aby wyświetlić informacje na temat każdego trybu.

- Zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji Podgląd, aby włączyć lub wyłączyć podgląd dopracowywania krawędzi.
- Kliknij narzędzie Lupka, aby powiększyć lub zmniejszyć stopień powiększenia podczas dopasowywania zaznaczenia.
- Użyj narzędzia Rączka do przenoszenia obrazu.

Dwukrotnie kliknij ikonę trybu Szybkiej maski, aby zmienić kolor lub krycie maski.

4 Kliknij OK, aby zapisać zmiany wprowadzone do zaznaczenia.

Wygładzanie krawędzi zaznaczeń

Ostre krawędzie zaznaczenia można złagodzić za pomocą wygładzania lub wtapiania.
Wygładzanie Poszarpane krawędzie zaznaczenia są wygładzane poprzez częściowe wypełnienie brzegowych pikseli (stają się one półprzezroczyste). 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 dla następujących narzędzi: Lasso, Lasso wielokątne, Lasso magnetyczne, Zaznaczenie eliptyczne i Różdżka. (Aby wyświetlić pasek opcji danego narzędzia, należy je zaznaczyć.)
Uwaga: *Opcję tę należy ustawić przed użyciem narzędzia. Wygładzania nie można zastosować po utworzeniu zaznaczenia.*

Wtapianie Krawędzie zaznaczenia są rozmywane poprzez utworzenie strefy granicznej między zaznaczeniem a otaczającymi go pikselami. Operacja ta może spowodować pewną utratę szczegółów na krawędzi zaznaczenia.

Opcja wtapiania jest dostępna dla narzędzi Lasso, Lasso wielokątne i Lasso magnetyczne, oraz narzędzi z grupy Zaznaczanie prostokątne. Można ją zastosować w trakcie wykorzystywania narzędzia; można też dodać wtapianie do istniejącego zaznaczenia. ***Uwaga:*** *Efekty wtapiania stają się widoczne podczas przenoszenia, wycinania, kopiowania i wypełniania zaznaczenia.*

Zaznaczanie pikseli przy wygładzaniu

1 Opcja wygładzania jest dostępna dla następujących narzędzi: Lasso, Lasso wielokątne, Lasso magnetyczne, Zaznaczenie eliptyczne i Różdżka.

2 Przejdź na pasek opcji i zaznacz opcję Wygładzanie.

Określanie krawędź wtopienia dla danego narzędzia do zaznaczania

1 Wybierz jedno z narzędzi z grupy Lasso lub Zaznaczanie prostokątne.

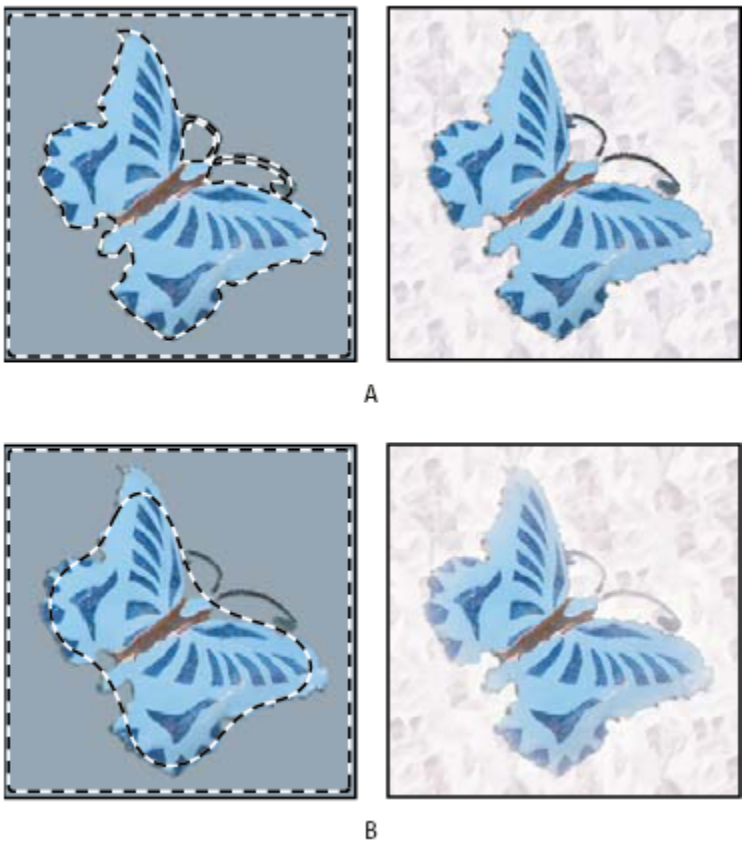
2 Przejdź na pasek opcji i wprowadź wartość w polu Wtapianie. Wartość określa szerokość strefy wtopienia i musi mieścić się w zakresie od 0 do 250 pikseli.

Określanie krawędzi wtopienia dla istniejącego zaznaczenia

1 Wybierz polecenie Zaznacz > Zmień > Wtapianie.

2 Podaj wartość w polu Promień wtopienia i kliknij przycisk OK.

Uwaga: *Małe zaznaczenie z dużym promieniem wtopienia może mieć tak słabo widoczne krawędzie, że nie będzie można go zaznaczyć. Po wyświetleniu komunikatu „Żadne piksele nie są zaznaczone bardziej niż 50%" należy albo zmniejszyć promień wtopienia, albo zwiększyć rozmiar zaznaczeń. Można też kliknąć przycisk OK i zaakceptować bieżące ustawienie maski, po czym utworzyć zaznaczenie w miejscu, gdzie nie widać krawędzi.*



Zaznaczenie z zastosowaniem funkcji wtapiania i bez.
A. *Zaznaczenie bez wtapiania, to samo zaznaczenie wypełnione wzorkiem* ***B.*** *Zaznaczenie z wtapianiem, to samo zaznaczenie wypełnione wzorkiem*

Usuwanie pikseli otoczki z zaznaczenia

W czasie przesuwania lub wklejania wygładzonego zaznaczenia, niektóre piksele wokół krawędzi zaznaczenia są do niego dołączane. Operacja ta powoduje powstanie lub efektu aureoli lub otoczki wokół krawędzi wklejonego zaznaczenia. Polecenia usuwania otoczki umożliwiają edycję niepotrzebnych pikseli krawędzi:

- Polecenie Usuń otoczkę pozwala zastąpić kolor jakichkolwiek niepotrzebnych pikseli kolorem pikseli z głębi krawędzi zaznaczenia, które nie zawierają koloru tła.
- Polecenia Usuń czarną otoczkę i Usuń białą otoczkę są używane przy wklejaniu zaznaczenia wygładzonego na czarnym lub białym tle na inne tło. Na przykład, wygładzony czarny tekst na białym tle ma na krawędziach szare piksele, które są widoczne na tle kolorowym.

W celu usunięcia niepotrzebnych obszarów brzegowych można posłużyć się suwakami zaawansowanego mieszania w oknie Style warstwy, umożliwiającymi usunięcie lub przypisanie przezroczystości do obszarów warstwy. W takim wypadku czarne lub białe obszary stają się obszarami przezroczystymi. Aby oddzielić suwaki, kliknij je z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Rozdzielenie suwaków umożliwia usunięcie pikseli brzegowych i zachowanie gładkości krawędzi.

Zmniejszanie otoczki zaznaczenia

1. Wybierz polecenie Warstwa > Usuń otoczkę > Bez aureoli.
2. Wskaż obszar poszukiwania pikseli zastępczych, wpisując wartość w polu Szerokość. W większości wypadków wystarcza odległość 1 lub 2 pikseli.

3 Kliknij OK.

Usuwanie otoczki z zaznaczenia

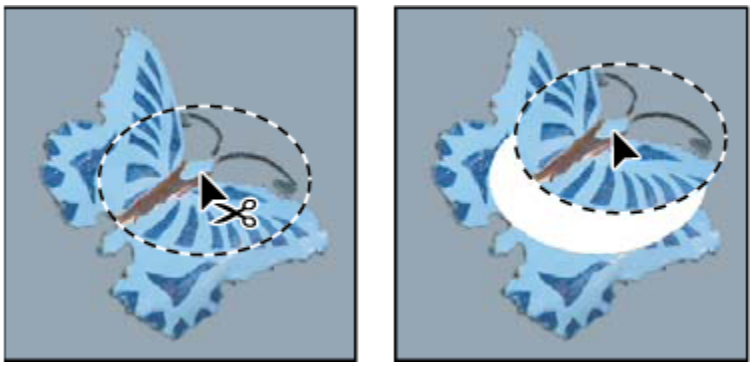
1 Wybierz polecenie Warstwa > Usuń otoczkę > Usuń czarną otoczkę, lub Warstwa > Usuń otoczkę > Usuń białą otoczkę.

Przesuwanie i kopiowanie zaznaczonych pikseli

Przesuwanie zaznaczenia

1 Wybierz narzędzie Przesuwanie .

2 Umieść kursor wewnątrz krawędzi zaznaczenia i przeciągnij je w nowe miejsce. Jeśli zaznaczenie obejmuje kilka obszarów, narzędzie przesunie je wszystkie.



Pierwotne zaznaczenie (po lewej) oraz zaznaczenie po przesunięciu za pomocą narzędzia Przesuwanie (po prawej)

Kopiowanie zaznaczeń

Narzędzie Przesuwanie można wykorzystać do kopiowania zaznaczeń w czasie przeciągania ich w obszarze obrazu lub pomiędzy obrazami. Zaznaczenia mogą być kopiowane i przenoszone za pomocą poleceń Kopiuj, Kopiuj scalone, Wytnij i Wklej. Ponieważ przeciąganie za pomocą narzędzia Przesunięcie nie angażuje schowka (tak jak ma to miejsce w przypadku poleceń Kopiuj, Kopiuj scalone, Wytnij i Wklej), metoda ta nie obciąża pamięci.

Kopiowanie Kopiowany jest zaznaczony obszar warstwy aktywnej.

Kopiuj scalone Powstaje scalona kopia wszystkich widocznych warstw zaznaczonego obszaru.

Wklej Wycięte lub skopiowane zaznaczenie jest wklejane do innej części obrazu lub do innego obrazu w postaci nowej warstwy. Jeżeli na obrazie istnieje zaznaczenie, to skopiowane zaznaczenie jest wklejane nad nim. Gdy nie ma aktywnego zaznaczenia, skopiowane zaznaczenie jest wklejane na środku obszaru dokumentu.

Wklej do Wycięte lub skopiowane zaznaczenie jest wklejane do innego zaznaczenia na tym samym lub innym obrazie. Zaznaczenie źródłowe jest wklejane na nowej warstwie, a krawędź zaznaczenia docelowego jest konwertowana na maskę warstwy.

Należy pamiętać, że przy wklejaniu zaznaczenia lub warstwy pomiędzy obrazami o różnych rozdzielczościach, wklejane dane zachowują swoje wymiary w pikselach. Operacja taka może spowodować, że wklejony element nie będzie dostosowany do proporcji nowego obrazu. Aby nadać obrazowi źródłowemu i docelowemu tę samą rozdzielczość przed skopiowaniem i wklejeniem zaznaczenia, można skorzystać z polecenia Rozmiar obrazu. Można też użyć polecenia Przekształcanie swobodne, które zmienia rozmiar wklejanej zawartości.

W zależności od ustawień zarządzania kolorem i profilu kolorów pliku (lub importowanych danych), na ekranie może pojawić się komunikat z prośbą o określenie zasad postępowania z kolorami pliku (lub importowanych danych).

Zobacz także

“Informacje o maskach warstwy i maskach wektorowych” na stronie 341

“Ustawienie zarządzania kolorami” na stronie 139

Kopiowanie zaznaczenia

1 Zaznacz obszar przeznaczony do skopiowania.

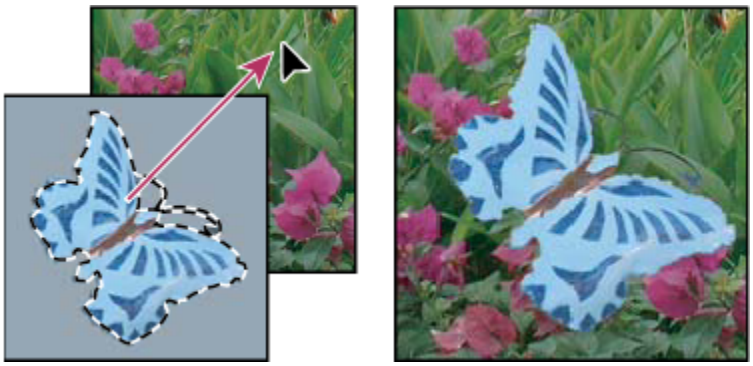
2 Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj, lub Edycja > Kopiuj scalone.

Kopiowanie zaznaczenia podczas przeciągania

1 Zaznacz narzędzie Przesuwanie lub wciśnij klawisze Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), aby włączyć to narzędzie.

2 Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij zaznaczenie przeznaczone do skopiowania.

Kopiowanie pomiędzy obrazkami polega na przeciąganiu zaznaczenia z okna obrazka aktywnego na okno obrazka docelowego. Jeśli nie ma zaznaczenia, skopiowana zostaje cała aktywna warstwa. W czasie przeciągania zaznaczenia nad oknem innego obrazka, okno to może zostać wyróżnione podświetloną ramką, co oznacza, że można w nim upuścić zaznaczenie.



Przeciąganie zaznaczenia do innego obrazka

Tworzenie wielu kopii zaznaczenia w obrębie obrazu

1 Zaznacz narzędzie Przesuwanie lub wciśnij klawisze Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), aby włączyć to narzędzie.

2 Skopiuj znaczenie:

- Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij zaznaczenie.
- Aby skopiować zaznaczenie i przesunąć duplikat o 1 piksel, wciśnij klawisz Alt lub Option i użyj klawisza strzałki.
- Aby skopiować zaznaczenie i przesunąć duplikat o 10 pikseli, wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i użyj klawisza strzałki.

Tak długo, jak klawisze Alt lub Option są wciśnięte, każde kliknięcie na klawiszach strzałek tworzy kopię zaznaczenia i przesuwa ją o określoną odległość od ostatniej kopii. W takim przypadku kopie powstają na tej samej warstwie.

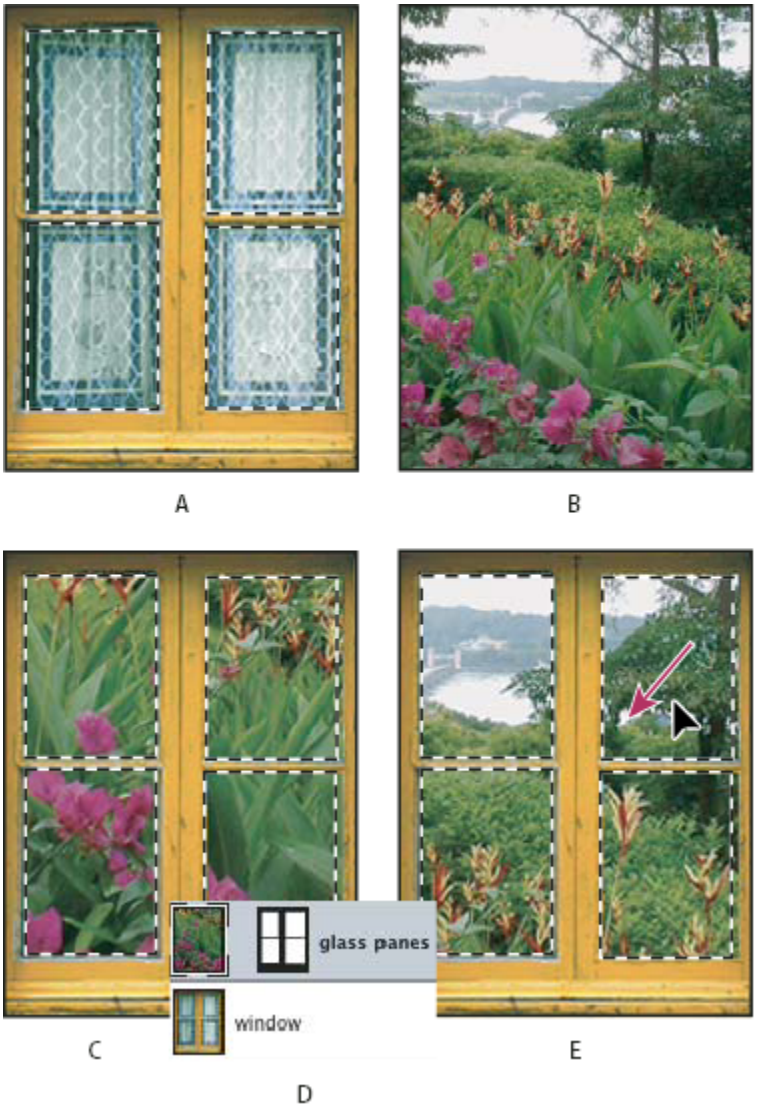
Wklejanie jednego zaznaczenia wewnątrz innego

1 Wytnij lub skopiuj część obrazu przeznaczoną do wklejenia.

2 Zaznacz część obrazu, na której ma być wklejone zaznaczenie. Zaznaczenie źródłowe i zaznaczenie docelowe mogą znajdować się na tym samym obrazie lub w dwóch różnych obrazach programu Photoshop.

3 Wybierz polecenie Edycja > Wklej do. Zawartość zaznaczenia źródłowego pojawi się w obrębie zaznaczenia docelowego.

Zastosowanie polecenia Wklej do spowoduje powstanie nowej warstwy i nowej maski obrazu. Na palecie Warstwy nowa warstwa otrzyma miniaturkę dla wklejonego zaznaczenia wyświetloną obok miniaturki maski. Podstawą dla maski warstwy jest zaznaczenie do którego została wklejona nowa zawartość: zaznaczenie to nie jest maskowane (ma kolor biały), podczas gdy reszta warstwy jest maskowana (ma kolor czarny). Warstwa i maska warstwy nie są połączone — oznacza to, że można przesuwać je niezależnie od siebie.



Stosowanie polecenia Wklej do
***A.** Zaznaczone szyby okna **B.** Kopiowany obraz **C.** Wklej do, polecenie **D.** Miniaturki warstwy i maska warstwy na palecie Warstwy **E.** Wklejony obraz po przemieszczeniu*

4 Wybierz narzędzie Przesuwanie , lub też uaktywnij je wciskając klawisz Ctrl (Windows) albo Command (Mac OS). Przeciągaj zawartość źródłową do momentu, aż wybrana jej część wyświetli się poprzez maskę.

5 Aby odkryć więcej lub mniej obrazu umieszczonego pod warstwą, należy kliknąć miniaturkę maski warstwy na palecie Warstwy, zaznaczyć narzędzie do malowania i przeprowadzić edycję maski:

- Aby ukryć większą część obrazu umieszczonego pod warstwą, należy pomalować maskę na czarno.
- Aby odkryć większą część obrazu umieszczonego pod warstwą, należy pomalować maskę na biało.

- Aby częściowo odkryć obraz umieszczony pod warstwą, należy pomalować maskę na szaro.

6 Po zakończeniu edycji wybierz polecenie Warstwa > Scal w dół, aby scalić nową warstwę i maskę warstwy z warstwą umieszczoną pod nią i wprowadzić na stałe dokonane zmiany.

Kopiowanie między aplikacjami

Polecenia Wytnij, Kopiuj lub Wklej pozwalają kopiować zaznaczenia z programu Photoshop i wklejać je do innych aplikacji, lub wklejać kompozycje pobrane z innych aplikacji do programu Photoshop. Wycięte lub skopiowane zaznaczenie pozostaje w schowku, aż do wycięcia lub skopiowania innego zaznaczenia. Kopiowanie kompozycji pomiędzy programami Photoshop i Illustrator może odbywać się metodą przeciągania i upuszczania.

W niektórych przypadkach zawartość schowka jest konwertowana na obraz rastrowy. Program Photoshop informuje o zamiarze rasteryzacji kompozycji wektorowej.
Uwaga: *Obraz jest rasteryzowany przy użyciu rozdzielczości pliku, do którego jest wklejany.*

Zobacz także

"Informacje o obiektach inteligentnych" na stronie 332

"Informacje o formatach plików i kompresji" na stronie 494

Wklejanie kompozycji postscriptowej z innej aplikacji

1 W innej aplikacji zaznacz kompozycję i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.

2 Zaznacz obraz, do którego zostanie wklejone zaznaczenie.

3 Wybierz polecenie Edycja > Wklej.

4 W oknie dialogowym Wklej ustaw następujące opcje wklejania:

Obiekt inteligentny	**Kompozycja jest umieszczana na nowej warstwie jako obiekt inteligentny.**
Piksele	**Kompozycja jest rasteryzowana podczas wklejania. Rasteryzacja polega na konwersji obiektów wektorowych na opis reprezentujących je pikseli.**
Ścieżki	**Dane są wklejane w postaci ścieżki (uwzględnianej później na palecie Ścieżki). Skopiowanie tekstu z programu Illustrator wymaga jego wcześniejszej konwersji na kontury.**
Warstwa kształtu	**Powstaje warstwa nowego kształtu gdzie funkcję maski wektorowej pełni ścieżka.** ***Uwaga: W przypadku kopiowania kompozycji z programu Adobe Illustrator, domyślne ustawienia schowka mogą uniemożliwiać wyświetlanie okna dialogowego Wklej programu Photoshop. Aby w trakcie wklejania kompozycji okno to było widoczne, należy otworzyć okno dialogowe Preferencje programu Ilustrator, przejść do sekcji Pliki i Schowek oraz zaznaczyć opcję AICB.***

5 Jeśli w poprzednim punkcie zaznaczono opcję Wklej jako piksele, użytkownik może skorzystać z opcji Wygładzanie, dostępnej na pasku opcji, aby wygładzić przejścia między krawędziami zaznaczenia i pikselami wokół nich.

Uwaga: *Jeśli dane już zostały scalone, można użyć poleceń do usuwania otoczki i ponownie wydzielić zrasteryzowane dane.*

Zapisywanie zawartości schowka przy zamykaniu programu

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne.
   - (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Ogólne.
2. Zaznacz opcję Eksportuj schowek odpowiedzialną za zapis zawartości schowka przy zamykaniu programu.

Kopiowanie kompozycji metodą przeciągania i upuszczania

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij pożądane obiekty wektorowe programu Illustrator na obraz otwarty w programie Photoshop. Na obrazie powstanie wtedy warstwa wektorowego obiektu inteligentnego. Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne> Edytuj zawartość aby ponownie otworzyć zawartość w programie Illustrator i móc ją edytować.
   - W celu skopiowania kompozycji wektorowej jako ścieżki programu Photoshop, w czasie przeciągania kompozycji z programu Adobe Illustrator należy wcisnąć klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
   - W przypadku kopiowania zawartości warstwy zaznaczonej w danym momencie w programie Photoshop do programu Illustrator, należy skorzystać z narzędzia Przesuwanie, które umożliwi przeciągnięcie zawartości z okna programu źródłowego do docelowego dokumentu.

Usuwanie i wydzielanie obiektów

Usuwanie (wycinanie) obiektu ze zdjęcia

1. Na palecie Warstwy zaznacz warstwę z obiektem przeznaczonym do usunięcia.
2. Zaznacz obiekt przy pomocy narzędzia do zaznaczania.
3. Jeśli zachodzi potrzeba korekty zaznaczenia, możesz wybrać z Przybornika opcję Tryb szybkiej maski . Program Photoshop pokryje (zamaskuje) niezaznaczone obszary obrazu kolorem półprzezroczystym. Na pasku opcji wybierz pędzel i jego rozmiar. Malowanie kolorem czarnym pozwala powiększyć maskę, podczas gdy kolor biały pozwala odsłonić zakryte części obrazu.
4. Usuń zaznaczony obiekt, wybierając polecenie Edycja > Wytnij.

Zobacz także

"Wydzielanie obiektu z jego tła" na stronie 281

Usuwanie zaznaczonych pikseli

1. Wybierz polecenie Edycja > Wyczyść, lub użyj klawisza Backspace (Windows) albo Delete (Mac OS). Aby wyciąć zaznaczenie do schowka, wybierz polecenie Edycja > Wytnij.

   Usunięcie zaznaczenia umieszczonego na tle lub na warstwie — gdy na palecie Warstwy jest zaznaczona opcją Zablokuj przezroczystość — powoduje zastąpienie oryginalnego obszaru kolorem tła. Usunięcie zaznaczenia z warstwy — gdy nie jest zaznaczona opcja Zablokuj przezroczystość — powoduje zastąpienie oryginalnego obszaru elementem przezroczystym.

Wydzielanie obiektu z jego tła

Okno dialogowe filtru Wydziel zawiera zaawansowane funkcje służące do oddzielania obiektu widocznego na pierwszym planie i wymazywania jego tła, dzięki czemu obiekt ten może zostać wydzielony na osobnej warstwie. Filtr umożliwia wycięcie nawet

nierównych obiektów z niezdefiniowanymi krawędziami, przy czym cała operacja wymaga minimalnej pracy użytkownika. Narzędzia dostępne w oknie Wydziel pozwalają określić wydzielane fragmenty obrazu.

W sytuacjach mniej skomplikowanych można użyć narzędzia Gumka tła.

Po wydzieleniu obiektu program Photoshop usuwa jego tło (innymi słowy: czyni je przezroczystym). Piksele na krawędziach obiektu tracą komponenty swojego koloru pochodzące z tła i mogą być mieszane z innym tłem bez efektu aureoli.

Zaznaczony obszar podświetlony i wypełniony oraz obiekt wydzielony

Jeśli po wydzieleniu obiektu zachodzi potrzeba uzyskania innych efektów, np. dodania czarnego krycia do tła, umożliwi to polecenie Edycja > Zanik.

1 Na palecie Warstwy zaznacz warstwę z obiektem, przeznaczonym do wydzielenia. Jeśli zaznaczona warstwa jest warstwą tła, po wydzieleniu staje się ona warstwą zwykłą. Jeśli warstwa zawiera zaznaczenie, w wyniku wydzielenia z jego obszaru zostaje usunięte tylko tło.

Aby uniknąć utraty informacji dotyczących obrazu oryginalnego, należy powielić wybraną warstwę lub utworzyć zdjęcie oryginalnego stanu obrazu.

2 Wybierz polecenie Filtr > Wydziel i ustaw opcje narzędzia:

Rozmiar pędzla	**Wprowadź odpowiednią wartość lub wybierz ustawienie suwaka dla określenia grubości narzędzia Podświetlacz krawędzi . Opcja Rozmiar pędzla pozwala też określić grubość narzędzi Gumka, Wyczyść i Korygowanie krawędzi.**
Podświetlenie	**Pozwala wybrać zdefiniowane ustawienie koloru podświetlenia uzyskiwanego przy użyciu Podświetlacza. Można również wybrać opcję Inne i określić własny kolor dla podświetlenia.**
Wypełnienie	**Pozwala wybrać zdefiniowane ustawienie koloru lub zaznaczyć opcję Inne i wybrać własny kolor wypełnienia.**

Podświetl inteligentnie	**Opcja jest przydatna w przypadku krawędzi wyraźnie zdefiniowanych. Pomaga utrzymać podświetlenie na krawędziach, przy czym jest ono wystarczająco szerokie dla ich pokrycia (bez względu na bieżącą szerokość pędzla).** ***Uwaga: Jeśli opcję Podświetl inteligentnie wybrano w celu zaznaczenia krawędzi umieszczonej blisko innej krawędzi i jeśli dodatkowe krawędzie spychają podświetlenie z krawędzi wybranego obiektu, należy zmniejszyć rozmiar pędzla. Jeśli krawędź obiektu ma jednolity kolor po jednej stronie, a bardzo kontrastowy po drugiej, należy umieścić krawędź obiektu w obszarze pędzla, ale utrzymać środek pędzla po stronie koloru jednolitego.*** **Określ opcje wydzielania:**
Obraz z teksturą	**Opcję należy zaznaczyć, jeśli wierzch lub tło obrazu zawiera wyraźną teksturę.**
Wygładzanie	**Wpisana wartość lub wybrane ustawienie suwaka pozwala na większy lub mniejszy stopień wygładzenia konturu. Aby uniknąć niepotrzebnego rozmycia szczegółów, dobrze jest rozpocząć od wartości zero lub innej małej wartości. Jeśli po wydzieleniu obiektu widoczne są wyraźne drobne elementy, można zwiększyć wartość opcji Wygładzanie (w celu usunięcia ich przy następnym wydzielaniu).**
Kanał	**Pozwala wybrać kanał alfa zawierający zaznaczenie, na podstawie którego będzie definiowane podświetlenie. Podstawą takiego kanału alfa powinno być zaznaczenie obwiedni krawędzi. Jeśli podświetlenie oparte na kanale zostanie zmienione, to nazwa tego kanału zostanie zmieniona w menu na Własny. Opcja Kanał jest dostępna tylko wtedy, gdy obraz zawiera kanał alfa.**
Kolor narzędzia	**Opcję należy zaznaczyć, jeśli obiekt jest szczególnie skomplikowany lub nie ma wyraźnie zaznaczonego wnętrza.**

3 Zaznacz narzędzie Podświetlacz krawędzi i obrysuj krawędź obiektu przeznaczonego do wydzielenia. Rysować należy w taki sposób, aby podświetlenie obejmowało obiekt na pierwszym planie i nieco jego tła. Aby zaznaczyć niewyraźne krawędzie, w przypadku których pierwszy plan miesza się z tłem (np. włosy lub drzewa), należy użyć większego pędzla.

Dopasowanie bieżącego widoku umożliwiają narzędzia Lupka i Rączka.

W celu wymazania podświetlenia należy skorzystać z narzędzia Gumka , które trzeba przeciągnąć przez podświetlony obszar. Aby usunąć całe podświetlenie, należy wcisnąć klawisze Alt+ Backspace (Windows) lub Option+Delete (Mac OS).

Jeśli obiekt ma dobrze zdefiniowane wnętrze, należy upewnić się, że podświetlenie jest zamknięte. Obszary, w których obiekt dotyka krawędzi obrazu, nie muszą być podświetlane. Jeśli obiekt nie ma dobrze zdefiniowanego wnętrza, należy podświetlić go w całości.
Uwaga: *Nie można jednak podświetlić całego obiektu, jeśli wybrano opcję Obraz z teksturą lub Kolor narzędzia.*

4 Zdefiniuj obszar pierwszego planu wykonując jedną z następujących czynności:

- Jeśli obiekt ma dobrze zdefiniowane wnętrze, wybierz narzędzie Wypełnienie . Wnętrze obiektu wypełnia się przez kliknięcie. Ponowne kliknięcie kursorem narzędzia w obszarze wypełnionym spowoduje natomiast usunięcie wypełnienia.

- Jeśli jest zaznaczona opcja Kolor narzędzia, należy zaznaczyć narzędzie Kroplomierz i kliknąć wewnątrz obiektu, pobierając próbkę koloru. Można też kliknąć w polu Kolor i użyć próbnika kolorów. Ta technika sprawdza się najlepiej w przypadku obiektów zawierających tony pojedynczego koloru.

5 Zależnie od potrzeby można kliknąć opcję Podgląd, aby obejrzeć wydzielony obiekt. Można też zastosować odpowiednie powiększenie.

Pokaż	**Opcje menu Pokaż służą do przechodzenia pomiędzy widokiem oryginału i obrazów wydzielonych.**
Wyświetlanie	**Opcje menu Wyświetl służą do podglądu wydzielonych obiektów na kolorowym, matowym tle lub też na tle w skali szarości. Aby wyświetlić tło przezroczyste, należy zaznaczyć opcję Brak.**

6 Dodatkowo efekt wydzielenia można poprawić wykonując jedną z następujących czynności:

- Zaznacz opcje Podświetlenie i Wypełnienie, po czym użyj ponownie narzędzia Podświetlacz krawędzi. Zdefiniuj ponownie obszar pierwszego planu i wyświetl podgląd wydzielonego obiektu.
- Wybierz nowe ustawienia wydzielania (Wygładź, Kolor narzędzia lub Kolor) i wyświetl podgląd wydzielonego obiektu.

Po uzyskaniu zadowalającego efektu można przystąpić do ostatecznych poprawek.

7 Skoryguj wyniki wydzielenia, wykonując jedną z następujących czynności:

- Do usuwania elementów tła z wydzielonego obszaru, użyj narzędzia Czyszczenie. Narzędzie to pozwala zmniejszyć krycie, a jego efekty kumulują się. Można go użyć również do wypełnienia odstępów w wydzielonym obiekcie. Aby dodać krycie z powrotem, przeciągnij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby przeprowadzić edycję wydzielonego obiektu, wybierz narzędzie Korygowanie krawędzi. Narzędzie to wyostrza krawędzie, a jego efekty kumulują się. Jeśli obiekt nie ma wyraźnych krawędzi, narzędzie dodaje krycie do obiektu lub odejmuje krycie od tła.

Do wyczyszczenia obrazu po wydzieleniu można również użyć narzędzi Gumka tła i Pędzle historii.

8 Kliknij przycisk OK, aby zastosować ostateczne ustawienia wydzielania. Wszystkie piksele warstwy poza wydzielonym obiektem staną się przezroczyste.

Zobacz także

"Zmiana pikseli na przezroczyste przy użyciu narzędzia Gumka tła" na stronie 353

"Efekty filtra mieszania i tonowania" na stronie 415

Kanały

Informacje o kanałach

Kanały są to obrazy w skali szarości, które służą do przechowywania różnego rodzaju informacji:

- *Kanały informacji o kolorze* są tworzone automatycznie po otwarciu nowego obrazu. Liczba utworzonych kanałów kolorów zależy od trybu koloru obrazu (a nie od liczby jego warstw). Na przykład obraz RGB ma cztery domyślne kanały: po jednym dla każdego koloru głównego (są nimi: czerwony, zielony i niebieski) oraz kanał kompozytowy do edycji obrazu.

- *Kanały alfa* służą do przechowywania zaznaczeń jako obrazów w skali szarości. Kanały alfa można dodawać w celu tworzenia i przechowywania masek — obiektów, które umożliwiają przekształcanie lub ochronę wybranych części obrazu.
- *Kanały koloru dodatkowego* wyznaczają dodatkowe klisze dla drukowania tuszami kolorów dodatkowych.

  Obraz może zawierać nie więcej niż 56 kanałów. Wszystkie nowe kanały mają takie same wymiary i taką samą liczbę pikseli, jak obraz oryginalny.

  Wielkość pliku wymagana dla kanału zależy od zawartej w kanale ilości informacji o pikselach. Niektóre formaty plików (np. TIFF i Photoshop) umożliwiają kompresję informacji o kanałach i z tego powodu pozwalają na tworzenie mniejszych plików. Wielkość pliku bez kompresji, wraz z kanałami alfa i warstwami, jest wyświetlana po prawej stronie paska stanu okna dokumentu (po wybraniu z menu podręcznego opcji Rozmiar dokumentów).
  Uwaga: *Jeśli tylko plik może być zapisany w formacie obsługującym tryb kolorów obrazu, jego kanały kolorów zostają zachowane. Kanały alfa są zachowywane tylko wtedy, gdy plik jest zapisywany w formacie Photoshop, PDF, PICT, Pixar, TIFF lub bez formatu. Format DCS 2.0 zachowuje jedynie kanały kolorów dodatkowych. Zapis danych w innym formacie może spowodować pominięcie informacji o kanałach.*

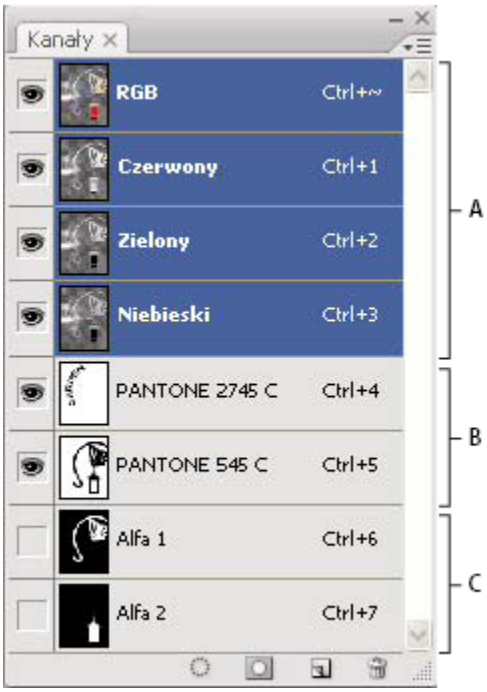
Zobacz także

"Informacje o kolorach dodatkowych" na stronie 539

"Informacje o maskach i kanałach alfa" na stronie 289

Omówienie palety kanałów

Paleta Kanały wyświetla wszystkie kanały obrazu—jako pierwszy występuje kanał kompozytowy (dla obrazów RGB, CMYK i Lab) Po lewej stronie nazwy kanału widoczna jest miniaturka zawartości kanału, automatycznie uaktualniana w czasie jego edycji.



Rodzaje kanałów.
A. *Kanały kolorów* ***B.*** *Kanały kolorów dodatkowych* ***C.*** *Kanały alfa*

Wyświetlanie palety Kanały

1 Wybierz polecenie Okno > Kanały.

Zmiana rozmiaru miniaturek kanałów lub ich ukrywanie

1 Wybierz polecenie Opcje palety z menu palety Kanały. Kliknij wybrany rozmiar miniaturki lub opcję Brak,która powoduje wyłączenie wyświetlania miniaturek.

Wyświetlanie miniaturek jest wygodnym sposobem śledzenia zawartości kanału. Z drugiej jednak strony, wyłączenie miniaturek może zwiększyć wydajność.

Wyświetlanie lub ukrywanie kanału

Paletę można wykorzystać do oglądania dowolnej kombinacji pojedynczych kanałów. Na przykład, można oglądać jednocześnie kanał alfa i kanał kompozytowy, dzięki czemu można sprawdzić, jak zmiany w kanale alfa wpływają na cały obraz.

1 Kliknij kolumnę z ikoną oka, umieszczoną po prawej stronie nazwy kanału, aby go wyświetlić lub ukryć. (Kliknięcie na kanale kompozytowym powoduje wyświetlenie wszystkich kanałów kolorów. Kanał kompozytowy jest wyświetlany za każdym razem, gdy widoczne są wszystkie kanały kolorów.)

Aby wyświetlić lub ukryć kilka kanałów, przeciągnij kursor przez kolumnę z okiem.

Wyświetlanie kanałów kolorów w kolorze

Domyślnie, pojedyncze kanały są wyświetlane w skali szarości. W przypadku obrazów RGB, CMYK i Lab poszczególne kanały można oglądać w kolorze. (W obrazach Lab jedynie kanały typu*a* i *b* są wyświetlane w kolorze.) Jeśli aktywny jest więcej niż jeden kanał, to kanały są zawsze wyświetlane w kolorze.

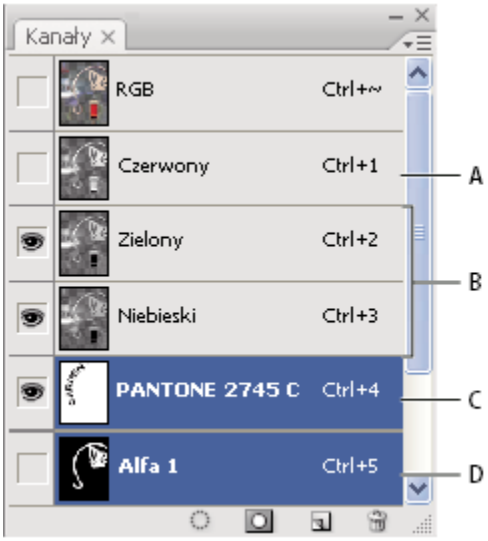
Ustawienie domyślne można zmienić, tak by poszczególne kanały kolorów były wyświetlane w kolorze. Jeśli kanał jest widoczny na obrazie, to po lewej stronie jego nazwy na palecie jest widoczna ikona oka .

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Interfejs.
- W systemie Mac OS, wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Interfejs.

2 Zaznacz opcję Kanały kolorów w kolorze i kliknij przycisk OK.

Zaznaczanie i edycja kanałów

Użytkownik może zaznaczyć jeden lub kilka kanałów na palecie. Nazwy wszystkich zaznaczonych lub *aktywnych* kanałów są podświetlane.



Zaznaczanie wielu kanałów
A. *Niewidoczny i nie wybrany do edycji* ***B.*** *Widoczny, ale nie wybrany do edycji* ***C.*** *Widoczny i wybrany do edycji* ***D.*** *Wybrany do edycji, ale niewidoczny*

- Aby zaznaczyć kanał, kliknij jego nazwę. Klikanie z wciśniętym klawiszem Shift zaznacza (lub usuwa zaznaczenie) kilku kanałów.
- Aby edytować kanał zaznacz go a następnie użyj narzędzia do malowania lub edycji. Malowanie jest możliwe tylko na jednym kanale w danej chwili. Malowanie kolorem białym powoduje dodanie do kanału koloru o 100-procentowej intensywności. Malowanie kolorem szarym powoduje dodanie do kanału koloru o niższej intensywności. Malowanie kolorem czarnym powoduje całkowicie usunięcie koloru kanału.

Zmiana układu lub nazwy kanałów alfa i kanałów kolorów dodatkowych

Kanały dodatkowe i kanały alfa mogą być przeniesione nad domyślne kanały kolorów tylko wtedy, w przypadku obrazu w trybie wielokanałowym.

- Aby zmienić kolejność kanałów alfa lub kanałów dodatkowych, należy przeciągnąć wybrany kanał w górę lub w dół na panelu. Po ukazaniu się grubej, czarnej linii w wybranym miejscu, należy zwolnić przycisk myszy.

  Uwaga: *Kolory dodatkowe są nadrukowywane w kolejności określonej przez kolejność ich kanałów na panelu Kanały (od góry do dołu).*
- Aby zmienić nazwę kanału alfa lub kanału dodatkowego, dwukrotnie kliknij nazwę kanału na panelu i wpisz nową nazwę.

Zobacz także

"Tworzenie nowego kanału dodatkowego" na stronie 539

Powielanie kanałów

Kanały można powielać i wykorzystywać na obrazie bieżącym lub innym.

Powielanie kanału

Aby kanały alfa mogły być powielane pomiędzy obrazami, ich wymiary w pikselach muszą być jednakowe. Kanał obrazu w trybie bitmapy, nie może być powielony.

1 Na panelu Kanały wybierz kanał przeznaczony do powielenia.

2 Z menu panelu wybierz polecenie Powiel kanał.

3 Wpisz nazwę powielanego kanału.

4 W obszarze Dokument wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz obraz docelowy. Dla tego celu dostępne są wyłącznie otwarte obrazy o takich samych wymiarach, jak obraz bieżący. Aby powielić kanał w obrębie tego samego pliku, należy zaznaczyć nazwę bieżącego dokumentu.
- Wybierz polecenie Nowy, aby skopiować kanał do nowego obrazu, tworząc wielokanałowy obraz zawierający jeden kanał. Wpisz nazwę nowego obrazu.

5 Aby odwrócić obszary zaznaczone i zamaskowane w powielonym kanale, wybierz opcję Odwrotność.

Powielanie kanału na obrazie

1 Na panelu Kanały wybierz kanał przeznaczony do powielenia.

2 Przeciągnij kanał na przycisk Nowy kanał , umieszczony w dolnej części palety.

Powielanie kanału na innym obrazie

1 Na panelu Kanały wybierz kanał przeznaczony do powielenia.

2 Sprawdź, czy obraz docelowy jest otwarty.

Uwaga: *Obraz docelowy nie musi mieć takich samych wymiarów jak powielany kanał.*

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przeciągnij kanał z panelu Kanały do okna obrazu docelowego. Powielony kanał zostanie wyświetlony u dołu panelu Kanały.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko, a następnie polecenie Edycja > Kopiuj. Zaznacz kanał na obrazie docelowym i wybierz polecenie Edycja > Wklej. Kanał wklejony zastąpi wówczas kanał dotychczasowy.

Podział kanałów na osobne obrazy

Dzielenie kanałów jest możliwe tylko w przypadku obrazów spłaszczonych. Jest ono przeznaczone do zapisywanie informacji o kanałach w formacie pliku, który nie obsługuje kanałów.

1 Aby rozdzielić kanały na osobne obrazy, przejdź do menu palety Kanały i wybierz polecenie Rozdziel kanały.

Oryginalny plik zostaje wtedy zamknięty, a pojedyncze kanały pojawiają się jako osobne okna obrazów w skali szarości. Na paskach tytułu nowych okien są wyświetlane nazwy złożonej z pierwotnej nazwy pliku i nazwy odpowiedniego kanału. Nowe obrazy zapisuje się i edytuje osobno.

Scalanie kanałów

Różne obrazy w skali szarości można łączyć jako kanały w jeden obraz. Scalane obrazy muszą być w trybie Skala szarości, mieć takie same wymiary i być otwarte. Liczba aktualnie otwartych obrazów w Skali szarości decyduje o dostępnych trybach kolorów. Na przykład, jeśli są otwarte trzy obrazy, można połączyć je w jeden obraz RGB; natomiast cztery otwarte obrazy można połączyć w obraz CMYK.

W przypadku plików DCS, które przypadkowo utraciły swoje łącza (i nie mogą być otwarte, umieszczone ani wydrukowane), należy otworzyć pliki kanałów i scalić je w obraz CMYK. Plik taki zapisuje się jako plik DCS EPS.

1 Otwórz obrazy w skali szarości zawierające kanały do scalenia i uaktywnij jeden z obrazów.

Aby opcja Scal kanały była dostępna, należy otworzyć więcej niż jeden obraz.

2 Z menu palety Kanały wybierz polecenie Scal kanały.

3 Zaznacz tryb koloru, który ma być utworzony. Liczba kanałów odpowiednia dla danego trybu jest wyświetlana w polu tekstowym Kanał.

4 Jeśli zachodzi taka potrzeba, wpisać wartość liczbową w polu Kanały.

W przypadku gdy wpisana liczba nie jest zgodna z wybranym trybem, zostanie automatycznie wybrany tryb Wielokanałowy. Spowoduje to utworzenie wielokanałowego obrazka z dwoma lub więcej kanałami.

5 Kliknij OK.

6 Należy sprawdzić, czy dla każdego kanału otwarty jest odpowiedni obraz. Aby zmienić typ obrazu, należy kliknąć opcję Tryb. Spowoduje to powrót do okna dialogowego Scal kanały.

7 Jeśli kanały są scalane w obraz wielokanałowy, trzeba kliknąć przycisk Dalej i zaznaczyć pozostałe kanały.

Uwaga: *Wszystkie kanały obrazka wielokanałowego są kanałami alfa lub dodatkowymi.*

8 Po zakończeniu wybierania kanałów kliknij przycisk OK.

Wybrane kanały są scalane w nowy obraz określonego typu, a oryginalne obrazy zostają zamknięte bez wprowadzenia jakichkolwiek zmian. Nowy obraz pojawia się w oknie bez nazwy.
Uwaga: *Nie można rozdzielić i ponownie połączyć (scalić) obrazu z kanałami kolorów dodatkowych. Kanał koloru dodatkowego jest bowiem dodawany jako kanał alfa.*

Usuwanie kanału

Przed zapisaniem obrazu można usunąć z niego niepotrzebne kanały alfa i kanały dodatkowe. Złożone kanały alfa sprawiają, że obraz zajmuje znacznie więcej miejsca na dysku.

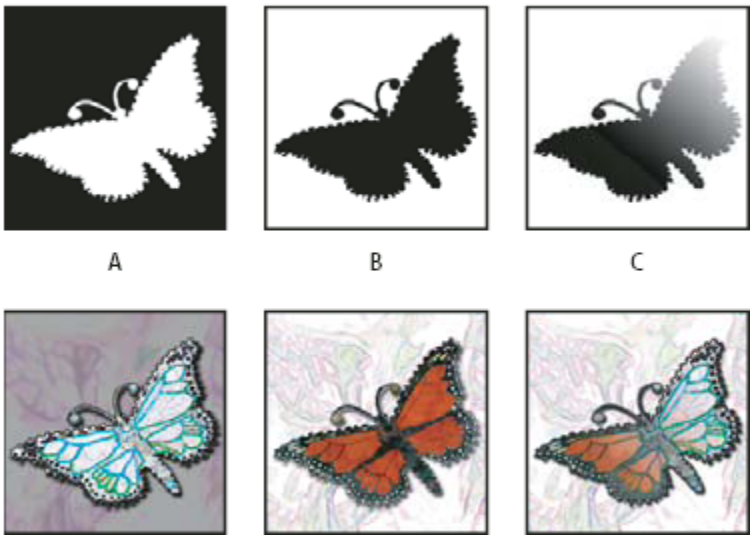
1 W programie Photoshop zaznacz kanał na palecie Kanały i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij ikonę Usuń z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Przeciągnij nazwę kanału na ikonę Usuń.
- Wybierz polecenie Usuń kanał z menu panelu.
- Kliknij ikonę Usuń u dołu panelu i kliknij Tak.

Uwaga: *W przypadku usuwania kanału z pliku z warstwami widoczne warstwy są spłaszczane, a ukryte – pomijane. Jest to niezbędne, ponieważ usunięcie kanału powoduje przekształcenie obrazka na tryb Wielokanałowy, w którym nie są obsługiwane warstwy. Gdy usuwany jest kanał alfa, kanał koloru dodatkowego lub szybka maska, obraz nie ulega spłaszczeniu.*

Zapisywanie zaznaczeń i korzystanie z masek

Informacje o maskach i kanałach alfa

Gdy część obrazka jest zaznaczona, obszary niezaznaczone pozostają „zamaskowane”, czyli chronione przed zmianami. Mówiąc ogólnie: wszelkiego rodzaju maski zapewniają ochronę wybranych obszarów obrazka przed zmianami wprowadzanymi w innych obszarach (takimi zmianami, jak korekta kolorów czy stosowanie filtrów). Maski mogą być wykorzystywane także przy okazji złożonych czynności edycyjnych, takich jak stopniowe nadawanie koloru lub stosowanie filtra.



Przykłady masek
A. *Maska kryjąca wykorzystana do ochrony tła i edycji obrazka motyla.* ***B.*** *Maska kryjąca wykorzystana do ochrony obrazka motyla i pokolorowania tła.* ***C.*** *Maska półprzezroczysta wykorzystana do pokolorowania obrazka motyla i części tła*

Maski są przechowywane w kanałach alfa. Zarówno maski jak i kanały są obrazami w skali szarości, a więc można je edytować tak jak każdy inny obraz, przy pomocy narzędzi do malowania lub edycji, oraz filtrów. Obszary maski pomalowane kolorem czarnym są chronione, natomiast pomalowane na biało mogą być poddawane edycji.

Dla ułatwienia można utworzyć tymczasową maskę z zaznaczenia, korzystając z trybu Szybkiej maski. Szybka maska jest wyświetlana jako kolorowa nakładka z regulowanym kryciem. Można ją edytować przy pomocy dowolnych narzędzi malarskich lub filtru. Po opuszczeniu trybu Szybkiej maski jest ona na obrazie z powrotem przekształcana w zaznaczenie.

Zapis zaznaczenia będzie trwalszy, jeśli przyjmie postać kanału alfa. Kanał alfa przechowuje zaznaczenie na palecie Kanały jako dostępną dla edycji maskę w skali szarości. Po zapisaniu zaznaczenia jako kanału alfa, można go ponownie wczytać w dowolnym momencie - również na inny obraz.

Zaznaczenie zapisane jako kanał alfa na palecie Kanały

Uwaga: *Do maskowania lub ukrywania elementów na warstwie służy maska warstwy.*

Zobacz także

"Informacje o maskach warstwy i maskach wektorowych" na stronie 341

Tworzenie tymczasowej szybkiej maski

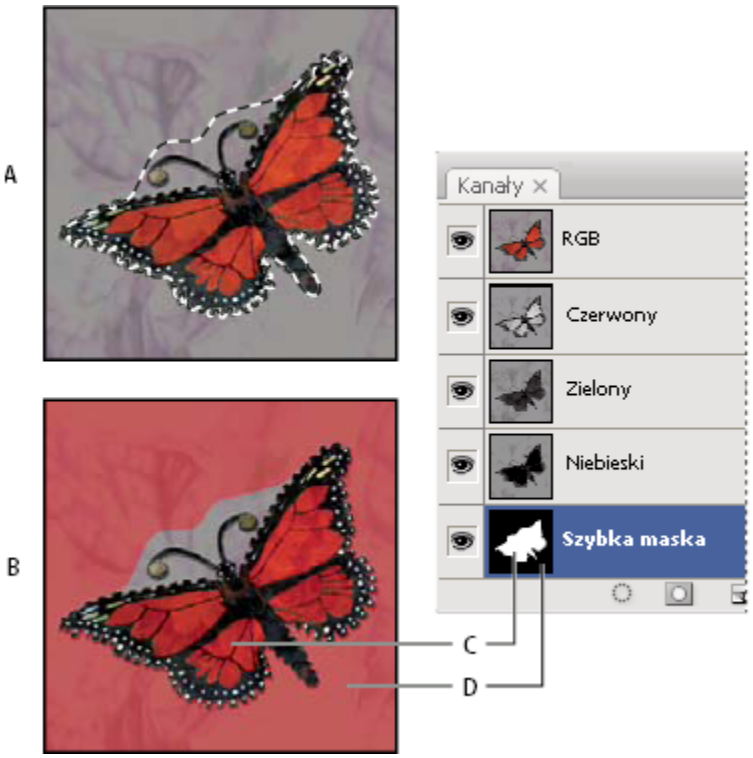
Praca w trybie szybkiej maski zaczyna się od utworzenia zaznaczenia, a następnie polega na dodawaniu do niego lub odejmowaniu od niego innych zaznaczeń. W ten sposób zostaje utworzona maska. Maskę można utworzyć od początku do końca w trybie Szybkiej maski. Kolor odróżnia obszary chronione i nie chronione. Po opuszczeniu trybu szybkiej maski niechronione obszary stają się zaznaczeniem.

Uwaga: *W trakcie pracy w trybie szybkiej maski na palecie Kanały pojawia się tymczasowy kanał szybkiej maski. Niezależnie od tego, wszystkie operacje edycyjne mogą być wykonywane w oknie obrazka.*

1 Zaznaczyć wybrany fragment obrazu za pomocą dowolnego narzędzia do zaznaczania.

2 Kliknij przycisk trybu Szybkiej maski w przyborniku

Obszary znajdujące się na zewnątrz zaznaczenia są chronione kolorową nakładką (co przypomina ochronę zdjęć za pomocą taśmy rubinowej, stosowanej w tradycyjnej fotografii). Zaznaczone obszary nie są chronione przez tę maskę. Domyślnie, w trybie Szybka maska chronione obszary są kolorowane za pomocą czerwonej „folii" z 50% kryciem.

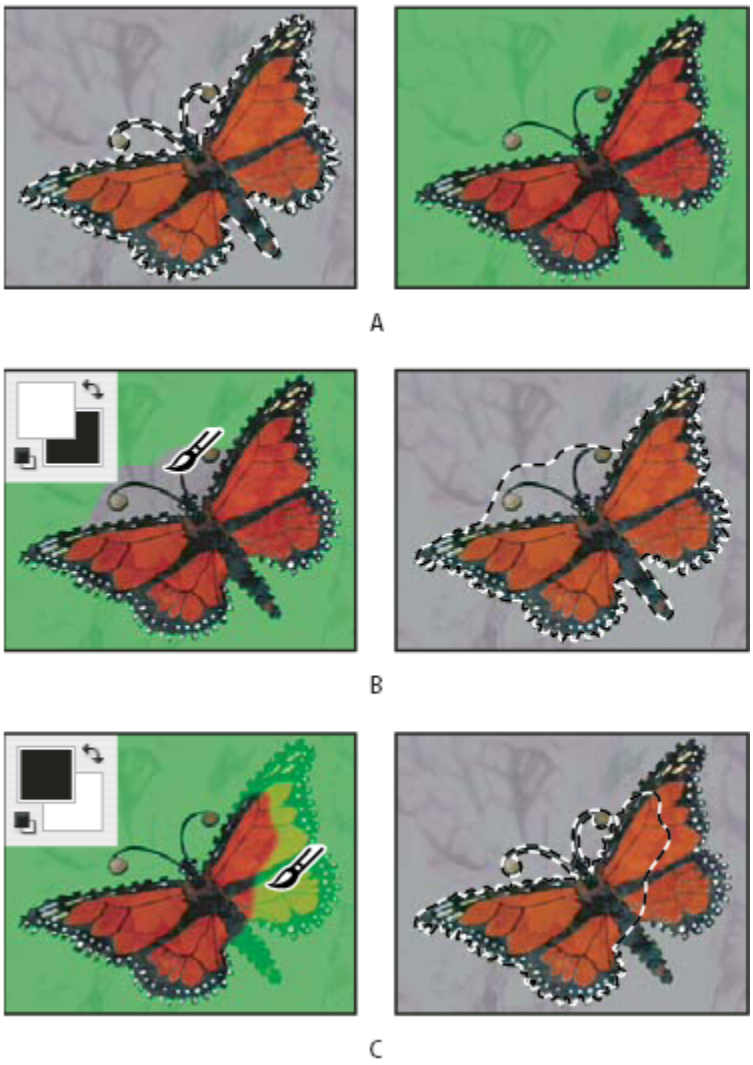


Zaznaczanie w trybie standardowym i w trybie szybkiej maski
A. *Tryb standardowy* ***B.*** *Tryb szybkiej maski* ***C.*** *Zaznaczone piksele w miniaturce kanału są białe* ***D.*** *Rubinowa nakładka chroni obszar poza zaznaczeniem. W miniaturce kanału niezaznaczone piksele są czarne.*

3 W celu edycji maski z przybornika wybierz narzędzie do malowania. Próbki na palecie automatycznie stają się czarno-białe.

4 Pomaluj na biało, aby zaznaczyć większy obszar obrazka (kolorowa nakładka znika z obszarów pomalowanych na biało). Aby odznaczyć obszary, zamaluj je na czarno (kolorowa nakładka pojawia się na obszarach malowanych na czarno). Malowanie

kolorem szarym lub innym daje w efekcie obszar półprzezroczysty, bardzo użyteczny przy wtapianiu i wygładzaniu. (Po wyłączeniu trybu szybkiej maski obszary półprzezroczyste mogą wydawać się niezaznaczone, ale mimo to są zaznaczone).



Malowanie w trybie szybkiej maski
A. *Oryginalne zaznaczenie i zaznaczenie w trybie szybkiej maski z zielonym jako kolorem maskującym* ***B.*** *Malowanie na biało w trybie szybkiej maski powiększa obszar zaznaczenia* ***C.*** *Malowanie na czarno w trybie szybkiej maski zmniejsza obszar zaznaczenia*

5 Kliknij przycisk Edytuj w trybie standardowym, umieszczony w przyborniku, aby wyłączyć szybką maskę i wrócić do oryginalnego obrazu. Krawędź zaznaczenia otoczy nie chronione obszary szybkiej maski.

Oznacza to, że jeśli wygładzona maska zostanie przekształcona na zaznaczenie, linia krawędzi będzie biegła pomiędzy czarnymi i białymi pikselami maski gradientu. Kontur zaznaczenia wskazuje granicę między pikselami zaznaczonymi w większym stopniu niż 50% a pikselami zaznaczonymi w mniejszym stopniu niż 50%.

6 Zastosuj wymagane zmiany do obrazu. Zmiany dotyczą wyłącznie zaznaczonego obszaru.

7 Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie, aby usunąć zaznaczenie, lub zapisz je za pomocą polecenia Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.

Tymczasową maskę można przekształcić w trwały kanał alfa, przechodząc do trybu standardowego i wybierając polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.

Zmiana opcji Szybkiej maski

1 Dwukrotnie kliknij przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski, umieszczony w przyborniku.

2 Wybierz jedną z następujących opcji wyświetlania:

Obszary zamaskowane	**Obszary zamaskowane są czarne (nieprzezroczyste), a obszary zaznaczone — białe (przezroczyste). Malowanie kolorem czarnym powiększa obszary zamaskowane; malowanie białym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski w przyborniku jest wyświetlany w postaci białego okręgu na szarym tle.**
Obszary zaznaczone	**Obszary zamaskowane są białe (przezroczyste), a obszary zaznaczone — czarne (nieprzezroczyste). Malowanie kolorem białym powiększa obszary zamaskowane; malowanie czarnym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski jest wyświetlany w przyborniku w postaci szarego okręgu na białym tle.** ***Aby przechodzić między opcjami Obszary zamaskowane i Obszary zaznaczone, należy posłużyć się przyciskiem Edytuj w trybie szybkiej maski z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).***

3 Aby wybrać nowy kolor maski, kliknij pole kolorów i wybierz nowy kolor.

4 Aby zmienić krycie, należy wprowadzić wartość z przedziału od 0% do 100%.

Ustawienia koloru i krycia dotyczą jedynie wyglądu maski i nie wpływają na stopień ochrony obszarów pod nią umieszczonych. Zmiana tych ustawień może uczynić maskę bardziej widoczną względem kolorów obrazu.

Zobacz także

"Wybieranie koloru w Próbniku kolorów Adobe" na stronie 126

Tworzenie i edycja masek kanału alfa

Użytkownik może utworzyć nowy kanał alfa, a następnie dodać do niego maskę, za pomocą narzędzi do malowania, narzędzi do edycji i filtrów do tworzenia masek z kanałów alfa. Można też zapisać występujące już na obrazie zaznaczenie jako kanał alfa. Kanał ten będzie widoczny na panelu Kanały. Zobacz "Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń" na stronie 294.

Zobacz także

"Informacje o kanałach" na stronie 284

Tworzenie maski kanału alfa przy pomocy bieżących opcji

1 Kliknij Nowy kanał, umieszczony w dolnej części panelu Kanały.

2 Malując w obrębie nowego kanału zamaskuj wybrane obszary obrazu.

Obszary te należy zaznaczyć na obrazie przed utworzeniem kanału dla maski. Kontynuuj malowanie aby dopracować maskę.

Tworzenie maski kanału alfa i ustawianie opcji

1 Aby utworzyć kanał alfa i określić ustawienia, kliknij przycisk Nowy kanał u dołu panelu z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), albo przejdź do menu palety i wybierz polecenie Nowy kanał.

2 Określ opcje w oknie dialogowym Nowy kanał.

3 Malując w obrębie nowego kanału zamaskuj wybrane obszary obrazu.

Opcje kanału

Aby zmienić opcje istniejącego kanału, dwukrotnie kliknij miniaturkę kanału w panelu Kanały lub wybierz Opcje kanału z menu panelu Kanały.

Opcje występujące w oknach dialogowych Nowy kanał i Opcje kanału:
Obszary maskowane Obszary zamaskowane są czarne (nieprzezroczyste), a obszary zaznaczone — białe (przezroczyste). Malowanie kolorem czarnym powiększa obszary zamaskowane; malowanie białym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski w przyborniku jest wyświetlany w postaci białego okręgu na szarym tle .

Obszary zaznaczone Obszary zamaskowane są białe (przezroczyste), a obszary zaznaczone — czarne (nieprzezroczyste). Malowanie kolorem białym powiększa obszary zamaskowane; malowanie czarnym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski jest wyświetlany w przyborniku w postaci szarego okręgu na białym tle .

Kolor dodatkowy Pozwala przekształcić kanał alfa w kanał koloru dodatkowego. Opcja ta jest dostępna jedynie dla kanałów, które już istnieją.

Kolor Opcja pozwala ustawić kolor i krycie maski. Aby zmienić kolor, kliknij pole koloru. Ustawienia koloru i krycia dotyczą jedynie wyglądu maski i nie wpływają na stopień ochrony obszarów pod nią umieszczonych. Zmiana tych ustawień może uczynić maskę bardziej widoczną względem kolorów obrazu.

Maskowanie wybranych obszarów przez malowanie w obrębie kanału.

Gdy u dołu palety Kanały zostaje wyświetlony nowy kanał, jest on jedynym widocznym kanałem w oknie obrazu. Aby wyświetlić obraz z kolorową nakładką oznaczającą maskę, kliknij ikonę oka dla kanału kompozytowego (RGB, CMYK).

1 Zaznacz narzędzie do malowania lub edycji, po czym wykonaj jedną z poniższych czynności aby powiększyć lub zmniejszyć maskę utworzoną z kanału alfa:
- Chcąc usunąć wybrane obszary z kanału pomaluj je na biało.
- Chcąc włączyć wybrane obszary w zakres nowego kanału pomaluj je na czarno.
- Chcąc dodać lub usunąć obszary o kryciu mniejszym niż stuprocentowe, ustaw odpowiednie krycie na pasku opcji wybranego narzędzia do malowania lub edycji, a następnie zamaluj te obszary kolorem białym lub czarnym. Stosując do malowania kolor można również uzyskać efekt zmniejszenia krycia.

Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń

Każde zaznaczenie można zapisać w postaci maski w nowym lub istniejącym kanale alfa, skąd w razie potrzeby można je później pobrać.

Zaznaczenie może służyć jako maska warstwy jeśli najpierw uaktywni się je poprzez wczytanie, a następnie doda nową maskę warstwy.

Zobacz także

"Dodawanie masek warstwy" na stronie 342

Zapisywanie zaznaczenia w nowym kanale

1 Zaznacz obszary obrazu, które mają być wyodrębnione.

2 Kliknij przycisk Zapisz zaznaczenie, w dolnej części panelu Kanały. Powstanie wtedy nowy kanał o nazwie odpowiadającej jego miejscu pośród innych kanałów.

Zapisywanie zaznaczenia w nowym lub istniejącym kanale

1 Zaznacz obszary obrazu, które mają być wyodrębnione.

2 Wybierz polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.

3 W oknie dialogowym Zapisz zaznaczenie ustaw poniższe opcje i kliknij przycisk OK:

Dokument	**Pozwala wybrać obraz docelowy. Domyślnie zaznaczenie jest umieszczane w kanale na obrazie aktywnym, mimo to jednak, użytkownik może zapisać je w nowym lub innym otwartym obrazie o takich samych wymiarach.**
Kanał	**Pozwala wybrać kanał docelowy. Domyślnie zaznaczenie jest zapisywane w nowym kanale, mimo to jednak, użytkownik może zapisać je w dowolnym kanale wybranego obrazu lub na masce warstwy (jeśli obraz zawiera warstwy).**

4 Jeśli zaznaczenie jest zapisywane jako nowy kanał, należy wpisać nazwę kanału w polu Nazwa.

5 Jeśli zaznaczenie jest zapisywane w istniejącym kanale, należy wybrać sposób łączenia zaznaczeń:

Zamień kanał	**Opcja pozwala zamienić bieżące zaznaczenie w danym kanale.**
Dodaj do kanału	**Opcja pozwala dodać zaznaczenie do bieżącej zawartości kanału.**
Odejmij od kanału	**Opcja pozwala odjąć zaznaczenie od bieżącej zawartości kanału.**
Przetnij z kanałem	**Opcja pozwala zachować obszar przecięcia nowego zaznaczenia z zawartością kanału.**

Użytkownik może zaznaczyć kanał na palecie Kanały i obejrzeć zapisane zaznaczenie w odcieniach szarości.

Wczytywanie zapisanego zaznaczenia z palety Kanały

Zapisane wcześniej zaznaczenie można wykorzystać ponownie, wczytując je do obrazu. Zaznaczenie można również wczytać po zakończeniu modyfikowania kanału alfa.

1 Na panelu Warstwy wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz kanał alfa, kliknij przycisk Wczytaj zaznaczenie w dolnej części panelu, a następnie kliknij kanał kompozytowy w części górnej.
- Przeciągnij kanał zawierający wybrane zaznaczenie na przycisk Wczytaj zaznaczenie.
- Przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), kliknij kanał zawierający wczytywane zaznaczenie.

- Aby dodać maskę do istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Shift (Windows) lub Command+Shift (Mac OS) oraz kliknij kanał.
- Aby odjąć maskę od istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command+Option (Mac OS) oraz kliknij kanał
- Aby wczytać przecięcie zapisanego i istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Alt+ Shift (Windows) lub Command +Option+Shift (Mac OS) i zaznacz kanał.

Zaznaczenie można też przeciągnąć z jednego otwartego w programie Photoshop obrazu do innego.

Wczytywanie zapisanego zaznaczenia

Uwaga: *Chcąc wczytać zapisane zaznaczenie z innego obrazu, należy sprawdzić, czy jest on otwarty i czy obraz docelowy jest aktywny.*

1 Wybierz polecenie Zaznacz > Wczytaj zaznaczenie.

2 W oknie dialogowym Wczytaj zaznaczenie ustaw następujące opcje źródła danych:

Dokument	**Wybierz plik źródłowy do wczytania.**
Kanał	**Źródłem danych jest kanał zawierający zaznaczenie.**
Odwróć	**Zaznacza obszary niezaznaczone.**

3 Ustaw opcję Rezultat odpowiedzialną za połączenie zaznaczenia z istniejącymi zaznaczeniami na obrazie:

Nowe zaznaczenie	**Wczytane zaznaczenie jest dodawane do obrazu.**
Dodaj do zaznaczenia	**Wczytane zaznaczenie jest dodawane do istniejących zaznaczeń.**
Odejmij od zaznaczenia	**Wczytane zaznaczenie jest odejmowane od istniejących zaznaczeń.**
Przetnij z zaznaczeniem	**Zapisane zostaje przecięcie wczytanego zaznaczenia i zaznaczeń obecnych na obrazie.** ***Zaznaczenie można też przeciągnąć z jednego otwartego w programie Photoshop obrazu do innego.***

Obliczenia kanałowe

Mieszanie warstw i kanałów

Kanały danego obrazu i kanały różnych obrazów można połączyć w nowy obraz za pomocą warstwowych efektów mieszania. Do celu tego służy polecenie Zastosuj obraz (do kanałów pojedynczych lub kompozytowych), oraz polecenie Obliczenia (do kanałów pojedynczych). Polecenia te pozwalają uzyskać dostęp do dwóch dodatkowych trybów mieszania: Dodawanie i Odejmowanie, które nie są dostępne na palecie. Użytkownik może łączyć kanały w nowe kombinacje poprzez kopiowanie ich do warstw na palecie Warstwy, jednak szybsze może się okazać zastosowanie poleceń obliczania, które powodują "wymieszanie" informacji o kanałach.

Polecenia obliczania umożliwiają wykonywanie pewnych operacji matematycznych na odpowiadających sobie pikselach dwóch kanałów (pikselach o takim samym położeniu na obrazie). Wyniki tychże operacji są łączone i powstaje kanał wynikowy. Dla zrozumienia zasad działania poleceń obliczania, zasadnicze są dwie kwestie.

- Z każdym pikselem w kanale jest skojarzona pewna wartość reprezentująca jego jasność. Za pomocą poleceń Obliczenia i Zastosuj obraz wartości te są poddawane pewnym operacjom, dającym w efekcie wartości jasności pikseli kompozytowych.
- Istota poleceń polega na "nakładaniu na siebie" pikseli z różnych kanałów, czyli łączeniu danych o ich jasnościach. Dlatego też obrazy będące przedmiotem obliczeń muszą mieć takie same wymiary.

Mieszanie kanałów za pomocą polecenia Zastosuj obraz

Polecenie Zastosuj obraz umożliwia łączenie warstwy i kanału jednego obrazu (*źródła*) z warstwą i kanałem obrazu aktywnego (*docelowego*).

1. Otwórz oba obrazy: źródłowy i docelowy, po czym zaznacz wybraną warstwę i kanał na obrazie docelowym. Rzeczywiste wymiary obrazów muszą sobie odpowiadać, aby ich nazwy zostały wyświetlone w oknie Zastosuj obraz.

   Uwaga: *Jeśli tryby kolorów obrazów są różne (np. jeden z obrazów to RGB, a drugi - CMYK), można zastosować pojedynczy kanał (lecz nie może być to kanał kompozytowy źródła) do kanału kompozytowego warstwy docelowej.*

2. Wybierz polecenie Obraz > Zastosuj obraz.

3. Zaznacz obraz źródłowy, warstwę i kanał, które mają być połączone z obrazem docelowym. Aby użyć wszystkich warstw z obrazu źródłowego, zaznacz opcję Scalone.

4. Aby przejrzeć wyniki obliczeń w oknie obrazu, zaznacz opcję Podgląd.

5. Jeśli zawartość danego kanału ma być odwrócona (negatywowa), zaznacz opcję Odwrotność.

6. W polu Mieszanie wybierz opcję mieszania.

   Informacje na temat opcji Dodawanie i Odejmowanie są dostępne w części "Informacje o trybach mieszania Dodawanie i Odejmowanie " na stronie 298. Informacje o innych trybach mieszania można znaleźć w części "Lista trybów mieszania" na stronie 369.

7. Wpisz wartość krycia, decydującą o sile efektu.

8. Zaznacz opcję Utrzymaj przezroczystość, jeśli rezultaty mają być zastosowane tylko do nieprzezroczystych obszarów warstwy wynikowej.

9. Zaznacz opcję Maska, jeśli podstawę mieszania ma stanowić maska. Następnie wybierz obraz i warstwę zawierającą maskę. W polu Kanał wybierz dowolny kolor lub kanał alfa, który będzie pełnił rolę maski. Można skorzystać z maski opartej na aktywnym zaznaczeniu lub na krawędziach wybranej warstwy (Przezroczystość). Aby obszary zamaskowane uczynić niezamaskowanymi (i odwrotnie), zaznacz opcję Odwrotność.

Mieszanie kanałów za pomocą polecenia Obliczenia

Polecenie Obliczenia umożliwia mieszanie dwóch oddzielnych kanałów z jednego lub więcej obrazów źródłowych. Uzyskane wyniki mogą być zastosowane do nowego obrazu, do nowego kanału lub do zaznaczenia w obrazie aktywnym. Polecenie Obliczenia nie może być stosowane do kanałów złożonych.

1. Otwórz jeden lub kilka obrazów źródłowych.

   Uwaga: *W przypadku wielu obrazów źródłowych ich wymiary muszą być identyczne.*

2. Wybierz polecenie Obraz > Obliczenia.

3. Aby przejrzeć wyniki obliczeń w oknie obrazu, zaznacz opcję Podgląd.

4. Zaznacz pierwszy obraz źródłowy, warstwę i kanał. Jeśli wszystkie warstwy obrazu źródłowego mają być wykorzystane, zaznacz opcję Scalone.

5. Jeśli zawartość danego kanału ma być odwrócona (negatywowa), zaznacz opcję Odwrotność. Aby powielić efekt konwersji obrazu na skalę szarości, w polu Kanał zaznacz opcję Szary.

6. Zaznacz drugi obraz źródłowy, drugą warstwę i drugi kanał. Ustaw opcje.

7 W polu Mieszanie wybierz tryb mieszania.

Informacje na temat opcji Dodawanie i Odejmowanie są dostępne w części "Informacje o trybach mieszania Dodawanie i Odejmowanie " na stronie 298. Informacje o innych trybach mieszania można znaleźć w części "Lista trybów mieszania" na stronie 369.

8 Wpisz wartość krycia, decydującą o sile efektu.

9 Zaznacz opcję Maska, jeśli podstawę mieszania ma stanowić maska. Następnie wybierz obraz i warstwę zawierającą maskę. W polu Kanał wybierz dowolny kolor lub kanał alfa, który będzie pełnił rolę maski. Można skorzystać z maski opartej na aktywnym zaznaczeniu lub na krawędziach wybranej warstwy (Przezroczystość). Aby obszary zamaskowane uczynić niezamaskowanymi (i odwrotnie), zaznacz opcję Odwrotność.

10 W polu Rezultat określić, czy efekty mieszania mają być umieszczone na nowym obrazie, w nowym kanale, czy zaznaczeniu na obrazie aktywnym.

Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie

Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie są dostępne tylko w przypadku korzystania z poleceń Zastosuj obraz i Obliczenia.

Dodaj

Wartości pikseli z obu kanałów są dodawane. Jest to dobra metoda łączenia nie nakładających się na siebie obrazów w dwóch kanałach.

Ponieważ wyższe wartości pikseli reprezentują jaśniejsze kolory, dodawanie kanałów z nakładającymi się pikselami rozjaśnia obraz. Czarne obszary w obu kanałach pozostają nadal czarne (0 + 0 = 0). Obszary białe w obu kanałach nadal pozostają białe (255 + dowolna wartość = nie mniej niż 255).

W trybie Dodawanie suma wartości pikseli jest dzielona przez wartość Skala i uzupełniana o wartość Przesunięcia. Chcąc na przykład znaleźć średnią z wartości pikseli w obu kanałach, należy je dodać, podzielić przez 2 i nie dodawać przesunięcia.

Współczynnik Skala może być dowolną liczbą z przedziału od 1.000 do 2.000. Wprowadzanie wyższych wartości skali powoduje ciemnienie obrazu.

Wartość Przesunięcie umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie pikseli w kanale docelowym o dowolną wartość jasności z przedziału od +255 do –255. Wartości ujemne przyciemniają obraz, podczas gdy dodatnie rozjaśniają go.

Odejmowanie

Wartości pikseli z kanału źródłowego są odejmowane od wartości odpowiadających im pikseli z kanału docelowego. Podobnie jak w przypadku trybu Dodawanie wynik zostaje podzielony przez wartość Skala, a następnie uzupełniony o wartość Przesunięcie.

Współczynnik Skala może być dowolną liczbą z przedziału od 1.000 do 2.000. Wartość Przesunięcie umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie pikseli w kanale docelowym o dowolną wartość jasności z przedziału od +255 do –255.

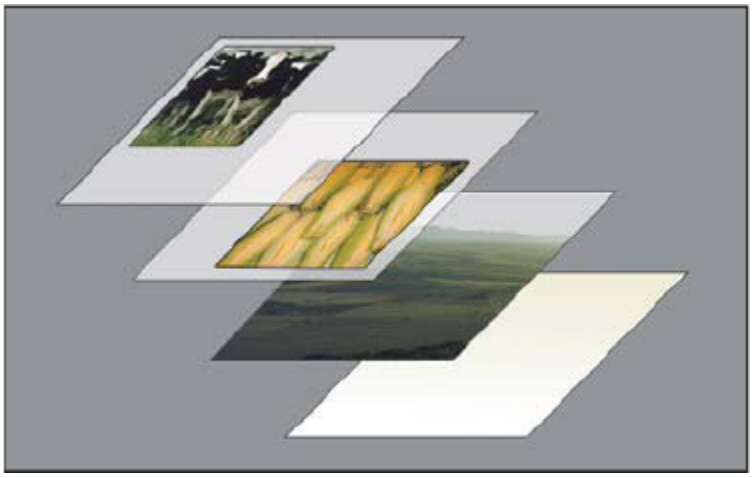
Rozdział 10: Warstwy

Warstwy stanowią istotny element składowy procesu tworzenia kompozycji graficznych. Mogą nie być potrzebne przy nanoszeniu prostych poprawek, są jednak niezbędne w przypadku większej części prac edytorskich nad obrazem, nadają trwałość ich efektom i wspomagają wydajność.

Podstawy pracy z warstwami

Informacje o warstwach

Warstwy w programie Photoshop są jak arkusze przezroczystych folii ułożonych w stosy. Analogia z folią jest o tyle trafna, że przez przezroczyste obszary danej warstwy widać elementy znajdujące się pod nią. Przesuwasz warstwę w celu umieszczenia na niej zawartości tak, jak przesuwasz folię na stosie. Możesz także zmienić krycie warstwy tak, aby zawartość stała się częściowo przezroczysta.



Przezroczyste obszary warstwy umożliwiają oglądanie warstw poniżej.

Możesz zastosować warstwy do wykonania zadań takich jak, składanie wielu obrazów lub dodanie grafiki wektorowej. Zastosuj style warstwy, gdy chcesz uzyskać specjalny efekt taki, jak cień lub blask.

Praca bezpieczna

Czasami warstwy nie zawierają żadnej widocznej zawartości. Na przykład, warstwa *dopasowania* utrzymuje ustawienia tonów i kolorów, które oddziałują na warstwy pod nimi. Zamiast bezpośrednio edytować piksele obrazu, można edytować warstwę dopasowania i pozostawić umieszczone pod nią piksele niezmienione.

Specjalny typ warstwy, nazywany *Obiektem inteligentnym*, zawiera jedną lub więcej warstw zawartości. Możesz przekształcić (skalować, pochylać lub zmieniać kształt) obiekt inteligentny bez konieczności bezpośredniego edytowania pikseli obrazu. Możesz także edytować obiekt inteligentny jako osobny obraz nawet po umieszczeniu go w obrazie programu Photoshop. Obiekty inteligentne mogą również zawierać inteligentne efekty filtrujące, które pozwalają na bezpieczne zastosowanie do obrazów tak, że można je później stroić lub usunąć. Zobacz “Bezpieczna edycja ” na stronie 331.

Organizacja warstw

Każdy nowy obraz zawiera jedną warstwę. W trakcie pracy nad obrazem możesz dodawać nowe warstwy, zestawy warstw i efekty warstw. Ich liczba jest ograniczona tylko wielkością pamięci komputera.

Pracujesz z warstwami w panelu Warstwy. *Grupy warstw* umożliwiają porządkowanie warstw i zarządzanie nimi. Za pomocą grup można porządkować warstwy według różnych kryteriów, co między innymi pozwala uniknąć nieporządku w panelu Warstwy. Grupy

można zagnieżdżać wewnątrz innych grup. Grupy warstw umożliwiają też jednoczesne przypisywanie atrybutów i masek do wielu warstw.

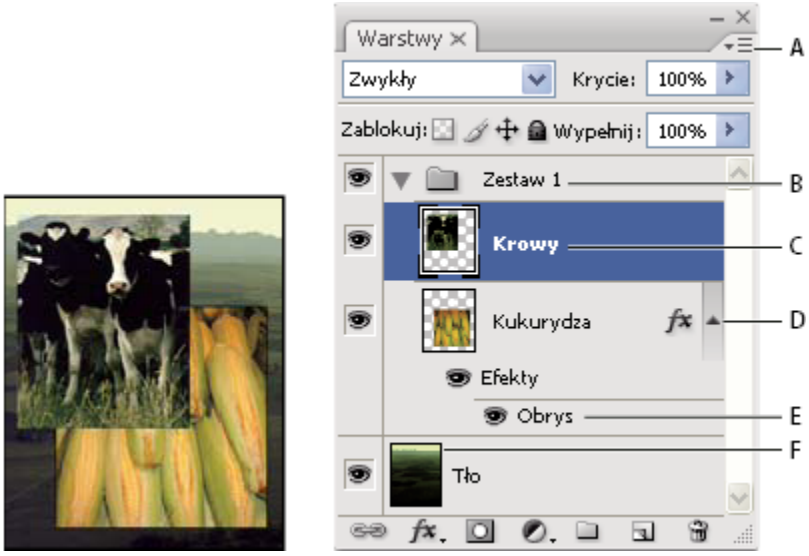
Warstwy wideo

Możesz użyć warstw wideo, aby dodać wideo do obrazu. Po zaimportowaniu klipu wideo do obrazu, w postaci warstwy wideo lub inteligentnego obiektu, możesz maskować warstwę, przekształcać ją, zastosować efekty warstwy, malować w poszczególnych ramkach lub rasteryzować pojedyncze ramki i konwertować ją na warstwę standardową. Użyj w panelu Oś czasu do odtwarzania wideo wewnątrz obrazów lub w celu uzyskania dostępu do poszczególnych klatek. Zobacz "Obsługiwane formaty wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended)" na stronie 586.

Film przedstawiający korzystanie z warstw można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0001_pl.

Omówienie panelu Warstwy

W panelu Warstwy są wyświetlane listy wszystkich warstw, grup warstw i ich efektów dla danego obrazu. Panel Warstwy pozwala przede wszystkim tworzyć nowe warstwy, wyświetlać i ukrywać wybrane warstwy oraz pracować z grupami warstw. W menu panelu są również dostępne dodatkowe polecenia i opcje.



Panel Warstwy programu Photoshop
A. *Menu panelu Warstwy* ***B.*** *Grupa warstw* ***C.*** *Warstwa* ***D.*** *Rozwijanie/Zwijanie efektów warstwy* ***E.*** *Efekt warstwy* ***F.*** *Miniaturka warstwy*

Wyświetlanie panelu Warstwy

1 Wybierz polecenie Okno > Warstwy.

Wybieranie polecenia z menu panelu Warstwy

1 Kliknij trójkąt wyświetlony w górnym prawym rogu panelu.

Zmiana rozmiaru miniaturek warstwy

1 Z menu palety Warstwy wybierz polecenie Opcje panelu, a następnie zaznacz rozmiar miniaturki.

Zmiana zawartości miniaturki

1 Z menu panelu Warstwy wybierz polecenie Opcje panelu, a następnie zaznacz opcję Cały dokument, aby wyświetlać zawartość całego dokumentu. Aby miniaturka pokazywała tylko obszar warstwy zajmowany przez obiekty, wybierz opcję Granice warstwy.

W celu zwiększenia wydajności programu i uzyskania dodatkowego miejsca na ekranie funkcję miniaturek można wyłączyć.

Rozwijanie i zwijanie grup warstw

1 Kliknij trójkąt po lewej stronie folderu grupy. Zobacz "Wyświetlanie warstw i ich grup o obrębie grupy" na stronie 303.

Konwersja tła i warstw

Gdy zostaje utworzony nowy obraz o białym lub kolorowym tle, obraz znajdujący się na samym spodzie w panelu Warstwy jest wskazywany jako *Tło*. Obraz może mieć tylko jedną warstwę tła. Jej miejsce pośród innych warstw, tryb mieszania oraz krycie nie mogą ulegać żadnym zmianom. Możliwa jest jednak konwersja warstwy tła na warstwę standardową, dla której można już zmieniać powyższe atrybuty.

Obraz o przezroczystej zawartości nie ma warstwy tła. Ograniczenia, które stosują się do warstwy tła nie dotyczą warstwy umieszczonej na samym spodzie panelu Warstwy, dlatego też można zmieniać jej położenie pośród innych warstw, tryb mieszania oraz krycie.

Konwersja tła na warstwę

1 Kliknij dwukrotnie opcję Tło w panelu Warstwy, lub wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa z tła.

2 Ustaw opcje warstwy. (Zobacz "Tworzenie warstw i ich grup" na stronie 301.)

3 Kliknij OK.

Konwersja warstwy na tło

1 Zaznacz warstwę w panelu Warstwy.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Tło z warstwy.

Wszelkie przezroczyste piksele obecne w warstwie otrzymują kolor tła, a sama warstwa zostaje przesunięta na sam spód układu warstw.
Uwaga: *Tło nie może zostać utworzone poprzez samą zmianę nazwy zwykłej warstwy na Tło — trzeba w tym celu użyć polecenia Tło z warstwy.*

Tworzenie warstw i ich grup

Gdy zostaje utworzona nowa warstwa, w panelu Warstwy jest ona umieszczana albo ponad zaznaczoną warstwą, albo w zaznaczonej grupie warstw.

Tworzenie nowej warstwy lub grupy

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby utworzyć nową warstwę lub grupę przy użyciu opcji domyślnych, kliknij przycisk Nowa warstwa lub Nowa grupa na palecie Warstwy.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa, lub Warstwa > Nowa > Grupa.
- Z menu palety Warstwy wybierz polecenie Nowa warstwa lub Nowa grupa.
- Aby wyświetlić okno dialogowe Nowa warstwa i ustawić opcje warstwy, kliknij przycisk Nowa warstwa lub Nowa grupa z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby dodać warstwę pod zaznaczoną warstwą, kliknij przycisk Nowa warstwa lub Nowa grupa z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

2 Ustaw opcje warstwy i kliknij OK:

Nazwa	**Wskazuje nazwę warstwy lub grupy.**

Użyj poprzedniej warstwy do utworzenia maski przycinającej	**Opcja ta nie jest dostępna w przypadku grup. (Zobacz "Maskowanie warstw przy pomocy masek przycinających" na stronie 346.)**
Kolor	**Pozwala przypisać kolor do warstwy lub grupy pokazywanej na palecie Warstwy.**
Tryb	**Pozwala określić tryb mieszania warstwy lub grupy. (Zobacz "Informacje o trybach mieszania" na stronie 369.)**
Krycie	**Pozwala określić stopień krycia warstwy lub grupy.**
Wypełnij kolorem neutralnym	**Pozwala wypełnić warstwę zdefiniowanym kolorem neutralnym.**

Tworzenie nowej warstwy o cechach innej warstwy

1. Zaznacz warstwę na palecie Warstwy.
2. Przeciągnij warstwę na przycisk Nowa warstwa, umieszczony u dołu palety. Nowa warstwa będzie zawierała wszystkie efekty warstwy istniejącej.

Konwersja zaznaczenia na nową warstwę

1. Utwórz zaznaczenie.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa przez kopiowanie, aby skopiować zaznaczenie do nowej warstwy.
   - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa przez wycinanie, aby wyciąć zaznaczenie i wkleić je do nowej warstwy.

   Uwaga: *Aby aktywować te polecenia obiekty inteligentne lub warstwy kształtów muszą być rasteryzowane.*

Powielanie warstw

Warstwy można powielać w obrębie jednego obrazu, lub między obrazami.

Powielanie warstwy lub grupy warstw w obrębie jednego obrazu

1. Zaznacz warstwę lub grupę na palecie Warstwy.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij warstwę lub grupę na przycisk Nowa warstwa .
   - Z menu Warstwy lub z menu palety Warstwy wybierz polecenie Powiel warstwę lub Powiel grupę. Wpisz nazwę warstwy lub grupy i kliknij OK.

Powielanie warstwy lub grupy między obrazami

1. Otwórz obraz źródłowy i docelowy.
2. Na palecie Warstwy obrazu źródłowego zaznacz warstwę lub grupę.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij warstwę lub grupę z palety Warstwy do obrazu docelowego.
   - Za pomocą narzędzia Przesunięcie przeciągnij obiekt z obrazu źródłowego do docelowego. Na palecie Warstwy obrazu docelowego skopiowana warstwa lub grupa zostanie wyświetlona nad warstwą aktywną. Jeśli elementy zostaną przeciągnięte z wciśniętym klawiszem Shift, będą wyświetlane w tym samym miejscu co na obrazie źródłowym (jeśli obraz źródłowy i docelowy mają takie same wymiary w pikselach) lub na środku okna dokumentu (jeśli obraz źródłowy i docelowy mają inne wymiary).

- Z menu Warstwy lub z menu palety Warstwy wybierz polecenie Powiel warstwę lub Powiel grupę. Z menu podręcznego Dokument wybierz dokument docelowy i kliknij OK.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko, aby zaznaczyć wszystkie piksele na warstwie, a następnie wybierz polecenie Edycja > Kopiuj. Następnie do obrazu docelowego zastosuj polecenie Edycja > Wklej.

Tworzenie nowego dokumentu z warstwy lub grupy

1. Zaznacz warstwę lub grupę na palecie Warstwy.
2. Z menu Warstwy lub z menu palety Warstwy wybierz polecenie Powiel warstwę lub Powiel grupę.
3. Z menu podręcznego dokumentu wybierz polecenie Nowy i kliknij OK.

Wyświetlanie lub ukrywanie warstwy, grupy lub stylu

1. Na palecie Warstwy wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij ikonę oka obok warstwy, grupy lub efektu. Zawartość elementu wskazywanego przez ikonę zostanie ukryta w oknie dokumentu. Aby ją wyświetlić ponownie kliknij ikonę oka. Aby wyświetlić ikonę oka dla stylów i efektów, kliknij ikonę Wyświetl efekty na palecie ▼.
   - Z menu Warstwy wybierz polecenie Wyświetl warstwy lub Ukryj warstwy.
   - Kliknij ikonę oka wybranej warstwy lub grupy z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Zostanie wyświetlona tylko zawartość wybranej warstwy lub grupy. Przed ukryciem warstw program Photoshop zapamiętuje ich stan: czy są widoczne, czy ukryte. Kliknięcie ikony oka z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) pozwala przywrócić poprzednie ustawienia widoczności warstw.
   - Aby zmienić widoczność wielu elementów palety Warstwy, przeciągnij wskaźnik kursora przez kolumnę oka.

   Uwaga: *Drukowane są tylko warstwy widoczne.*

Wyświetlanie warstw i ich grup w obrębie grupy

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij trójkąt po lewej stronie ikony folderu.
   - Z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub Control (Mac OS) kliknij trójkąt po lewej stronie ikony folderu, a następnie wybierz polecenie Otwórz tę grupę.
   - Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) kliknij trójkąt ponownie, aby otworzyć lub zamknąć daną grupę i grupy zagnieżdżone wewnątrz niej.

Próbka z wszystkich widocznych warstw

Domyślnie, przy pracy z narzędziami Różdżka, Smużenie, Rozmycie, Wyostrzanie, Wiadro z farbą, Stempel i Pędzel korygujący, stosowany jest kolor pobrany z pikseli warstwy aktywnej. Znaczy to, że zarówno smużenie, jak i próbkowanie może dotyczyć jednej warstwy.

1. Aby zastosować wymienione narzędzia do wszystkich widocznych warstw, zaznacz na pasku opcji opcję Użyj wszystkich warstw.

Zmiana preferencji przezroczystości

1. W systemie Windows, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Przezroczystość i gamut. W systemie Mac OS, wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Przezroczystość i gamut.
2. Wybierz wielkość i kolor siatki przezroczystości lub ustaw opcję Rozmiar oczek jako Brak, aby ukryć siatkę przezroczystości.

3 Kliknij OK.

Zaznaczanie, grupowanie i łączenie warstw

Zaznaczanie warstw

Możesz zaznaczyć jedną lub więcej warstw, z którymi chcesz pracować. W przypadku niektórych czynności, takich jak malowanie czy dostosowywanie kolorów i tonów, nie możesz pracować z wieloma warstwami, lecz tylko z każdą z nich z osobna. Pojedynczą zaznaczoną warstwę nazywa się *warstwą aktywną*. Nazwa warstwy aktywnej jest wyświetlana na pasku tytułowym okna dokumentu.

W przypadku innych czynności, takich jak przesuwanie, wyrównywanie i przekształcanie obiektów, a także stosowanie stylów, możesz pracować z wieloma warstwami jednocześnie. Warstwy zaznacza się za pomocą palety Warstwy albo narzędzia Przesunięcie.

Warstwy mogą być również łączone. W odróżnieniu do zaznaczeń obejmujących wiele warstw jednocześnie, warstwy połączone pozostają takimi nawet po zmianie zaznaczenia. Zobacz "Łączenie i rozłączanie warstw" na stronie 305.

Jeśli wynik zastosowania narzędzia lub polecenia nie jest zgodny z oczekiwaniami, być może nie zaznaczono właściwej warstwy. W takim wypadku sprawdź na palecie Warstwy, czy jest zaznaczona właściwa warstwa.

Zaznaczanie wielu warstw na palecie Warstwy.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij warstwę na palecie Warstwy.
- Aby zaznaczyć grupę kolejnych warstw, kliknij pierwszą z nich, a następnie, z wciśniętym klawiszem Shift, kliknij ostatnią.
- Aby zaznaczyć wiele warstw nie leżących obok siebie, kliknij je na palecie Warstwy z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
  Uwaga: *Podczas zaznaczania kliknij obszar na zewnątrz miniaturki warstwy z wciśniętym klawiszem Ctrl. Kliknięcie miniaturki warstwy z wciśniętym klawiszem Ctrl powoduje wybór przezroczystości warstwy.*
- Aby zaznaczyć wszystkie warstwy, wybierz polecenie Zaznacz > Wszystkie warstwy.
- Aby zaznaczyć wszystkie warstwy tego samego typu (np. wszystkie warstwy tekstowe), wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz podobne warstwy.
- Aby usunąć zaznaczenie warstwy kliknij ją z wciśniętym klawiszem Ctrl.
- Aby nie była zaznaczona żadna z warstw, kliknij pod warstwą tła lub pod warstwą na samym spodzie na palecie Warstwy. Możesz też wybrać polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie warstw.

Zaznaczanie warstw w oknie dokumentu

1 Wybierz narzędzie Przesuwanie .

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Auto-zaznaczanie na pasku opcji, a następnie z menu wybierz polecenie Warstwa i w oknie dokumentu kliknij na warstwie, którą chcesz zaznaczyć. Zaznaczona zostanie najwyższa warstwa zawierająca piksele pod kursorem.
- Wybierz Auto-zaznaczanie na pasku opcji, a następnie z menu wybierz polecenie Grupa i w oknie dokumentu kliknij zawartość, którą chcesz zaznaczyć. Zaznaczona zostanie najwyższa grupa zawierająca piksele pod kursorem. W przypadku kliknięcia warstwy nie należącej do żadnej grupy zostaje zaznaczona ta warstwa.
- Kliknij obraz prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a następnie wybierz odpowiednią warstwę z menu kontekstowego. W menu kontekstowym wyświetlane są wszystkie warstwy, które zawierają aktualnie zaznaczone piksele.

Zaznaczanie warstwy w grupie

1 Przejdź na paletę Warstwy i kliknij wybraną grupę.

2 Kliknij trójkąt po lewej stronie ikony folderu.

3 Kliknij jedną z warstw w grupie.

Grupowanie i rozgrupowywanie warstw

1 Zaznacz wiele warstw na palecie Warstwy.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Warstwa > Grupuj warstwy.
- Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij warstwy na ikonę folderu u dołu palety Warstwy. Warstwy zostaną zgrupowane.

3 Aby rozgrupować warstwy, zaznacz grupę i wybierz polecenie Warstwa > Rozgrupuj warstwy.

Dodawanie warstw do grupy

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz grupę na palecie Warstwy i kliknij przycisk Nowa warstwa .
- Przeciągnij pożądaną warstwę do folderu grupy.
- Przeciągnij folder grupy do folderu innej grupy. Przeniesiona zostanie grupa i wszystkie zawarte w niej warstwy.
- Przeciągnij istniejącą grupę do przycisku Nowa grupa

Łączenie i rozłączanie warstw

Zarówno warstwy, jak i grupy, mogą być łączone. W odróżnieniu od warstw wchodzących w skład jednego zaznaczenia, warstwy połączone pozostają związane ze sobą aż do momentu ich rozłączenia. Warstwy połączone mogą być przesuwane lub przekształcane.

1 Zaznacz warstwy lub grupy na palecie Warstwy.

2 Kliknij ikonę łącza u dołu palety Warstwy.

3 Aby rozłączyć warstwy, wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz warstwę połączoną i kliknij ikonę połączenia.
- Aby tymczasowo wyłączyć warstwę połączoną, wciśnij klawisz Shift i kliknij ikonę połączenia dla wybranej warstwy. Pojawi się wówczas czerwony znak X. Ponowne kliknięcie ikony połączenia z wciśniętym klawiszem Shift spowoduje ponowne uaktywnienie warstwy.
- Zaznacz warstwy połączone i kliknij ikonę Łącza. Aby zaznaczyć wszystkie warstwy połączone, zaznacz jedną z nich i wybierz polecenie Warstwa > Wybierz warstwy połączone.

Przenoszenie, układanie stosowe i blokowanie warstw

Zmiana kolejności układu stosowego warstw i grup

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Na palecie Warstwy przeciągnij warstwę lub grupę w górę lub w dół. Gdy wybrany element znajdzie się w pożądanym miejscu, zwolnij przycisk myszy.
- Aby przenieść warstwę do grupy, trzeba przeciągnąć ją do folderu grupy . Jeśli grupa jest zamknięta, warstwa zostanie umieszczona na spodzie grupy.
  Uwaga: *Jeżeli grupa jest rozwinięta, tak że widać wszystkie znajdujące się w niej warstwy, to dodanie warstwy bezpośrednio pod rozwiniętą grupą powoduje wprowadzenie tej warstwy do grupy. Aby uniknąć dodawania tej warstwy do grupy, zwiń grupę przed utworzeniem nowej warstwy.*

- Zaznacz warstwę lub grupę, wybierz polecenie Warstwa > Ułóż, a następnie wybierz odpowiednie polecenie z podmenu. Jeśli zaznaczony element znajduje się w grupie, polecenie stosuje się do kolejności warstw w tej grupie. W przeciwnym wypadku polecenie stosuje się do kolejności warstw na palecie Warstwy.
- Aby odwrócić kolejność zaznaczonych warstw, wybierz polecenie Warstwa > Ułóż > Odwrotnie. Opcje te są niedostępne, jeżeli nie są zaznaczone przynajmniej dwie warstwy.
  Uwaga: *Warstwa tła jest zawsze położona poniżej wszystkich innych warstw. Z tego powodu polecenie Przesuń na spód powoduje umieszczenie zaznaczonego elementu bezpośrednio nad warstwą tła.*

Wyświetlanie krawędzi i uchwytów warstwy

Przy przesuwaniu i wyrównywaniu zawartości warstwy pomocne może być wyświetlenie brzegów warstwy i krawędzi jej obiektów. Obracanie i zmianę wymiarów warstw może z kolei ułatwić uprzednie wyświetlenie ich uchwytów.

Zawartość warstwy z widocznymi krawędziami (po lewej) oraz włączony tryb przekształceń (po prawej)

Wyświetlanie krawędzi obiektów zaznaczonej warstwy

1 Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Krawędzie warstwy.

Wyświetlanie uchwytów przekształceń zaznaczonej warstwy

1 Wybierz narzędzie Przesuwanie.

2 Przejdź na pasek opcji i zaznacz opcję Pokaż kontrolki przekształceń.

Uchwyty przekształceń pozwalają powiększać, zmniejszać i obracać zawartość warstw. Zobacz “Przekształcanie dowolne” na stronie 230.

Przesuwanie zawartości warstw

1 W panelu Warstwy zaznacz warstwę z obiektem, który ma być przesunięty.

2 Wybierz narzędzie Przesuwanie.

Warstwy przeznaczone do przesunięcia możesz zaznaczyć bezpośrednio w oknie dokumentu. W pasku opcji narzędzia Przesuwanie, wybierz Auto-zaznaczanie i z menu wybierz polecenie Warstwa. Aby zaznaczyć wiele elementów, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift. Wybierz opcję Auto-zaznaczanie, następnie opcję Grupa, aby zaznaczyć całą grupę przy zaznaczeniu jednej warstwy.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W oknie dokumentu przeciągnij dowolny obiekt na jedną z zaznaczonych warstw. (Przesuną się wszystkie obiekty na warstwie.)
- Wyrównaj położenie obiektów przy pomocy klawiszy strzałek, które przesuwają je o 1 piksel.
- W razie potrzeby wciśnij dodatkowo klawisz Shift, aby strzałki mogły przesuwać obiekty skokowo - o 10 pikseli.

Wyrównywanie obiektów na różnych warstwach

Narzędzie Przesuwanie umożliwia wyrównywanie zawartości warstw i grup. (Zobacz "Przesuwanie zawartości warstw" na stronie 306.)

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyrównać wiele warstw, zaznacz je za pomocą narzędzia Przesuwanie lub na palecie Warstwy. Możesz też zaznaczyć cała grupę.
- Aby wyrównać zawartość warstwy lub warstw do krawędzi zaznaczenia, utwórz zaznaczenie na obrazie, a następnie zaznacz warstwy na palecie Warstwy. Punkt odniesienia operacji wyrównania może znajdować się w dowolnie wskazanym miejscu obrazu.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Wyrównaj, lub Warstwa > Wyrównaj warstwy do zaznaczenia oraz wybierz odpowiednią opcję z podmenu. Te same polecenia są dostępne jako przyciski Wyrównanie na pasku opcji narzędzia Przesuwanie:

Górne krawędzie	**Pozwala wyrównać najwyższy piksel zaznaczonych warstw do najwyższego piksela na wszystkich zaznaczonych warstwach lub górnej krawędzi zaznaczenia.**
Pionowo do środka	**Pozwala wyrównać najbardziej wyśrodkowane piksele warstw zaznaczonych do najbardziej wypośrodkowanego piksela spośród pikseli wszystkich warstw lub do środka pionu zaznaczenia.**
Do dołu	**Pozwala wyrównać położone najniżej piksele zaznaczonych warstw do najniżej położonego piksela na wszystkich zaznaczonych warstwach lub do dolnej krawędzi zaznaczenia.**
Lewekrawędzie	**Pozwala wyrównać lewe piksele zaznaczonych warstw do lewego piksela warstwy położonej najbardziej na lewo lub do lewej krawędzi zaznaczenia.**
Do środka w poziomie	**Pozwala wyrównać najbardziej wyśrodkowane w poziomie piksele warstw zaznaczonych do najbardziej wyśrodkowanego piksela spośród pikseli wszystkich zaznaczonych warstw lub do środka poziomu zaznaczenia.**
Prawe krawędzie	**Pozwala wyrównać prawe piksele zaznaczonych warstw do położonego najbardziej na prawo piksela na wszystkich zaznaczonych warstwach lub do prawej krawędzi zaznaczenia.**

Zobacz także

"Automatyczne wyrównywanie warstw obrazu" na stronie 308

Równe rozmieszczanie warstw i grup

1 Zaznacz przynajmniej trzy warstwy.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Rozmieść, a następnie zaznacz odpowiednią opcję. W tym samym celu możesz użyć narzędzia Przesuwanie i kliknąć jedną z opcji rozmieszczenia na pasku opcji:

Górne krawędzie	**Warstwy zostaną rozmieszczone równomiernie, począwszy od górnego piksela każdej z nich.**
Pionowo do środka	**Warstwy zostaną rozmieszczone równomiernie, począwszy od najbardziej wyśrodkowanego piksela pionowego na każdej warstwie.**
Do dołu	**Warstwy zostaną rozmieszczone równomiernie, począwszy od najniższej położonego piksela każdej z nich.**
Lewekrawędzie	**Warstwy zostaną rozmieszczone równomiernie, począwszy od lewego piksela każdej z nich.**
Do środka w poziomie	**Warstwy zostaną rozmieszczone równomiernie, począwszy od najbardziej wyśrodkowanego piksela poziomego na każdej warstwie.**
Prawe krawędzie	**Warstwy zostaną rozmieszczone równomiernie, począwszy od prawego piksela każdej z nich.**

Automatyczne wyrównywanie warstw obrazu

Polecenie Auto-wyrównanie warstw może automatycznie wyrównać warstwy oparte na podobnej zawartości w różnych warstwach, takich jak narożniki czy krawędzie. Przypisujesz jedną warstwę, jako warstwę odniesienia lub polecasz programowi Photoshop automatyczny wybór warstwy odniesienia. Inne warstwy są wyrównane do warstwy odniesienia tak, że zgodna zawartość nakłada się na siebie.

Stosując polecenie Auto-wyrównanie warstw możesz łączyć obrazy na wiele sposobów:

- Zastąp lub usuń części obrazów, które mają to samo tło. Po wyrównaniu obrazów, użyj maskowania lub mieszania efektów, aby połączyć części każdego z obrazów w jeden.
- Złącz obrazy, ze wspólną nachodzącą na siebie zawartością.
- W przeciwieństwie do statycznego tła, ujęcia klatek wideo można konwertować na warstwy, a następnie dodawać lub usuwać zawartość w wielu różnych klatkach.

1 Skopiuj lub umieść obrazy, które chcesz wyrównać w tym samym dokumencie.

Każdy obraz znajdzie się w osobnej warstwie. Zobacz “Powielanie warstw” na stronie 302.

Możesz również wczytać wiele obrazów w warstwy stosując skrypt. W tym celu wybierz polecenie Plik > Skrypty > Wczytaj warstwy do stosu.

2 (Opcjonalnie) W palecie Warstwy utwórz warstwę odniesienia poprzez zablokowanie jej. Zobacz “Blokowanie warstw” na stronie 310. Jeśli nie utworzysz warstwy odniesienia, program Photoshop przeanalizuje wszystkie warstwy i wybierze, jako warstwę odniesienia, jedną ze środka końcowej kompozycji.

3 Zaznacz pozostałe warstwy, które chcesz wyrównać.

Aby zaznaczyć wiele sąsiadujących warstw, kliknij je na palecie z wciśniętym klawiszem Shift; Aby zaznaczyć warstwy nie leżące obok siebie, kliknij je z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Option (Mac OS).
Uwaga: *Nie zaznaczaj warstw dopasowania, warstw wektorowych lub obiektów inteligentnych, które nie zawierają informacji potrzebnych do wyrównywania.*

4 Wybierz polecenie Edycja > Auto-wyrównanie warstw, a następnie opcję wyrównywania. Aby złączyć ze sobą wiele obrazów, ze wspólną nachodzącą na siebie zawartość — przykładem może być tworzenie panoramy — użyj opcji Automatyczne,

Perspektywa lub opcji Cylindryczne. Aby wyrównać skanowane obrazy z przesuniętą zawartością, użyj opcji Tylko zmiana położenia.

Automatycznie	**Program Photoshop analizuje źródło obrazu i stosuje Perspektywę lub Układ cylindryczny w zależności od tego, co da lepszy efekt połączenia.**
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 uniknąć nakładania się elementów na różnych warstwach.**
Cylindryczne	**Pozwala zredukować zniekształcenie w kształcie przewężenia, które występuje w układzie z Perspektywą przy wyświetleniu pojedynczych obrazów na rozciągniętym walcu. Zachodzące na siebie elementy warstw są nadal dopasowywane. Obraz odniesienia jest umieszczany w środku. Układ sprawdza się najlepiej w przypadku szerokich panoram.**
Tylko zmiana położenia	**Program wyrównuje warstwy i dopasowuje elementy nakładające się, ale nie przekształca (nie pochyla, ani nie rozciąga) żadnych warstw źródłowych.**

Po auto-wyrównywaniu możesz zastosować polecenie Edycja > Przekształcanie swobodne, aby ujednolicić dopasowanie lub wprowadzić korekty tonalne w celu zniwelowania różnic ekspozycji między warstwami, a następnie połączyć je w jeden obraz kompozytowy.

Wideo na temat wyrównywania warstw według zawartości można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0014_pl.

Zobacz także

"Łączenie kilku obrazów w grupę zorientowaną pionowo" na stronie 347

"Stosy obrazów (Photoshop Extended)" na stronie 638

Auto-mieszanie warstw

Podczas zszywania lub łączenia obrazów w celu utworzenia obrazu kompozytowego, różnice między źródłem obrazów mogą tworzyć szwy lub niespójności w łączonym obrazie. Użyj polecenia Auto-mieszanie warstw, aby stworzyć wrażenie gładkich przejść w obrazach końcowych.

Uwaga: *Auto-mieszanie warstw jest możliwe tylko przy obrazach RGB lub w skali szarości.*

1. Skopiuj lub umieść obrazy, które chcesz połączyć w tym samym dokumencie.

   Każdy obraz znajdzie się w osobnej warstwie. Zobacz "Powielanie warstw" na stronie 302.

2. Wyrównaj warstwy, tak aby nachodziły na siebie wspólne obszary.

   Możesz zrobić to ręcznie lub używając polecenia Auto-wyrównanie warstw. Zobacz "Automatyczne wyrównywanie warstw obrazu" na stronie 308.

3. Przy zaznaczonych warstwach wybierz polecenie Edycja > Auto-mieszanie warstw.

Auto-mieszanie warstw stosuje maski warstwy, kiedy trzeba do każdej warstwy, aby zamaskować prześwietlone lub niedoświetlone obszary lub różnice zawartości i tworzy niewidoczne kompozyty.

Zobacz także

"Łączenie kilku obrazów w grupę zorientowaną pionowo" na stronie 347

"Tworzenie obrazów panoramicznych" na stronie 255

Obracanie warstwy

1 Na palecie Warstwy zaznacz te, które mają być obrócone.

2 Jeśli na obrazie zaznaczony jest jakiś obiekt, wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.

3 Wybierz polecenie Edycja > Przekształć > Obróć. Zostanie wtedy wyświetlona ramka ograniczająca warstwę (nazywana obwiednią).

4 Przesuń kursor poza obwiednię (kursor przybierze kształt zakrzywionej strzałki o dwóch grotach) i przeciągnij go. Wciśnięcie klawisza Shift powoduje skokowy obrót obiektu, co 15 stopni.

5 Gdy wynik będzie zadowalający, możesz wcisnąć klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS). Możesz też kliknąć znacznik na pasku opcji. Aby anulować obrót, wciśnij klawisz Esc lub kliknij ikonę Anuluj przekształcenie na pasku opcji.

Zobacz także

"Obracanie lub odwracanie całego obrazu" na stronie 203

"Skalowanie, obracanie, pochylanie, zniekształcanie i wypaczanie obiektu oraz stosowanie dla niego perspektywy." na stronie 228

Blokowanie warstw

Całkowita lub częściowa blokada warstwy pozwala chronić jej zawartość. Typowa procedura zapobiegawcza polega na całkowitym zablokowaniu warstwy po definitywnym zakończeniu pracy nad nią. Jeśli pewna warstwa jest już określona pod względem przezroczystości i stylów, możesz ją zablokować częściowo — to znaczy umożliwić dalsze zmiany położenia. Po zablokowaniu warstwy obok jej nazwy wyświetlana jest ikona blokady. Ikona jest wypełniona, gdy warstwa jest całkowicie zablokowana (ze względu na wszelkie czynności edycyjne). Ikona jest pusta, gdy warstwa pozostaje zablokowana częściowo.

Blokowanie wszystkich właściwości warstwy lub grupy

1 Zaznacz warstwę lub grupę.

2 Kliknij opcję Zablokuj wszystko na palecie warstw.

Uwaga: *Warstwy z zablokowanej grupy zostaną oznaczone przyćmioną ikoną blokady* .

Częściowe blokowanie warstwy

1 Zaznacz warstwę.

2 Przejdź na paletę Warstwy i kliknij opcję lub kilka opcji blokady.

Zablokuj przezroczystość	**Opcja zapobiega edycji przezroczystych fragmentów warstwy. Jest to odpowiednik opcji Zachowaj przezroczyste we wcześniejszych wersjach programu Photoshop.**
Zablokuj obraz	**Opcja zapobiega zmianom pikseli warstwy za pomocą narzędzi do malowania.**

Zablokuj położenie	**Opcja zapobiega przesuwaniu pikseli.** ***Uwaga: W przypadku warstw tekstowych i warstw kształtu opcje Zablokuj przezroczystość i Zablokuj obraz są zaznaczone domyślnie i nie można ich wyłączyć.***

Stosowanie opcje blokady do zaznaczonych warstw lub grup

1 Zaznacz kilka warstw lub grupę.

2 Z menu Warstwy lub z menu palety Warstwy wybierz polecenie Zablokuj warstwy lub Zablokuj wszystkie warstwy w grupie.

3 Zaznacz opcje blokady i kliknij OK.

Zarządzanie warstwami

Zmiana nazwy warstwy lub grupy

Nazwy warstw dodawanych do obrazów warto wybierać tak, by odpowiadały zawartości warstw. Nazwy takie ułatwiają bowiem identyfikację warstw na palecie.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy lub grupy na palecie Warstwy, po czym wprowadź nową nazwę.
- Z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) kliknij warstwę na palecie Warstwy (ale nie jej nazwę, czy miniaturkę). W polu tekstowym Nazwa wpisz nową nazwę i kliknij OK.
- Zaznacz warstwę lub grupę, a następnie z menu Warstwa lub z menu palety Warstwy wybierz polecenie Właściwości warstwy lub Właściwości grupy. W polu tekstowym Nazwa wpisz nową nazwę i kliknij OK.

Przypisywanie koloru do warstwy lub grupy

Kodowanie warstw i ich grup przy pomocy kolorów ułatwia ich wyszukiwanie w panelu Warstwy.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz warstwę lub grupę, a następnie z menu Warstwa lub z menu palety Warstwy wybierz polecenie Właściwości warstwy lub Właściwości grupy.
- Z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) kliknij warstwę na palecie Warstwy (ale nie jej nazwę, czy miniaturkę).

2 Z menu podręcznego Kolor wybierz kolor i kliknij OK.

Rasteryzowanie warstw

Narzędzi do malowania oraz filtrów malarskich nie można stosować do warstw, które zawierają dane wektorowe (np. warstw tekstowych, warstw kształtów, masek wektorowych i obiektów inteligentnych) oraz dane wygenerowane (np. warstw wypełnień). Istnieje jednak możliwość przeprowadzenia rasteryzacji takich warstw, tj. przekształcenia ich zawartości w płaski obraz rastrowy.

1 Zaznacz warstwy przeznaczone do rasteryzacji, wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj, a następnie wybierz jedną z poniższych opcji:

Tekst	**Pozwala zrasteryzować tekst na warstwie tekstowej. Rasteryzacja nie obejmuje żadnych danych wektorowych.**
Kształt	**Pozwala zrasteryzować warstwę kształtu.**

Zawartość wypełnienia	**Pozwala zrasteryzować wypełnienie warstwy kształtu, przy czym maska wektorowa pozostaje bez zmian.**
Maska wektorowa	**Pozwala zrasteryzować maskę wektorową na warstwie kształtu (maska zostaje przekształcona w maskę warstwy).**
Obiekt inteligentny	**Pozwala przekonwertować obiekt inteligentny na warstwę zrasteryzowaną.**
Wideo	**Rasteryzuje bieżący kadr filmu tworząc warstwę obrazu.**
Warstwa	**Pozwala zrasteryzować wszystkie dane wektorowe na zaznaczonych warstwach.**
Wszystkie warstwy	**Pozwala zrasteryzować wszystkie warstwy, które zawierają dane wektorowe i wygenerowane.**

Uwaga: *Aby zrasteryzować warstwy połączone, zaznacz warstwę połączoną, wybierz polecenie Warstwa > Wybierz połączone warstwy i zrasteryzuj wszystkie zaznaczone warstwy.*

Usuwanie warstwy lub grupy

Utrzymanie optymalnego rozmiaru pliku obrazu wymaga usuwania zeń niepotrzebnych warstw.

1 Przejdź na paletę Warstwy i zaznacz wybrane warstwy lub grupy.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunięcie elementów wiązało się z potwierdzeniem, kliknij ikonę Usuń. Możesz też wybrać polecenie Warstwy > Usuń > Warstwa, lub przejść do menu palety Warstwy i wybrać polecenie Usuń warstwę lub Usuń grupę.
- Aby usunąć warstwę lub grupę bez potwierdzenia, przeciągnij ją na ikonę Usuń lub kliknij ją z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby usunąć warstwy ukryte, wybierz polecenie Warstwy > Usuń > Warstwy ukryte.

Aby usunąć warstwy połączone, zaznacz warstwę połączoną, wybierz polecenie Warstwa > Wybierz połączone warstwy, a następnie usuń wszystkie zaznaczone warstwy.

Eksportowanie warstw

W programie Photoshop istnieje możliwość eksportowania wszystkich warstw lub warstw widocznych do osobnych plików.

1 W tym celu wybierz polecenie Plik > Skrypty > Eksportuj warstwy do plików.

Sprawdzanie rozmiaru pliku

Rozmiar pliku jest proporcjonalny do wymiarów obrazu w pikselach i liczby warstw, jakie zawiera. Obrazy o większej liczbie pikseli mogą być dokładniejsze, ale wymagają więcej miejsca na dysku, a ich edycja i drukowanie może przebiegać wolniej. Powinieneś sprawdzać, czy rozmiar pliku odpowiada jego przeznaczeniu (w szczególności, czy plik nie jest za duży). Jeśli plik staje się zbyt duży, zmniejsz liczbę warstw obrazu lub zmień jego rozmiar.

1 Informacje o rozmiarze pliku obrazu są wyświetlane u dołu okna aplikacji. Więcej informacji znajduje się w części “Wyświetlanie informacji o pliku w oknie dokumentu” na stronie 41.

Scalanie i stemplowanie warstw

Po ukończeniu prac nad poszczególnymi warstwami użytkownik może scalić je w obraz końcowy, co pozwala zmniejszyć rozmiar poszczególnych plików. Przy przeprowadzaniu operacji scalania dane znajdujące się na głębszych warstwach są zastępowane przez

dane warstw wierzchnich, które się na nie nakładają. Miejsca przecinania się wszystkich przezroczystych obszarów w scalanych warstwach pozostają przezroczyste.
Uwaga: *Warstwą docelową operacji scalania nie może być ani warstwa dopasowania, ani warstwa wypełnienia.*

Oprócz scalania warstw użytkownik może je również stemplować. Operacja ta umożliwia połączenie zawartości kilku warstw na warstwie docelowej bez modyfikowania innych.
Uwaga: *Po zapisaniu scalonego dokumentu nie można już powrócić do poprzedniego stanu — warstwy zostają scalone nieodwracalnie.*

Scalanie dwu warstw lub grup

1. Sprawdź, czy wszystkie warstwy, które mają zostać scalone, są widoczne.
2. Zaznacz warstwy i grupy przeznaczone do scalenia.
3. Wybierz polecenie Warstwa > Złącz warstwy.

   Uwaga: *Aby scalić dwie sąsiadujące ze sobą warstwy lub grupy, zaznacz element położony wyżej i wybierz polecenie Warstwa > Scal w dół lub Scal grupę. Aby scalić warstwy połączone, wybierz polecenie Warstwa > Wybierz połączone warstwy, a następnie scal warstwy zaznaczone.*

Scalanie warstw w masce przycinającej

1. Ukryj wszystkie warstwy, które nie są przeznaczone do scalenia.
2. Wybierz warstwę podstawową maski przycinającej. Warstwa podstawowa musi być warstwą rastrową.
3. Wybierz polecenie Scal maskę przycinającą z menu Warstwy albo z menu palety Warstwy.

Więcej informacji znajduje się w części “Maskowanie warstw maską przycinającą” na stronie 346.

Scalanie wszystkich widocznych warstw i grup obrazu

1. Wybierz polecenie Scal widoczne z menu Warstwa lub z menu palety Warstwy. Wszystkie warstwy, na których wyświetla się ikona oka zostają scalone.

   Uwaga: *Dla uaktywnienia polecenia Scal widoczne musi być zaznaczona widoczna warstwa.*

Stemplowanie kilku warstw lub warstw połączonych

W wyniku ostemplowania warstw zaznaczonych lub warstw połączonych program Photoshop tworzy nową warstwę, która zawiera scaloną zawartość poszczególnych warstw.

1. Zaznacz kilka warstw.
2. Wciśnij klawisze Ctrl+Alt+E (Windows) lub Command+Option+E (Mac OS).

Stemplowanie wszystkich widocznych warstw

1. Uaktywnij widoczność warstw przeznaczonych do scalenia.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wciśnij klawisze Shift+Ctrl+Alt+E (Windows) lub Shift+Command+Option+E (Mac OS).
   - Z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) wybierz polecenie Warstwa > Scal widoczne.

   Program Photoshop tworzy nową warstwę obejmującą scaloną zawartość.

Spłaszczanie wszystkich warstw

Operacja spłaszczania polega na scaleniu wszystkich widocznych warstw na warstwie tła (z pominięciem warstw ukrytych). Zwykle powoduje to zmniejszenie wielkości pliku obrazu. Wszystkie wynikowe obszary przezroczyste są wypełniane kolorem białym. Po zapisaniu spłaszczonego obrazu nie można już powrócić do poprzedniego stanu — warstwy zostają scalone nieodwracalnie.

Uwaga: *Niekiedy obraz zostaje spłaszczony w wyniku konwersji trybu kolorów. Jeśli obraz taki ma być edytowany po konwersji, zapisz jego kopię ze wszystkimi warstwami.*

1 Upewnij się, że wszystkie warstwy, które mają pozostać na obrazie, są widoczne.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Spłaszcz obraz, lub polecenie Spłaszcz obraz z menu palety Warstwy.

Ustawianie opcji krycia i mieszania

Określanie krycia warstwy lub grupy

Krycie warstwy określa, w jakim stopniu warstwa ta zakrywa, a w jakim ukazuje elementy warstw położonych pod nią. Warstwa o kryciu równym 1% jest prawie przezroczysta; warstwa o kryciu 100% jest zupełnie nieprzezroczysta.
Uwaga: *Zmiana krycia warstwy tła lub warstwy zablokowanej nie jest możliwa. Warstwę tła można jednak przekonwertować na warstwę zwykłą, czyli dopuszczającą różne wartości krycia. Zobacz "Konwersja tła i warstw" na stronie 301.*

1 Zaznacz warstwę lub grupę na palecie Warstwy.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na palecie Warstwy wpisz wartość w polu tekstowym Krycie lub ustaw ją za pomocą podręcznego suwaka o tej samej funkcji.
- Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania. Wpisz wartość w polu tekstowym Krycie lub lub ustaw ją za pomocą podręcznego suwaka o tej samej funkcji.
- Wybierz narzędzie Przesuwanie i wpisz liczbę określającą procent krycia.

Uwaga: *Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, lub też polecenie Opcje mieszania, które staje się dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu palety Warstwy.*

Określanie krycie wypełnienia warstwy

Niezależnie od krycia warstwy, które ma wpływ na wszystkie zastosowane do warstwy style i tryby mieszania, użytkownik może określić krycie wypełnienia wybranych warstw. Krycie wypełnienia ma wpływ tylko na te piksele i kształty, które zostały na warstwie narysowane bądź namalowane, nie ma natomiast wpływu na skojarzone z warstwą efekty.

Jeśli, na przykład, warstwa zawiera rysunek lub tekst, w którym wykorzystano efekt warstwy w postaci cienia, dopasuj krycie wypełnienia tak, aby dokonać zmiany krycia samego rysunku lub tekstu, pozostawiając cień bez zmian.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W panelu Warstwy wpisz wartość w polu tekstowym Krycie wypełnienia lub ustaw ją za pomocą podręcznego suwaka o tej samej funkcji.
- Dwukrotnie kliknij miniaturkę warstwy, wybierz polecenie Warstwa > Styl wasrtwy > Opcje mieszania i wpisz wartość w polu tekstowym Krycie wypełnienia lub przeciągnij suwak Krycie wypełnienia.

Uwaga: *Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, lub też wybierz polecenie Opcje mieszania, które staje się dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu palety Warstwy. Następnie wpisz wartość w polu tekstowym Krycie wypełnienia.*

Określanie trybu mieszania dla warstwy lub grupy

Tryb mieszania warstwy warunkuje sposób mieszania pikseli warstwy z odpowiadającymi im pikselami obrazu. Za pomocą trybów mieszania można tworzyć wiele efektów specjalnych.

Domyślnie, trybem mieszania grupy warstw jest Przejście bezpośrednie, co znaczy, że sama grupa jako taka nie posiada atrybutów mieszania. Wybór innego trybu mieszania dla danej grupy powoduje zmianę całego układu składników obrazu. Wszystkie warstwy w grupie są łączone w kompozyt. Kompozyt taki jest traktowany jak pojedynczy obraz i mieszany z resztą obrazu przy użyciu

wybranego trybu mieszania. Dlatego też, jeżeli z grupą zostanie skojarzony inny tryb mieszania niż Przejście bezpośrednie, żadne z warstw dopasowania i trybów mieszania zastosowanych wewnątrz grupy nie będą wpływały na warstwy poza grupą.
Uwaga: *W przypadku warstw nie jest obsługiwany tryb mieszania Usuń. Co więcej, w przypadku obrazów Lab nie są dostępne tryby Rozjaśnianie, Ściemnianie, Ciemniej, Jaśniej, Różnica i Wykluczenie. Natomiast trybami dostępnymi dla obrazów 32-bitowych są: Zwykły, Rozpuszczanie, Ciemniej, Mnożenie, Rozjaśnianie liniowe (Dodaj), Ciemniejszy kolor, Jaśniej, Jaśniejszy kolor, Różnica, Barwa, Nasycenie, Kolor i Jasność.*

1 Zaznacz warstwę lub grupę w panelu Warstwy.

2 Wybierz tryb mieszania:
- Wybierz odpowiednią opcję z menu podręcznego Tryb mieszania w panelu Warstwy.
- Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, a następnie zaznacz jedną z opcji w menu podręcznym Tryb mieszania.

  Film przedstawiający korzystanie z trybów mieszania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0012_pl.

Zobacz także

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

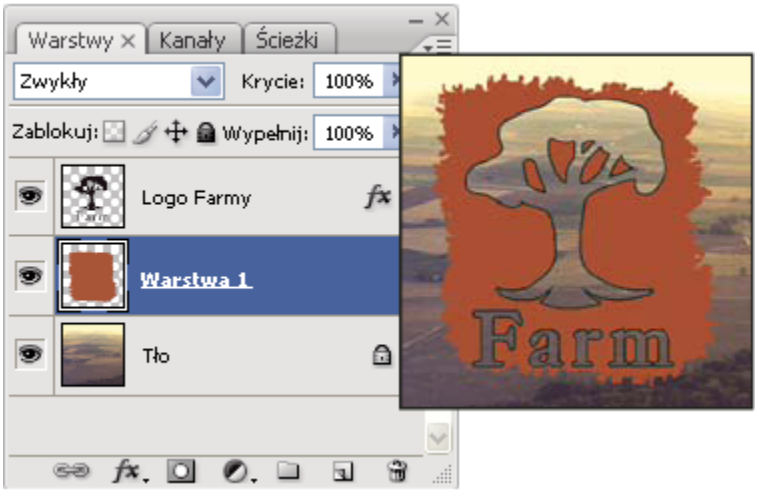
Wypełnianie nowej warstwy kolorem neutralnym

Niektóre filtry (np. filtr Efekty świetlne) nie mogą być stosowane do warstw bez pikseli. Problem ten można rozwiązać poprzez zaznaczenie w oknie dialogowym Nowa warstwa opcji Wypełnij kolorem neutralnym, która sprawia, że warstwa zostaje najpierw wypełniona zdefiniowanym kolorem neutralnym. Niewidoczny kolor neutralny jest wybierany na podstawie trybu mieszania warstwy. Jeżeli nie zastosuje się żadnego efektu, to wypełnienie kolorem neutralnym pozostaje bez wpływu na pozostałe warstwy. Opcja Wypełnij kolorem neutralnym jest niedostępna dla warstw o następujących trybach mieszania: Zwykły, Rozpuszczanie, Barwa, Nasycenie, Kolor i Jasność.

Tworzenie odcięcia

Opcje odcinania umożliwiają wybieranie warstw, które „przebijają się" aby odsłonić zawartość innych warstw. Na przykład, warstwa tekstu może przebijać się przez barwną warstwę dopasowania, dzięki czemu nie zostaną przesłonięte oryginalne kolory obrazu.

Planując wprowadzenie efekt odcinania, zdecyduj, która warstwa będzie tworzyć kształt odcięcia, które warstwy będą przecinane, oraz która warstwa ma "przebijać" spod innych. Aby odsłonić warstwę inną niż Tło, można umieścić pożądane warstwy w grupie albo w masce przycinającej.



Logo farmy z płytkim odcinaniem na warstwie Tło

1 Na palecie Warstwy wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby odsłonić tło, umieść warstwę mającą tworzyć efekt odcinania ponad warstwami, które będą "przebijane". Sprawdź, czy spodnią warstwą w obrazie jest warstwa Tło. (Aby zwykłą warstwę przekształcić w Tło, wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Tło z warstwy.)
- Aby odsłonić warstwę położoną powyżej tła, umieść wszystkie warstwy, które mają być "przebijane": w jednej grupie. Najwyżej umieszczona warstwa będzie wtedy przebijać przez całą grupę aż do warstwy znajdującej się poniżej. Jeśli efekt przebijania ma sięgać aż do samego tła, ustaw Przejście bezpośrednie jako tryb mieszania dla grupy (domyślny).
- Aby odsłonić warstwę podstawową maski przycinającej, umieść pożądane warstwy w tejże masce. (Zobacz "Maskowanie warstw przy pomocy masek przycinających" na stronie 346.) Sprawdź, czy dla warstwy podstawowej jest zaznaczona opcja Mieszaj warstwy przycinane jako grupę. (Zobacz "Efekty mieszania grup" na stronie 317.)

2 Zaznacz górną warstwę (tę, która będzie tworzyła odcięcie).

3 Dla wyświetlenia opcji mieszania możesz albo dwukrotnie kliknąć warstwę (w dowolnym miejscu poza jej nazwą i miniaturką), a następnie wybrać polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania z menu palety Warstwy.

Uwaga: *Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, lub też polecenie Opcje mieszania, które staje się dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu palety Warstwy.*

4 Wybierz jedną z opcji z menu podręcznego Odcinanie:

- Zaznacz Płytkie, aby wykonać odcięcie do pierwszego możliwego punktu zatrzymania, takiego jak pierwsza warstwa następująca po grupie warstw, lub warstwa bazowa maski przycinającej.
- Zaznacz Głębokie, aby wykonać odcięcie do warstwy tła. Jeśli nie ma tła, opcja ta powoduje odcinanie do przezroczystości. ***Uwaga:*** *Jeśli nie korzysta się z grupy warstw lub maski przycinającej, zarówno opcja Płytkie jak i Głębokie tworzy odcięcie odsłaniające warstwę tła (lub przezroczystość, jeśli dolna warstwa nie jest warstwą tła).*

5 Aby utworzyć efekt odcinania, wykonaj jedną z następujących czynności

- Obniż krycie wypełnienia.
- Korzystając z opcji w menu Tryb mieszania wybierz tryb aby odsłonić piksele znajdujące się pod spodem.

6 Kliknij OK.

Wykluczanie kanałów z procesów mieszania

Efekty mieszania — stosowane w obrębie warstwy lub grupy — można ograniczyć do określonego kanału. Standardowo uwzględniane są wszystkie kanały. Na przykład, jeśli mieszanie dotyczy obrazu RGB i wykluczy się zeń kanał czerwony, to na obrazie kompozytowym będą modyfikowane tylko dane zawarte w kanale zielonym i niebieskim.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy.
- Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania.
- Wybierz polecenie Opcje mieszania, które staje się dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu palety Warstwy.
  Uwaga: *Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, lub też polecenie Opcje mieszania, które staje się dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu palety Warstwy.*

2 W obszarze Mieszanie zaawansowane okna dialogowego Styl warstwy usuń zaznaczenie kanałów, które mają być wyłączone z mieszania.

Grupowanie efektów mieszania

Domyślnie, warstwy zawarte w masce przycinającej są mieszane z warstwami umieszczonymi niżej przy pomocy trybu mieszania najniższej warstwy grupy. Mimo to, tryb mieszania najniższej warstwy można przypisać tylko do tej warstwy, co pozwala zachować pierwotny wygląd warstw przyciętych. (Zobacz "Maskowanie warstw przy pomocy masek przycinających" na stronie 346.)

Tryb mieszania warstwy może być zastosowany do efektów warstw, które modyfikują piksele nieprzezroczyste, np. efektów Blask wewnętrzny i Nałożenie koloru. Operacja ta nie zmienia efektów, które modyfikują tylko piksele przezroczyste, np. efektów Blask zewnętrzny i Cień.

1 Zaznacz wybraną warstwę.

2 Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, lub polecenie Opcje mieszania z menu palety Warstwy.

Uwaga: *Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, lub też polecenie Opcje mieszania, które staje się dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu palety Warstwy.*

3 Określ zasięg opcji mieszania:

- Zaznacz opcję Mieszaj efekty wewnętrzne jako grupę, aby tryb mieszania warstwy zastosować to tych efektów, które modyfikują piksele nieprzezroczyste, np. efektów Blask wewnętrzny, Satyna, Nałożenie koloru i Nałożenie gradientu.
- Zaznacz opcję Mieszaj warstwy odcinania jako grupę, aby tryb mieszania warstwy bazowej zastosować do wszystkich warstw maski przycinającej. Usunięcie zaznaczenia tej opcji (która jest zawsze zaznaczona domyślnie) powoduje zachowanie oryginalnego trybu mieszania i wyglądu wszystkich warstw w grupie.

A

B C

Zaawansowane opcje mieszania
A. *Logo farmy i warstwy z efektem Obrys tuszu (każda we własnym trybie mieszania)* ***B.*** *Efekt zaznaczenia opcji Mieszaj efekty wewnętrzne jako grupę* ***C.*** *Efekt zaznaczenia opcji Mieszaj warstwy przycinane jako grupę*

- Zaznacz opcję Przezroczystość kształtuje warstwę, aby ograniczyć efekty i odcinanie do nieprzezroczystych obszarów warstwy. Usunięcie zaznaczenia tej opcji (jest ona zawsze zaznaczona domyślnie) powoduje zastosowanie efektów do całej warstwy.
- Zaznacz opcję Maska warstwy ukrywa efekty, aby ograniczyć stosowanie efektów do obszaru określonego przez maskę warstwy.
- Zaznacz opcję Maska wektorowa ukrywa efekty, aby ograniczyć stosowanie efektów do obszaru określonego przez maskę wektorową.

4 Kliknij OK.

Określanie zakresu tonów wykorzystywanych przy mieszaniu warstw

Suwaki w oknie dialogowym Opcje mieszania zapewniają kontrolę nad tym, które piksele warstwy aktywnej i piksele widocznych warstw umieszczonych niżej, pojawią się na obrazie końcowym. Umożliwia to, na przykład, usunięcie ciemnych pikseli z warstwy aktywnej lub wyświetlenie pikseli jaśniejszych z warstw położonych niżej. Możesz także zdefiniować zakres pikseli wymieszanych częściowo, tak by osiągnąć efekt łagodnego przechodzenia pomiędzy obszarami wymieszanymi i nie wymieszanymi.

1 Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania lub polecenie Opcje mieszania z menu palety Warstwy.

Uwaga: *Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, lub też polecenie Opcje mieszania, które staje się dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu palety Warstwy.*

2 W obszarze Mieszanie zaawansowane okna dialogowego Styl warstwy wybierz odpowiednią opcję z menu wyskakującego Mieszaj gdy.

- Wybierz opcję Szary, aby określić zakres mieszania dla wszystkich kanałów.
- Wybierz kanał określonego koloru (np. czerwony, zielony lub niebieski w trybie RGB), aby określić wartości mieszania w tym kanale.

3 Korzystając z suwaków Warstwa bieżąca i Warstwa pod spodem określ zakres jasności mieszanych pikseli — w granicach od 0 (czarny) do 255 (biały). Biały wskaźnik suwaka służy do ustawiania górnej wartości zakresu. Czarny wskaźnik suwaka służy do ustawienia dolnej wartości zakresu.

Aby zdefiniować zakres pikseli wymieszanych częściowo, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij jedną połówkę trójkątnego wskaźnika suwaka. Wartości nad podzielonym suwakiem wskazują zakres mieszania częściowego.

Podczas definiowania zakresów mieszania należy pamiętać o następujących wytycznych:

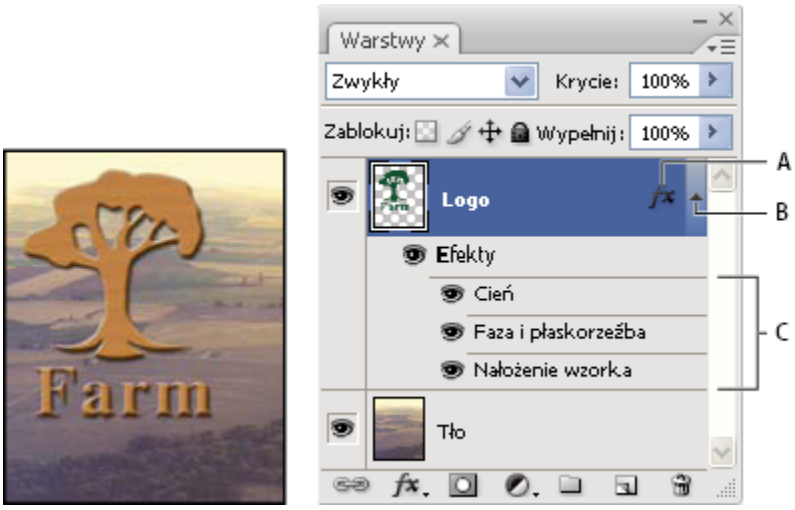
- Suwaki opcji Warstwa bieżąca służą do określania zakresu pikseli warstwy aktywnej, które zostaną wymieszane, a następnie pojawią się na obrazie końcowym. Jeśli wskaźnik biały zostanie przesunięty do wartości 235, piksele, których jasność przekracza 235 pozostaną nie wymieszane i będą pominięte w obrazie końcowym.
- Suwaki opcji Warstwa pod spodem służą do określania zakresu pikseli widocznych warstw umieszczonych niżej, które zostaną wymieszane na obrazie końcowym. Wymieszane piksele są połączone z pikselami warstwy aktywnej i tworzą piksele kompozytowe, podczas gdy piksele nie wymieszane są wyświetlane spod nachodzących obszarów warstwy aktywnej. Na przykład, przesunięcie czarnego wskaźnika do wartości 19 spowoduje, że piksele o jasności niższej niż 19 nie będą mieszane i będą przeświwitywać przez aktywną warstwę obrazu wynikowego.

Efekty i style warstw

Style i efekty warstw

Program Photoshop oferuje możliwość wykorzystania wielu efektów, takich jak cienie, blaski i fazy, dla zmiany wyglądu zawartości warstwy. Efekty warstwy są łączone z jej zawartością. Znaczy to, że gdy użytkownik przenosi lub edytuje elementy warstwy, dla elementów tych po modyfikacji zostają zachowane te same efekty. Przykładowo, jeżeli do warstwy tekstowej zastosuje się efekt cienia, a następnie doda nowy tekst, cień ten jest automatycznie stosowany również do niego.

Styl warstwy jest to dany efekt lub zespół efektów zastosowany do warstwy lub grupy. Możesz skorzystać z jednego z gotowych stylów zdefiniowanych dla programu Photoshop, lub możesz też stworzyć styl niestandardowy przy pomocy pola dialogowego Styl warstwy. Ikona efektów warstwy wyświetla się po prawej stronie jej nazwy w panelu Warstwy. Istnieje możliwość rozwinięcia stylu w panelu Warstwy aby wyświetlić lub edytować efekty, które się na niego składają.



Panel Warstwy wyświetla warstwy z wieloma efektami
***A.** Ikona Efekty warstwy **B.** Kliknij, aby rozwinąć i pokazać efekty warstwy **C.** Efekty warstwy*

Gdy zapiszesz styl niestandardowy, staje się on stylem gotowym. Gotowe style są wyświetlane na palecie Style i mogą być nadawane za pomocą pojedynczego kliknięcia.

Nadawanie gotowych stylów

Gotowe style można nadawać korzystając z palety Style. Style warstw programu Photoshop są pogrupowane w osobne biblioteki w zależności od ich funkcji. Na przykład, jedna biblioteka zawiera style przeznaczone do tworzenia przycisków internetowych, a inna — style pozwalające dodawać efekty do tekstu. Aby uzyskać dostęp do wymienionych stylów wczytaj odpowiednią bibliotekę. Aby uzyskać więcej informacji o wczytywaniu i zapisywaniu stylów zobacz “Tworzenie gotowych stylów i zarządzanie nimi” na stronie 326
***Uwaga:** Stylów warstw nie można stosować do tła, warstw zablokowanych oraz grup.*

Wyświetlanie palety Style

1 Wybierz polecenie Okno > Style.

Nadawanie warstwie gotowego stylu

Standardowo, zastosowanie gotowego stylu powoduje zastąpienie nim bieżącego stylu warstwy. Niemniej jednak możliwe jest też dodanie atrybutów nowego stylu do stylu bieżącego.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij wybrany styl na palecie Style. Zostanie on zastosowany do zaznaczonych warstw.
- Przeciągnij styl z palety Style na warstwę na palecie Warstwy.
- Przeciągnij styl z palety Style do okna dokumentu, i upuść nad warstwą, której ma on być nadany.
  ***Uwaga:** Aby styl został jedynie dodany do istniejących już efektów na warstwie docelowej zamiast zastąpić je, podczas przeciągania lub klikania przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift.*
- Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania a następnie kliknij opcję *Style* w oknie dialogowym Style warstwy (jest to najwyżej położony element na liście w lewej części okna). Kliknij najpierw wybrany styl, a następnie przycisk OK.
- Gdy używa się narzędzia Kształt lub Pióro w trybie warstwy kształtu, styl wybierz z podręcznej palety na pasku opcji przed narysowaniem kształtu.

Nadawanie stylu z innej warstwy

1 Przejdź na paletę Warstwy, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij styl z listy efektów jednej warstwy na drugą warstwę.

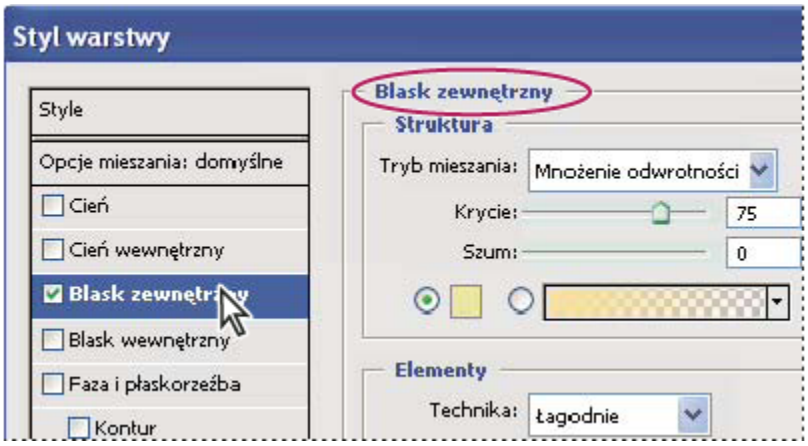
Zmiana sposobu wyświetlania gotowych stylów

1 Kliknij trójkąt na palecie Style, w oknie dialogowym Styl warstwy lub na podręcznej palecie Styl warstwy (na pasku opcji programu Photoshop).

2 Z menu palety wybierz opcję wyświetlania:
- Tylko nazwy, aby wyświetlać style warstwy w postaci listy.
- Małe miniaturki lub Duże miniaturki, aby style warstw były wyświetlane w postaci miniaturek.
- Mała lista lub Duża lista, aby style warstw były wyświetlane w postaci listy nazw z dołączonymi miniaturkami.

Okno dialogowe Styl warstwy

Korzystając z okna dialogowego Styl warstwy można edytować style już nadane warstwie, lub tworzyć nowe.



Okno dialogowe Styl warstwy. Kliknięcie pola wyboru powoduje zastosowanie ustawień bieżących bez wyświetlania opcji efektu. Aby wyświetlić te opcje kliknij nazwę efektu.

Style niestandardowe tworzy się, wybierając jeden lub więcej spośród następujących efektów:
Cień Umożliwia dodanie cienia rzucanego przez zawartość na danej warstwie.

Cień wewnętrzny Umożliwia dodanie cienia wewnątrz krawędzi zawartości warstwy. Efekt pozwala uzyskać wrażenie cofnięcia warstwy w głąb.

Blask zewnętrzny i Blask wewnętrzny Pozwalają utworzyć poświatę wychodzącą z zewnętrznych lub wewnętrznych krawędzi zawartości warstwy.

Faza i Płaskorzeźba Umożliwiają dodanie do warstwy dodatkowych światłocieni.

Satyna Pozwala zastosować wewnętrzne cieniowanie o wyglądzie satyny.

Kolor, Gradient i Nałożenie wzorku Pozwalają nałożyć na warstwę kolor, gradient lub wzorek.

Obrys Pozwala obrysować obiekt na warstwie bieżącej przy pomocy koloru, gradientu lub wzorku. Efekt jest przeznaczony głównie dla kształtów o wyraźnych krawędziach (np. tekst).

Nadawanie i edycja stylu niestandardowego

Uwaga: *Stylów warstw nie można stosować do tła, warstw zablokowanych oraz grup. Aby można było zastosować styl do warstwy tła, przekonwertuj ją najpierw na warstwę zwykłą.*

1 Zaznacz pojedynczą warstwę w panelu Warstwy.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij dwukrotnie warstwę poza obszarem jej nazwy i miniaturką.
- Kliknij przycisk Style warstwy fx u dołu palety Warstwy i wybierz efekt z listy.
- Wybierz efekt z podmenu Warstwa > Styl warstwy.
- Aby edytować istniejący styl, kliknij dwukrotnie efekt wyświetlony poniżej nazwy warstwy na palecie Warstwy. (Następnie kliknij odwrócony trójkąt umieszczony obok ikony "f" fx. Zostaną wtedy wyświetlone efekty stylu.)

3 Ustaw opcje efektu w oknie dialogowym Styl warstwy. Zobacz "Opcje stylu warstw" na stronie 322.

4 Jeśli zachodzi taka potrzeba, można dodać do stylu inne efekty. Aby dodać efekt bez zaznaczania go, kliknij pole wyboru po lewej stronie nazwy efektu w oknie dialogowym Styl warstwy.

W programie Photoshop istnieje możliwość edytowania wielu efektów bez konieczności zamykania okna dialogowego Styl warstwy. Aby wyświetlić opcje efektu kliknij jego nazwę po lewej stronie okna dialogowego

Opcje stylów warstw

Wysokość Ustala wysokość źródła światła dla efektu Faza i płaskorzeźba. Ustawienie wartości 0 oznacza poziom gruntu, natomiast wartość 90 powoduje usytuowanie źródła światła bezpośrednio ponad warstwą.

Kąt Określa kąt padania światła właściwy danemu efektowi. W programie Photoshop dopasowanie kąta takich efektów jak Cień, Cień wewnętrzny i Satyna można osiągnąć poprzez przeciąganie w oknie dokumentu.

Wygładzanie Odpowiada za mieszanie pikseli konturu lub konturu blasku. Opcja ta jest najbardziej użyteczna w przypadku małych cieni ze złożonym konturem.

Tryb mieszania Określa sposób mieszania stylu warstwy z warstwami położonymi niżej, które mogą zawierać warstwę aktywną, lub też nie. Przykładowo, cień wewnętrzny może się łączyć z warstwą aktywną, ponieważ efekt ten jest rysowany na wierzchu tej warstwy, a cień jest mieszany tylko z warstwami pod warstwą aktywną. W większości przypadków najlepsze wyniki daje domyślny tryb efektu. ZobaczZobacz: Lista trybów mieszania w systemie pomocy programu Photoshop.

Podlewka Pozwala zmniejszyć krawędzie otoczki w Cieniu wewnętrznym i Blasku wewnętrznym przed zastosowaniem rozmycia.

Kolor Określa kolor cienia, blasku lub światła. Kolor można wybrać klikając pole kolorów.

Kontur W przypadku blasków w jednym kolorze pozwala na tworzenie okręgów przezroczystości. W przypadku blasków wypełnionych gradientem pozwala na tworzenie wariacji powtórek koloru gradientu i krycia. W przypadku fazy i płaskorzeźby pozwala na rzeźbienie wgłębień, grzbietów i wybrzuszeń zacienianych w procesie rzeźbienia. W przypadku cieni pozwala na określenie stopnia zaniku. Aby uzyskać więcej informacji zobacz "Modyfikacja efektów warstwy za pomocą konturów" na stronie 324.

Odległość Określa wielkość przesunięcia dla efektów cienia i satyny. W programie Photoshop stopień przesunięcia można określić metodą przeciągania.

Głębia Określa głębokość fazy. Opcja ta wyznacza także głębię wzorku.

Użyj globalnego oświetlenia Ustawienie to pozwala na zdefiniowanie jednego wzorcowego kąta padania światła, który może być później wykorzystany dla wszystkich efektów, w jakich występują cienie, jak np. Cień, Cień wewnętrzny oraz Faza i płaskorzeźba. W każdym z tych efektów przy zaznaczonej opcji Użyj globalnego oświetlenie, zdefiniowany kąt oświetlenia staje się kątem oświetlenia globalnego. Analogicznie, dowolny efekt, w którym zaznaczona zostanie opcja Użyj globalnego oświetlenia automatycznie przejmuje te same ustawienia kąta. Natomiast jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, wybrany kąt oświetlenia jest kątem "miejscowym" i odnosi się tylko do efektu, dla którego został utworzony. Kąt globalnego oświetlenia można również zdefiniować przy pomocy polecenia Styl warstwy > Globalne oświetlenie.

Błyszczący kontur Pozwala uzyskać błyszczący, metaliczny wygląd obiektów. Opcja Błyszczący kontur jest stosowana po wycieniowaniu fazy lub płaskorzeźby.

Gradient Określa gradient efektu warstwy. Kliknij gradient by wyświetlić w ten sposób okno Edytor gradientów, lub kliknij odwróconą strzałkę, aby wybrać gradient z palety podręcznej. W programie Photoshop okno Edytor gradientów umożliwia edycję gradientu lub utworzenie nowego. Możesz edytować kolor lub krycie na palecie Nałożenie gradientu w taki sam sposób, jak w oknie Edytor gradientów. Dla niektórych efektów można określić dodatkowe opcje gradientów. Opcja Odwróć pozwala zmienić orientację gradientu, opcja Wyrównaj do warstwy pozwala wyznaczyć wypełnienie gradientowe na podstawie obwiedni warstwy, a opcja Skaluj pozwala przeskalować gradient. Środek gradientu można przesuwać: kliknij i przeciągnij go w oknie obrazu. Opcja Styl określa kształt gradientu.

Tryb Światło lub Cień Określa tryb mieszania światła lub cienia dla fazy lub płaskorzeźby.

Wahanie Pozwala zmienić stopień zastosowania koloru gradientu i krycia.

Warstwa odcina cień Pozwala kontrolować widoczność cienia na warstwie półprzezroczystej.

Szum Określa ilość losowych elementów znajdujących się w obrębie krycia cienia lub blasku. Wpisz wartość lub przesuń suwak.

Krycie Pozwala określić krycie efektu warstwy. Wpisz wartość lub przesuń suwak.

Przeplatany Określa wzorek efektu warstwy. Wzorek wybiera się poprzez kliknięcie w obrębie palety podręcznej. Następnie kliknij przycisk Nowy wzorek by wybrać gotowy wzorek spośród bieżących ustawień. Kliknięcie opcji Przyciągnij do punktu początkowego powoduje umieszczenie punktu początkowego wzorku w punkcie zerowym dokumentu (jeśli zaznaczona jest opcja Połącz z warstwą) lub w lewym górnym rogu warstwy (jeśli opcja nie jest zaznaczona). Zaznacz opcję Połącz z warstwą, jeśli w razie przesuwania warstwy wzorek ma być przesuwany wraz z nią. Wielkość wzorku określa się, przeciągając suwak Skala lub wpisując odpowiednią wartość. Położenie wzorku w wybranym miejscu warstwy ustala się za pomocą przeciągania. Do wyzerowania położenia służy natomiast przycisk Przyciągnij do punktu początkowego. Opcja wzorek nie jest dostępna, jeśli nie wczytano żadnych wzorków.

Położenie Określa położenie efektu obrysu jako Na zewnątrz, Wewnątrz lub Do środka.

Zakres Pozwala określić, jaka część blasku ma być stosowana do konturu.

Rozmiar Określa stopień rozmycia lub rozmiar cienia.

Zmiękcz Pozwala rozmyć efekt cieniowania w celu usunięcia niepotrzebnych elementów.

Źródło Określa źródło blasku wewnętrznego. Opcja Do środka pozwala zastosować blask wychodzący ze środka zawartości warstwy, a opcja Do krawędzi pozwala zastosować blask wychodzący z wewnętrznych krawędzi zawartości warstwy.

Zalewka Powoduje rozszerzenie granic otoczki przed jej rozmyciem.

Styl Określa styl fazy: Opcja Faza wewnętrzna określa fazę na wewnętrznych krawędziach zawartości warstwy. Opcja Faza zewnętrzna powoduje utworzenie fazy na zewnętrznych krawędziach zawartości warstwy. Opcja Płaskorzeźba zapewnia efekt wgłębienia zawartości warstwy w warstwach leżących poniżej. Opcja Żłobienie zapewnia efekt wyżłobienia konturów zawartości warstwy w warstwach leżących poniżej. Opcja Płaskorzeźba obrysu pozwala ograniczyć efekt płaskorzeźby tylko do efektu obrysu wprowadzonego do warstwy. (Efekt Płaskorzeźba obrysu nie jest widoczny, jeśli do warstwy nie został zastosowany obrys.)

Technika
Opcje Gładki, Dłuto twarde i dłuto miękkie są dostępne dla efektów fazy i płaskorzeźby; opcje Łagodnie i Precyzyjnie odnoszą się do efektów Blask wewnętrzny i Blask zewnętrzny.
Wygładzanie W przypadku fazy i płaskorzeźby dostępna jest opcja Gładki, która powoduje delikatne rozmycie krawędzi otoczki; technika ta jest przydatna dla wszystkich typów otoczek o różnych krawędziach. Opcja nie pozwala zachować szczegółowych elementów (na dużych obrazach).

Dłuto twarde Opcja Dłuto twarde zapewnia technikę mierzenia odległości i jest używana do otoczek o wyraźnych krawędziach kształtów wygładzonych, takich jak np. tekst. Opcja umożliwia zachowanie większej liczby szczegółów niż technika Gładki.

Dłuto miękkie Opcja Dłuto miękkie zapewnia zmodyfikowaną technikę mierzenia odległości i chociaż jest mniej dokładna od opcji Dłuto twarde, jest bardziej przydatna dla obróbki różnego rodzaju otoczek. Opcja umożliwia zachowanie większej liczby szczegółów niż technika Gładki.

Łagodnie Opcja Łagodnie pozwala tworzyć blaski za pomocą techniki opartej na rozmyciu i jest używana do wszystkich typów otoczek, o krawędziach zarówno wyraźnych jak i miękkich. Opcja nie pozwala zachować szczegółowych elementów na dużych obrazach.

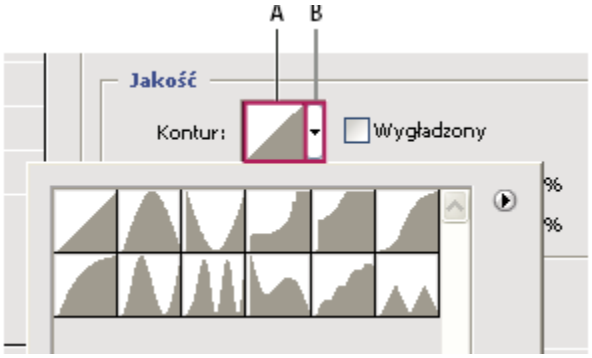
Precyzyjnie Opcja Precyzyjnie zapewnia technikę mierzenia odległości dla utworzenia blasku i jest stosowana głównie do otoczek o wyraźnych krawędziach (utworzonych z wygładzonych kształtów, takich jak tekst). Opcja umożliwia zachowanie większej liczby szczegółów niż technika Łagodnie.

Tekstura Pozwala zastosować teksturę. Opcja Skala umożliwia skalowanie rozmiaru tekstury. Jeśli w czasie przesuwania warstwy tekstura ma być przesuwana wraz z nią, zaznacz opcję Połącz z warstwą. Opcja Odwrotnie pozwala odwrócić teksturę. Opcja Głębia pozwala zmienić stopień i kierunek (góra/dół), w jakim jest stosowana tekstura. Kliknięcie opcji Przyciągnij do punktu początkowego powoduje umieszczenie punktu początkowego wzorku w punkcie zerowym dokumentu (jeśli opcja Połącz z warstwą nie jest zaznaczona) lub w lewym górnym rogu warstwy (jeśli opcja jest zaznaczona). Aby umieścić teksturę w warstwie, przeciągnij ją w wybrane miejsce.

Modyfikowanie efektów warstw przy pomocy konturów

Tworząc niestandardowe style warstw, można zmieniać wygląd efektów za pomocą konturów. Dotyczy to efektów Cień, Cień wewnętrzny, Blask wewnętrzny, Blask zewnętrzny, Faza i Płaskorzeźba oraz Satyna. Na przykład, zastosowanie do efektu Cień konturu liniowego powoduje liniowe zmniejszanie krycia. Kontury niestandardowe zapewniają niepowtarzalne przejścia między cieniami.

Możesz zaznaczać, zerować, usuwać i zmieniać podgląd konturów na podręcznej palecie konturów, a także w oknie Menedżer ustawień predefiniowanych.



Okno dialogowe Styl warstwy dla efektu Cień
A. *Kliknij, aby wyświetlić okno dialogowe Edytor konturów.* ***B.*** *Kliknij, aby wyświetlić paletę podręczną.*

Tworzenie konturów niestandardowych

1 W oknie dialogowym Styl warstwy zaznacz efekt Cień, Cień wewnętrzny, Blask wewnętrzny, Blask zewnętrzny, Faza, Płaskorzeźba, Kontur lub Satyna.

2 Kliknij miniaturkę konturu w oknie dialogowym Styl warstwy.

3 Kliknij kontur, aby dodać punkty, a następnie przeciągnij, aby zmodyfikować kontur. Możesz także wprowadzić odpowiednie wartości w polach Wejście i Wyjście.

4 Aby utworzyć ostry kąt zamiast łagodnej krzywej, zaznacz wybrany punkt i kliknij opcję Narożnik.

5 Aby zapisać kontur w pliku, kliknij przycisk Zapisz i nazwij kontur.

6 Aby zapisać kontur jako gotowy element, wybierz opcję Nowy.

7 Kliknij OK. Nowe kontury są dodawane u dołu palety podręcznej.

Wczytaj kontur

1 Kliknij kontur w oknie Styl warstwy, po czym wybierz opcję Wczytaj z okna Edytor konturów. Przejdź do folderu, z którego ma być wczytana biblioteka konturów, i kliknij przycisk Otwórz.

Usuwanie konturu

1 Kliknij odwróconą strzałkę obok aktualnie zaznaczonego konturu, aby wyświetlić paletę podręczną. Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), a następnie kliknij kontur, który ma być usunięty.

Ustawianie kąta globalnego oświetlenia dla wszystkich warstw

Zastosowanie oświetlenia globalnego sprawia, że elementy obrazu wydają się oświetlone przez to samo źródło światła.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Globalne oświetlenie. W oknie dialogowym Globalne oświetlenie wpisz odpowiednią wartość lub przeciągnij promień kąta aby określić kąt i wysokość. Następnie kliknij OK.
- W oknie Styl warstwy dla efektu Cień, Cień wewnętrzny lub Faza zaznacz opcję Użyj oświetlenia globalnego. W polu Kąt wpisz odpowiednią wartość lub ustaw ją za pomocą suwaka, po czym kliknij OK.

Każdy efekt warstwy, w którym wykorzystany jest kąt globalnego oświetlenia podlega mu.

Wyświetlanie lub ukrywanie stylów warstw

Warstwy o określonym stylu są wyróżniane ikoną litery "fx" fx, która jest wyświetlana po prawej stronie nazwy w panelu Warstwy.

Ukrywanie lub wyświetlanie wszystkich stylów warstwy obrazu

1 Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Ukryj wszystkie efekty lub Pokaż wszystkie efekty.

Rozwijanie lub zwijanie stylów warstw w panelu Warstwy

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij trójkąt ▼ znajdujący się obok ikony stylów warstwy fx aby rozwinąć listę zastosowanych do danej warstwy efektów.
- Kliknij odwrócony trójkąt, aby zwinąć listę efektów.
- Aby rozwinąć lub zwinąć wszystkie style, które zastosowano w ramach wybranej grupy, kliknij odpowiednio trójkąt lub trójkąt odwrócony z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Style warstw zastosowane do wszystkich warstw w grupie rozwijają się i zwijają razem.

Tworzenie gotowych stylów i zarządzanie nimi

Istnieje możliwość utworzenia stylu niestandardowego oraz zapisanie go jako stylu gotowego, który jest później dostępny na palecie Style. Style gotowe można zapisać w bibliotece stylów i zależnie od potrzeby wczytywać je na paletę lub usuwać z niej.

Tworzenie nowego gotowego stylu

1. W panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma być zapisany jako gotowy.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij pusty obszar palety Style.
   - Z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) kliknij przycisk Nowy element u dołu palety.
   - Z menu palety Style wybierz polecenie Nowy styl.
   - Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, a następnie kliknij przycisk Nowy styl w oknie dialogowym Styl warstwy.
3. Wpisz nazwę stylu, ustaw jego opcje, po czym kliknij OK.

Zmień nazwę gotowego stylu

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij dwukrotnie wybrany styl na palecie Style. Jeśli style są wyświetlane na tej palecie jako miniaturki, wpisz nową nazwę w oknie dialogowym i kliknij OK. W przeciwnym wypadku wpisz nazwę bezpośrednio na palecie Style i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
   - Zaznacz styl w obszarze Style okna dialogowego Style warstwy. Następnie wybierz z menu podręcznego polecenie Zmień nazwę stylu, wpisz nową nazwę i kliknij OK.
   - Gdy używa się narzędzia Pióro lub Kształt, wybierz styl na palecie podręcznej Styl warstwy (dostępnej na pasku opcji). Następnie wybierz z menu palety polecenie Zmień nazwę stylu.

Usuwanie gotowego stylu

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij styl na ikonę Usuń wyświetlaną u dołu palety Style.
   - Z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) kliknij styl warstwy na palecie Style.
   - Zaznacz styl w obszarze Style okna dialogowego Style warstwy. (Zobacz “Stosowanie stylów gotowych” na stronie 320.) Następnie wybierz z menu podręcznego polecenie Usuń styl.
   - Gdy używa się narzędzia Pióro lub Kształt, wybierz styl na palecie podręcznej Styl warstwy (dostępnej na pasku opcji). Następnie z menu palety podręcznej wybierz polecenie Usuń styl.

Zapisywanie predefiniowanych ustawień stylów jako biblioteki

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Z menu palety Style wybierz polecenie Zapisz style.
   - W lewej części okna dialogowego Style warstwy zaznacz opcję Style. Następnie z podręcznego menu wybierz polecenie Zapisz style.
   - Gdy używa się narzędzia Pióro lub Kształt, kliknij miniaturkę stylu warstwy na pasku opcji. Następnie z menu podręcznego trzeba wybrać polecenie Zapisz style.
2. Po zapisaniu stylów wybierz położenie biblioteki, wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

   Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli jednak plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Ustawienia predefiniowane/Style w katalogu domyślnym, przy ponownym uruchomieniu aplikacji nazwa biblioteki będzie wyświetlana u dołu menu panelu Style.
   Uwaga: *Do zmiany nazw, usuwania i zapisywania bibliotek stylów można używać okna Menedżera ustawień predefiniowanych.*

Wczytywanie biblioteki gotowych stylów

1. Kliknij trójkąt na palecie Style, w oknie dialogowym Styl warstwy lub na podręcznej palecie Styl warstwy (na pasku opcji programu Photoshop).

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij opcję Wczytaj style, aby dodać bibliotekę do bieżącej listy. Następnie zaznacz wybrany plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
   - Aby zastąpić bieżącą listę zawartością innej biblioteki, wybierz polecenie Zastąp style. Następnie zaznacz wybrany plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
   - Wybierz plik biblioteki (wyświetlany u dołu menu palety) . Kliknij OK aby zastąpić bieżącą listę, lub Dołącz, aby ją uzupełnić.

3. Natomiast powrót do domyślnej biblioteki gotowych stylów, umożliwia polecenie Wyzeruj style. Dostępne opcje obejmują zastąpienie bieżącej listy, albo dołączenie biblioteki domyślnej do listy bieżącej.

   Uwaga: *Wczytywanie i zerowanie bibliotek stylów umożliwia także okno Menedżera ustawień predefiniowanych.* *Zobacz "Menedżer ustawień predefiniowanych - informacje" na stronie 48.*

Kopiowanie stylów warstwy

Metoda kopiowania i wklejania stylów pozwala w łatwy sposób stosować te same efekty do wielu warstw.

Kopiowanie stylów warstwy pomiędzy warstwami

1. Na palecie Warstwy zaznacz warstwę, która zawiera styl przeznaczony do skopiowania.

2. Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Kopiuj styl warstwy.

3. Zaznacz na palecie warstwę docelową i wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Wklej styl warstwy.

   Wklejony styl warstwy zastępuje dotychczasowy styl na warstwie docelowej.

Kopiowanie stylów warstwy pomiędzy warstwami metodą przeciągania

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby skopiować efekt warstwy, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij efekt z jednej warstwy na inną. Aby skopiować styl warstwy, przeciągnij pasek Efekty z jednej warstwy na inną. Czynności te są wykonywane na palecie Warstwy.
   - Przeciągnij jeden lub więcej efektów z palety Warstwy na obraz. Wynikowy styl warstwy zostanie zastosowany do najwyższej spośród tych warstw na palecie, które zawierają piksele z punktu upuszczenia przeciąganych elementów.

Skalowanie efektu warstwy

Styl warstwy może być dostosowany do docelowej rozdzielczości przy zachowaniu określonych parametrów. Polecenie Skaluj efekty umożliwia skalowanie efektów bez skalowania obiektu, do którego zastosowano styl warstwy.

1. Zaznaczanie warstwy na palecie Warstwy.

2. Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Skaluj efekty.

3. Wpisz wartość procentową lub ustaw ją za pomocą suwaka.

4. Zaznacz opcję Podgląd, aby obejrzeć zmiany na obrazie.

5. Kliknij OK.

Usuwanie efektów warstwy

Istnieje możliwość usuwania zarówno pojedynczego efektu ze stylu nadanego warstwie, jak też całego stylu z warstwy.

Usuwanie efektu ze stylu

1. Rozwiń styl na palecie Warstwy, tak by zostały wyświetlone jego efekty.
2. Przeciągnij wybrany efekt na ikonę Usuń.

Usuwanie stylu z warstwy

1. Na palecie Warstwy zaznacz warstwę ze stylem, który ma być usunięty.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Na palecie Warstwy przeciągnij pasek Efekty na ikonę Usuń.
   - Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Wyczyść styl warstwy.
   - Zaznacz wybrany styl, a następnie kliknij przycisk Wyczyść styl wyświetlany u dołu palety Style.

Konwersja stylu warstwy na warstwy obrazu

Aby dostosować lub ujednolicić wygląd stylów warstw, można je przekonwertować na zwykłe warstwy obrazu. Po przekonwertowaniu stylu na warstwy obrazu można go dodatkowo wyretuszować, za pomocą malowania lub zastosowania odpowiednich poleceń lub filtrów. Należy jednak pamiętać, że style takie nie mogą być już edytowane na warstwie oryginalnej i nie są uaktualniane po zmianie oryginalnej warstwy obrazu.
Uwaga: *Warstwy tworzone w ten sposób mogą odbiegać wyglądem od kompozycji utworzonych za pomocą stylów warstw. Podczas tworzenia nowych warstw w programie Photoshop na ekranie może pojawić się ostrzeżenie.*

1. Na palecie Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl przeznaczony do konwersji.
2. Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Utwórz warstwy.

   Nowe warstwy mogą być teraz modyfikowane, a ich kolejność zmieniana, tak jak w przypadku innych warstw. Niektóre efekty — np. Blask wewnętrzny — są konwertowane na warstwy w obrębie maski przycinającej.

   W celu utworzenia nowej warstwy z istniejącego stylu można też przeciągnąć styl warstwy na przycisk Nowa warstwa u dołu palety Warstwy.

Warstwy dopasowania i wypełnienia

Informacje o warstwach dopasowania i warstwach wypełnienia

Warstwy dopasowania pozwalają zmieniać kolory i tony obrazu bez trwałej ingerencji w kolory przypisane do pikseli. Na przykład, można utworzyć warstwę dopasowania poziomów lub krzywych zamiast bezpośrednio modyfikować sam obraz. Wszelkie zmiany kolorów i tonów są zapisywane na warstwie dopasowania i za jej pośrednictwem są stosowane do wszystkich warstw położonych niżej. Tym sposobem można w dowolnym momencie anulować zmiany i przywrócić pierwotny wygląd obrazu.

Opcje warstwy dopasowania pokrywają się z opcjami menu polecenia Obraz > Dopasowania: dlatego też wybór warstwy dopasowania z palety warstwy otwiera to samo okno dialogowe co odpowiadające mu polecenie z menu. Okno dialogowe ustawień dla danego dopasowania można otworzyć ponownie klikając dwukrotnie miniaturkę warstwy dopasowania na palecie Warstwy.

Warstwy wypełnienia umożliwiają wypełnienie warstwy jednolitym kolorem, wzorkiem lub gradientem. W odróżnieniu od warstw dopasowania warstwy wypełnienia nie mają wpływu na warstwy znajdujące się poniżej.

Warstwy dopasowania mają następujące zalety:

- Bezpieczna edycja. Warstwę dopasowania można wielokrotnie edytować i dzięki temu porównywać wyniki różnych ustawień. Stopień oddziaływania efektu dopasowania można również regulować poprzez zmniejszenie krycia warstwy dopasowania.
- Zmniejsza się poziom utraty danych obrazu wskutek możliwości łączenia wielu dopasowań. Każda bowiem bezpośrednia zmiana kolorów lub innych własności pikseli powoduje utratę pewnej ilości danych. Można utworzyć kilka warstw dopasowania, odpowiedzialnych za poszczególne zmiany. Program Photoshop automatycznie scala wszystkie wprowadzone dopasowania przed ich zastosowaniem do skorygowania obrazu.
- Edycja selektywna. Na warstwie dopasowania można zdefiniować maskę, która spowoduje zastosowanie zmian tylko do pewnych fragmentów obrazu. Maskę tę można edytować, co zapewnia kontrolę nad modyfikowanymi fragmentami obrazu. Intensywność dopasowań można różnicować, malując na masce w różnych odcieniach szarości.
- Możliwość stosowania dopasowań do wielu obrazów. Te same zmiany mogą być stosowane do różnych obrazów poprzez kopiowanie i wklejanie warstw dopasowania.

Warstwy dopasowania powiększają plik obrazu w takim samym stopniu, jak inne warstwy. Przy pracy z wieloma warstwami przydatne może się okazać scalenie warstw dopasowania w warstwy o zawartości pikselowej, co pozwoli zmniejszyć plik obrazu. Większość własności warstw dopasowania pokrywa się z własnościami warstw innego typu. Między innymi można zmieniać ich krycie i tryb mieszania; można też łączyć je w większe grupy (dostosowane do konkretnych zadań). Warstwy takie można wyświetlać i ukrywać, co ułatwia podgląd modyfikowanego obrazu.

Oryginał (po lewej); efekt zastosowania warstwy dopasowania do samego budynku (w środku) uwydatniający szczegóły stodoły; oraz efekt zastosowania warstwy dopasowania do całego obrazu (rozjaśniający wszystkie obiekty, ale powodujący zjawisko pikslowania chmur).

Warstwa dopasowania wywiera wpływ na wszystkie warstwy położone niżej: oznacza to, że można modyfikować wiele zwykłych warstw za pomocą jednej warstwy dopasowania, zamiast korygować każdą z osobna.

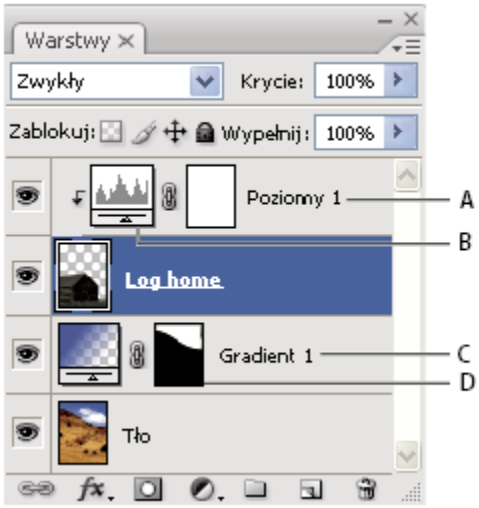
Zobacz także

"Dopasowania tonalne i barwne" na stronie 156

Tworzenie warstw dopasowania i wypełnienia

Warstwy dopasowania i warstwy wypełnienia podlegają działaniu takich samych opcji trybów krycia i mieszania jak warstwy obrazu. Ponadto, warstwy takie rozmieszcza się, usuwa, ukrywa i powiela w taki sam sposób jak warstwy obrazu. Domyślnie, warstwy dopasowania i wypełnienia zawierają maski, o czym informuje ikona maski po lewej stronie miniaturki warstwy. Aby utworzyć warstwy dopasowania bez masek zmień tę opcję w oknie dialogowym opcji palety Warstwy (trzeba wybrać polecenie Opcje palety z menu palety Warstwy).

Aby ograniczyć efekty warstwy dopasowania lub wypełnienia do zaznaczonego obszaru, utwórz zaznaczenie, następnie utwórz ścieżkę zamkniętą i zaznacz ją (można też zaznaczyć istniejącą już ścieżkę zamkniętą). Gdy użyje się zaznaczenia, powstanie warstwa dopasowania lub warstwa wypełnienia ograniczona maską warstwy. Jeżeli użyje się ścieżki, powstanie warstwa dopasowania lub warstwa wypełnienia ograniczona maską wektorową.



Warstwy dopasowania i wypełnienia
A. *Warstwa dopasowania ograniczona tylko do warstwy domku* ***B.*** *Miniaturka warstwy* ***C.*** *Warstwa wypełnienia* ***D.*** *Maska warstwy*

Tworzenie warstwy dopasowania

Aby uzyskać informacje na temat poszczególnych opcji warstw dopasowania zobacz "Dopasowania tonalne i barwne" na stronie 156.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Nowa warstwa dopasowania u dołu palety Warstwy i wybierz typ warstwy dopasowania.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania, a następnie odpowiednią opcję. Podaj nazwę warstwy, określ opcje warstwy i kliknij OK.

Aby ograniczyć działanie warstwy dopasowania do pewnej grupy warstw, utwórz z nich maskę odcinania. Warstwy odcinania mogą być umieszczane wewnątrz maski odcinania (która jest grupą) lub na bazie maski odcinania. Wynikowe dopasowanie zostanie ograniczone do warstw należących do grupy. (Użytkownik może także utworzyć grupę warstw i wybrać dla niej inny tryb mieszania niż Przejście bezpośrednie.)

Tworzenie warstwy wypełnienia

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa wypełnienia, a następnie odpowiednią opcję. Podaj nazwę warstwy, określ opcje warstwy i kliknij OK.
- Kliknij przycisk Nowa warstwa dopasowania u dołu palety Warstwy i wybierz typ warstwy wypełnienia.
  Kolor kryjący Wypełnij warstwę dopasowania bieżącym kolorem narzędzia. Użyj Próbnika koloru, aby zaznaczyć inny kolor wypełnienia.

  Gradient Kliknij gradient, by wyświetlić w ten sposób okno Edytor gradientów, lub kliknij odwróconą strzałkę, aby wybrać gradient z palety podręcznej. Jeśli to konieczne, ustaw dodatkowe opcje. Opcja Styl określa kształt gradientu. Opcja Kąt określa kąt gradientu. Opcja Skala służy do zmiany wielkości gradientu. Opcja Odwróć pozwala zmienić orientację gradientu. Opcja Roztrząsaj pozwala zastosować do gradientu roztrząsanie. Opcja Wyrównaj do warstwy pozwala obliczyć wypełnienie gradientowe na podstawie obwiedni warstwy. Środek gradientu możesz przesunąć, przeciągając go w oknie obrazu.

  Przeplatany Kliknij wzorek lub wybierz go z palety wysuwanej. Kliknij Skaluj i wpisz wybraną wartość lub określ ją przy pomocy suwaka. Kliknięcie na przycisku Przyciągaj do punktu początkowego powoduje umieszczenie początku wzorka z miejscu punktu zerowego dokumentu. Zaznacz opcję Połącz z warstwą, jeśli w razie przesuwania warstwy wzorek ma być przesuwany wraz z nią. Gdy opcja ta jest zaznaczona i jest otwarte okno dialogowe Wypełnienie wzorkiem, wzorek możesz przeciągać na obraz.

Edycja warstwy dopasowania lub wypełnienia

Utworzone warstwy dopasowania lub wypełnienia można w łatwy sposób edytować, a także zastępować ich zawartość innymi rodzajami dopasowań lub wypełnień.

Można również edytować maskę warstwy, aby zachować kontrolę nad jej wpływem na wygląd obrazu. Domyślnie, żaden z obszarów warstwy dopasowania lub wypełnienia nie jest maskowany, a zatem wszystkie obszary są wyświetlane. (Zobacz "Informacje o maskach warstw i maskach wektorowych" na stronie 341.)

Zmiana opcji warstw dopasowania i wypełnienia

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy dopasowania lub wypełnienia na palecie Warstwy.
   - Wybierz polecenie Warstwa > Opcje zawartości warstwy.
2. Wprowadź pożądane dopasowania i kliknij OK.

   Uwaga: *Nie można edytować ustawień odwróconych warstw dopasowania.*

Zmiana typu warstwy dopasowania lub wypełnienia

1. Zaznacz warstwę dopasowania lub wypełnienia, której zawartość ma być zmieniona.
2. Wybierz polecenie Warstwa > Zmień zawartość warstwy i zaznacz na liście inną warstwę dopasowania lub wypełnienia.

Scalanie warstw dopasowania lub wypełnienia

Warstwy dopasowania lub wypełnienia można scalać na kilka różnych sposobów: z warstwą leżącą pod nimi, z warstwami w obrębie grupy, z innymi wskazanymi warstwami, a także ze wszystkimi warstwami, które są widoczne. Warstwa dopasowania lub wypełnienia nie może jednak być warstwą docelową scalenia. Po scaleniu warstwy dopasowania lub wypełnienia z warstwą znajdującą się poniżej, dopasowania zostają rasteryzowane i zostają włączone na stałe do powstałej warstwy. Warstwa wypełnienia może być również rasteryzowana bez scalania. (Zobacz "Rasteryzowanie warstw" na stronie 311.)

Warstwy dopasowania, których maski zawierają tylko wartości bieli, nie powiększają zbytnio wielkości pliku; dlatego też, nie trzeba ich łączyć w celu zmniejszania plików.

Bezpieczna edycja

Informacje o bezpiecznej edycji

Bezpieczna edycja pozwala na dokonanie zmian w obrazie bez nadpisywania oryginalnych danych obrazu; pozostaną dostępne w razie, gdybyś chciał je przywrócić. Ponieważ bezpieczne edytowanie nie usuwa danych obrazu, jakość obrazu nie obniża się podczas edycji. W programie Photoshop możesz przeprowadzić bezpieczne edytowanie na kilka sposobów:

Praca z warstwami dopasowania Warstwy dopasowania pozwalają zmieniać kolory i tony obrazu bez trwałej ingerencji w kolory przypisane do pikseli.

Przekształcanie z obiektami inteligentnymi Obiekty inteligentne umożliwiają bezpieczne skalowanie, obracanie i wypaczanie.

Filtrowanie z inteligentnymi filtrami Filtry zastosowane do obiektów inteligentnych stają się inteligentnymi filtrami i pozwalają na bezpieczne efekty filtrowania.

Dopasowanie wariacji, cieni i światła do obiektów inteligentnych Polecenia Cień/Światło i Wariacje można zastosować do obiektów inteligentnych jako inteligentne filtry.

Retusz na osobnej warstwie Stempel, Pędzel korygujący i Narzędzie Punktowy pędzel korygujący pozwalają na bezpieczne dokonanie retuszu na osobnej warstwie. Upewnij się, że zaznaczyłeś w pasku narzędziowym Przeszukaj wszystkie warstwy (zaznacz Pomiń warstwy dopasowania, aby upewnić się, że nie będą one wpływać dwukrotnie na osobną warstwę). Jeśli trzeba, możesz pominąć niezadowalający retusz.

Edytowanie w formacie Camera Raw Dopasowania do sekwencji wsadowych obrazów w formacie raw, JPEG lub TIFF zachowują oryginalne dane obrazu. Format Camera Raw zachowuje zmienione ustawienia dla każdego obrazu z osobna oddzielnie od oryginalnych plików obrazu.

Otwieranie plików Camera Raw jako obiektów inteligentnych Zanim zaczniesz edytować pliki Camera Raw w programie Photoshop, musisz skonfigurować ich ustawienia w Camera Raw. Kiedy już wyedytujesz pliki Camera Raw w programie Photoshop, nie możesz przekonfigurować ustawień Camera Raw bez utraty zmian. Otwieranie plików Camera Raw w programie Photoshop jako obiektów inteligentnych umożliwia Ci przekonfigurowanie ustawień Camera Raw w dowolnym momencie, nawet po edycji pliku.

Bezpieczne kadrowanie Po utworzeniu prostokąta kadrowania przy użyciu narzędzia Kadrowanie, w pasku opcji zaznacz Ukryj w celu zachowania obszaru kadrowanego na warstwie. Przywróć obszar wykadrowany, poprzez wybranie poleceń Obraz > Odkryj wszystko lub przez przeciąganie narzędzia Kadrowanie poza krawędzie obrazu. W programie Photoshop opcja Ukryj nie jest dostępna dla obrazów, które zawierają tylko warstwę tła.

Maskowanie Maski warstw i maski wektorowe są trwałe ponieważ możesz je wielokrotnie edytować bez utraty pikseli, które ukrywają. Maski filtrów umożliwiają zamaskowanie efektów filtrów inteligentnych na warstwach inteligentnych obiektów.

Zobacz także

"Informacje o Camera Raw" na stronie 91

"Informacje o warstwach dopasowania i warstwach wypełnienia" na stronie 328

Informacje o obiektach inteligentnych

Obiekty inteligentne to warstwy zawierające dane obrazu z obrazów rastrowych lub wektorowych, takich jak pliki programów Photoshop lub Illustrator. Obiekty inteligentne przechowują zawartość źródła obrazu z ich oryginalnymi cechami, w ten sposób umożliwiają przeprowadzenie bezpiecznego edytowania na warstwie.

Możesz utworzyć obiekty inteligentne stosując kilka metod: poprzez użycie polecenia Otwórz jako Obiekt inteligentny, umieszczanie pliku, wklejanie danych z programu Illustrator lub konwertowanie jednej lub więcej warstw programu Photoshop na obiekty inteligentne.

Z obiektami inteligentnymi możesz:

- Przeprowadzić bezpieczne przekształcanie obiektów. Możesz skalować, obracać lub wypaczać warstwy bez utraty oryginalnych danych lub jakości obrazu, ponieważ przekształcenia te nie wpływają na oryginalne dane. (Niektóre opcje przekształcenia, takie jak Perspektywa lub Zniekształcenie nie są dostępne.)
- Pracuj z danymi wektorowymi takimi, jak kompozycje wektorowe z programu Illustrator, które tak czy inaczej zostaną zrasteryzowane w programie Photoshop.
- Przeprowadź bezpieczne filtrowanie obiektów. W dowolnym momencie możesz edytować filtry zastosowane do obiektów inteligentnych.
- Edytuj jeden obiekt inteligentny i automatycznie uaktualnij wszystkie połączone z nim obiekty.

Nie możesz dokonać operacji, które zmieniają dane pikselowe jak, np.:malowanie, rozjaśnianie, ściemnianie lub powielanie, bezpośrednio na warstwie obiektu inteligentnego. Chyba, że najpierw przekonwertujesz ją na zwykłą warstwę, którą będziesz rasteryzować. Aby przeprowadzić operacje zmieniające dane pikselowe, możesz edytować zawartość obiektu inteligentnego, powielać nową warstwę nad warstwą obiektu inteligentnego, edytować duplikaty obiektu inteligentnego lub utworzyć nową warstwę.
Uwaga: *Kiedy przekształcasz obiekt inteligentny z zastosowanym na nim filtrem inteligentnym, program Photoshop wyłącza efekty filtra podczas przekształcania. Efekty filtra są nadane ponownie po zakończeniu przekształcenia. Zobacz "Informacje o filtrach inteligentnych" na stronie 335.*

Warstwa zwykła i obiekt inteligentny na palecie Warstwy. W prawym dolnym rogu miniaturki obiektu inteligentnego jest widoczna specjalna ikona.

Utwórz obiekty inteligentne

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Plik > Otwórz jako obiekt inteligentny, zaznacz plik i kliknij Otwórz.
- Wybierz polecenie Plik > Umieść dla importowania plików jako obiekty inteligentne wewnątrz otwartego dokumentu programu Photoshop.

  Choć możesz umieszczać pliki JPEG, lepiej jest umieścić pliki PSD, TIFF lub PSB, ponieważ możesz dodawać warstwy, modyfikować piksele i ponownie zapisywać pliki bez strat. (Zapisywanie zmodyfikowanego pliku JPEG wymaga spłaszczenia warstw i rekompresuje obraz powodując obniżenie jego jakości).
- Wybierz polecenie z menu Warstwa > Obiekt inteligentny > Konwertuj na obiekt inteligentny, aby przekonwertować wybraną warstwę na obiekt inteligentny.
- W programie Bridge wybierz polecenie Plik > Umieść > W programie Photoshop, aby zaimportować pliki jako obiekty inteligentne wewnątrz otwartego dokumentu programu Photoshop.

  Prostym sposobem pracy z plikami Camera Raw jest otwarcie ich jako inteligentnych obiektów. Dwukrotnie kliknij warstwę obiektu inteligentnego zawierającą plik surowych danych w przypadku, gdy chcesz zmienić ustawienia Camera Raw.
- Zaznacz warstwę lub warstwy i wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Konwertuj na obiekt inteligentny. Wybrane warstwy zostaną połączone w jeden Obiekt inteligentny. Maski odcinania nie są zachowywane podczas grupowania warstw w obiekt inteligentny.
- Przeciągnąć warstwy/obiekty w formacie PDF lub z programu Adobe Illustrator do dokumentu programu Photoshop.
- Wklej kompozycję z programu Adobe Illustrator do dokumentu programu Photoshop i wybierz Obiekt inteligentny w oknie dialogowym Wklej. W celu zapewnienia większej swobody włącz zarówno PDF, jak i AICB (Brak obsługi przezroczystości) w sekcji Obsługa plików okna dialogowego Preferencje.

Zobacz także

"Umieszczanie pliku w programie Photoshop" na stronie 78

"Wklejanie kompozycji z programu Adobe Illustrator w programie Photoshop" na stronie 80

Powielanie obiektu inteligentnego

1 Zaznacz warstwę obiekt inteligentny na palecie Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby utworzyć duplikat obiektu inteligentnego, połączony z oryginałem wybierz polecenie Wartswa > Nowa > Warstwa przez kopiowanie lub przeciągnij warstwę obiektu inteligentnego na ikonę Utwórz nową warstwę na dole palety Warstwy. Zmiany wprowadzane w kopii będą uwzględniane w oryginale i na odwrót.
- Aby utworzyć kopię obiektu inteligentnego, która nie będzie połączona z oryginałem, wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Nowy obiekt inteligentny z kopii. Zmiany dokonane na oryginale nie wpływają na kopię.

Na palecie Warstwy nowy obiekt inteligentny będzie miał nazwę oryginału z sufiksem "copy".

Edycja zawartości obiektu inteligentnego

Podczas edycji obiektu inteligentnego, zawartość źródłowa jest otwierana albo w programie Photoshop (jeśli są to dane rastrowe lub zapisane w formacie Camera Raw), albo w programie Adobe Illustrator (jeśli są to wektorowe dane PDF). Zapisywanie zmian w zawartości źródłowej powoduje uaktualnianie zawartości we wszystkich związanych z nim obiektów inteligentnych dokumentu programu Photoshop.

1 Zaznacz obiekt inteligentny na palecie Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Edytuj zawartość.
- Kliknij dwukrotnie miniaturkę obiektu inteligentnego na palecie Warstwy.

2 Kliknij OK, aby zamknąć okno dialogowe.

3 Dokonaj zmian w zawartości pliku źródłowego, następnie wybierz polecenie Plik > Zapisz.

Program Photoshop uaktualni obiekt inteligentny, aby odzwierciedlić dokonane przez ciebie zmiany. (Jeśli nie widzisz zmian, uaktywnij dokument programu Photoshop zawierający obiekt inteligentny).

Zastępowanie zawartości obiektu inteligentnego

Możesz uaktualnić dane obrazu w jednym lub wielu (jeśli obiekty inteligentne są połączone) wystąpieniach obiektu inteligentnego. ***Uwaga:*** *Kiedy zastępujesz obiektu inteligentny wszystkie skalowania, wypaczania lub efekty zastosowane do pierwszego obiektu inteligentnego są zachowywane.*

1 Zaznacz obiekt inteligentny i wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Zastąp zawartość.

2 Odszukaj i zaznacz odpowiedni plik, po czym kliknij Umieść.

3 Kliknij OK.

Nowa zawartość zostanie umieszczona w obiekcie inteligentnym. Zostaną uaktualnione również połączone obiekty inteligentne.

Zobacz także

"Informacje o umieszczaniu obiektów" na stronie 78

Eksportowanie zawartości obiektu inteligentnego

1 Zaznacz obiekt inteligentny na palecie Warstwy i wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Eksportuj zawartość.

2 Wybierz położenie dla zawartości obiektu inteligentnego, następnie kliknij Zapisz.

Program Photoshop eksportuje obiekty inteligentne w ich oryginalnym formacie (JPEG, AI, TIF, PDF lub inne formaty). Jeśli obiekt inteligentny został utworzony z warstw jest eksportowany w formacie PSB.

Konwersja obiektu inteligentnego na warstwę

Konwersja obiektu inteligentnego na zwykłą warstwę powoduje rasteryzację jego zawartości (z zachowaniem bieżących wymiarów). Konwertuj obiekt inteligentny na zwykłą warstwę tylko wtedy, gdy nie musisz już edytować danych obiektu inteligentnego. Po rasteryzacji obiektu inteligentnego nie będzie możliwe edytowanie przekształceń, wypaczeń i stosowanie filtrów.

1 Zaznacz obiekt inteligentny i wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzacja > Obiekt inteligentny.

Jeśli zajdzie potrzeba ponownego utworzenia obiektu inteligentnego, można będzie ponownie zaznaczyć oryginalne warstwy i powtórzyć operację. Nowy obiekt inteligentny nie zachowa przekształceń zastosowanych do obiekt pierwotny.

Informacje o filtrach inteligentnych

Dowolny filtr zastosowany do obiektu inteligentnego jest filtrem inteligentnym. Filtry inteligentne pojawiają się na palecie Warstwy poniżej warstwy obiektu inteligentnego, do której są stosowane. Filtry inteligentne są bezpieczne, ponieważ możesz dopasować, usunąć lub schować je.

Jako filtr inteligentny możesz zastosować dowolny filtr programu Photoshop, wyjątek stanowią filtry: Wydziel, Skraplanie, Tworzenie wzorka i Punkt zbiegu. Dodatkowo, jako inteligentne filtry, możesz zastosować korektę Cień/Światło i Wariacje.

Aby pracować z filtrami inteligentnymi, zaznacz warstwę obiektu inteligentnego, wybierz filtr, a następnie ustaw opcje filtra. Po zastosowaniu filtra inteligentnego możesz dopasować, zmienić kolejność lub usunąć go.

Aby rozwinąć lub zwinąć widok inteligentnych filtrów kliknij trójkąt, obok ikony inteligentnego filtra, wyświetlony po prawej stronie warstwy obiektu inteligentnego na palecie Warstwy. (Ta technika również pokazuje lub ukrywa Style warstw). Lub wybierz opcje Palety warstwy z menu palety Warstwy, a następnie zaznacz Rozszerz nowe efekty w oknie dialogowym.
Użyj masek filtra to selektywnego maskowania efektów filtra inteligentnego. Zobacz “Maskuj filtry inteligentne” na stronie 337.
Uwaga: *Jeśli w programie Photoshop otworzysz plik zawierający warstwę obiektu inteligentnego z filtrem inteligentnym, program zachowa efekty filtra inteligentnego kiedy go otworzysz, włączając maski filtra. Jednakże, kolejna edycja warstwy obiektu inteligentnego spowoduje, że program Photoshop nie wyświetli filtrów inteligentnych warstwy. Nie możesz edytować masek w programie Photoshop.*

Wideo o korzystaniu z filtrów inteligentnych można zobaczyć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0004_pl.

Stosowanie filtrów inteligentnych

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zastosować filtry inteligentne do całej warstwy obiektu inteligentnego, zaznacz warstwę na palecie Warstwy.
- Utwórz zaznaczenie, aby zachować efekty filtra inteligentnego do zaznaczonych obszarów warstwy obiektu inteligentnego.
- W celu zastosowania filtra inteligentnego do zwykłej warstwy, zaznacz warstwę i wybierz polecenie Filtr > Konwertuj na inteligentne filtry, kliknij OK.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz filtr z menu Filtr. Możesz wybrać dowolny filtr, włączając dodatkowe filtry, wspierające filtry inteligentne, z wyjątkiem: Wydziel, Skraplanie, Tworzenie wzorku i Punkt zbiegu.
- Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Cień/Światło lub Obraz > Dopasowania > Wariacje.

Uwaga: *Jeśli zastosujesz jeden lub więcej filtrów z Galerii filtrów, pojawią się jako grupa na palecie Warstwy pod nazwą "Galeria filtrów". Nie możesz zmienić uporządkowania filtrów w Galerii filtrów. Możesz edytować pojedyncze filtry przez dwukrotne kliknięcia we wpisy Galerii filtrów.*

3 Ustaw opcje filtrów i kliknij OK.

Filtry inteligentne pojawiają się pod linią filtrów inteligentnych na palecie Warstwy, poniżej warstwy obiektu inteligentnego. Jeśli zobaczysz ikonę ostrzegawczą obok filtra inteligentnego na palecie Warstwy będzie to znaczyło, że filtr nie obsługuje trybu lub głębi kolorów obrazu.

Po zastosowaniu inteligentnego filtra możesz przeciągnąć go (lub całą grupę filtrów inteligentnych) na inną warstwę obiektu inteligentnego na palecie Warstwy; przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij filtry inteligentne. Nie możesz przeciągnąć filtrów inteligentnych na zwykłe warstwy.

Wideo o zastosowaniu filtrów inteligentnych można zobaczyć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0004_pl.

Edycja filtrów inteligentnych

Jeśli inteligentny filtr zawiera edytowalne ustawienia, to możesz je edytować w dowolnym czasie. Możesz również edytować opcje mieszania dla filtrów inteligentnych.
Uwaga: *Podczas edycji inteligentnego filtra, nie możesz przeglądać efektów filtrów umieszczonych powyżej. Po zakończeniu edycji inteligentnego filtra, program Photoshop ponownie wyświetli efekty filtrów umieszczonych powyżej.*

Zobacz także

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

"Określanie krycia warstwy lub grupy" na stronie 314

Edytuj filtr inteligentny - ustawienia

1. Kliknij dwukrotnie filtr inteligentny na palecie Warstwy.
2. Ustaw opcje filtrów i kliknij OK.

Edytuj filtr inteligentny - opcje mieszania

Edycja opcji mieszania filtrów inteligentnych jest podobna do polecenia Stonuj podczas stosowania filtru do tradycyjnej warstwy.

1. Kliknij dwukrotnie ikonę Edytuj opcje miesznia obok polecenia Filtr na palecie Warstwy.
2. Ustaw opcje mieszania i kliknij OK.

Ukryj filtry inteligentne

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby ukryć pojedynczy filtr inteligentny, kliknij ikonę oka obok filtra inteligentnego na palecie Warstwy. Aby wyświetlić filtr inteligentny, ponownie kliknij ikonę oka.
   - Aby ukryć wszystkie filtry inteligentne, zastosowane do warstwy obiektu inteligentnego, kliknij ikonę oka obok filtra inteligentnego na palecie Warstwy. Aby wyświetlić filtr inteligentny, ponownie kliknij ikonę oka.

Zmiana kolejności, powielanie lub usuwanie filtrów inteligentnych

Możesz zmieniać kolejność filtrów inteligentnych na palecie warstwy, powielać je lub usuwać, jeśli nie chcesz już ich więcej stosować do obiektów inteligentnych.

Zmiana kolejności filtrów inteligentnych

1. Na palecie Warstwy przeciągnij filtr inteligentny w górę lub w dół listy. Nie możesz zmienić kolejności zastosowanych filtrów inteligentnych z Galerii filtrów.

   Program Photoshop stosuje filtry inteligentne od końca.

Powielanie filtrów inteligentnych

1. Na palecie Warstwy, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij filtr inteligentny z jednego obiektu inteligentnego na inny lub na nowe miejsce na liście filtrów inteligentnych.

Uwaga: *Aby powielić wszystkie filtry inteligentne, przeciągnij ikonę filtrów inteligentnych ukazującą się obok warstwy obiektu inteligentnego z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).*

Usuwanie filtrów inteligentnych

- Aby usunąć pojedynczy filtr inteligentny przeciągnij go na ikonę Usuń u dołu palety Warstwy.
- Aby usunąć wszystkie filtry inteligentne, zastosowane do warstwy obiektu inteligentnego, zaznacz obiekt inteligentny i wybierz polecenie Warstwa > Filtr inteligentny > Wyczyść Inteligentne filtry.

Maskowanie filtrów inteligentnych

Kiedy filtr inteligentny stosowany jest do obiektu inteligentnego, program Photoshop wyświetla, na palecie Warstwy, pustą (białą) miniaturkę maski w wierszu filtrów inteligentnych, pod obiektem inteligentnym, Domyślnie, ta maska pokazuje cały efekt filtra. (Jeśli utworzysz zaznaczenie przed zastosowaniem filtra inteligentnego, program Photoshop wyświetli odpowiednią maskę zamiast pustej w wierszu filtrów inteligentnych, na palecie Warstwy.)

Użyj masek filtra to selektywnego maskowania filtrów inteligentnych. Kiedy maskujesz filtry inteligentne,pamiętaj, że maskowanie stosowane do wszystkich filtrów inteligentnych nie pozwala na maskowanie poszczególnych filtrów inteligentnych.

Maski filtrów działają raczej jak maski warstwy i w wielu przypadkach możesz używać tych samych technik. Podobnie jak maski warstwy, maski filtra są przechowywane jako kanały alfa na palecie Kanały i możesz wczytywać ich obwiednie jako zaznaczenie.

Możesz malować na masce filtra, podobnie jak maski warstwy. Obszary filtra, które malujesz na czarno są ukrywane, a na biało - wyświetlane; elementy o różnych odcieniach szarości są w różnym stopniu przezroczyste.
Uwaga: *Domyślnie, maski warstwy są dołączane do zwykłych warstw. Przesuwane maski warstwy lub warstwy, przy użyciu Narzędzia Przesuwanie, są przesuwane jako jednostka. Maski stosowane do warstw obiektów inteligentnych, włączając w to maski filtra, nie są dołączane do warstw. Jeśli przesuwasz maskę filtra lub warstwę, przy użyciu narzędzia Przesuwanie, nie są one przesuwane jako jedna jednostka.*

Zobacz także

"Zaznaczanie i wyświetlanie kanału maski warstwy" na stronie 343

"Wczytywanie warstwy lub krawędzi maski warstwy jako zaznaczenia" na stronie 345

Maskuj filtr inteligentny - efekty

1. Kliknij miniaturkę maski filtra na palecie Warstwy, aby ją uaktywnić.

   Wokół miniaturki maski pojawi się obramowanie.

2. Zaznacz dowolne narzędzie do edycji lub malowania.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby ukryć większą część filtra pomaluj maskę na czarno.
   - Aby wyświetlić większą część filtra pomaluj maskę na biało.
   - Aby filtr był częściowo widoczny, pomaluj maskę na szaro.
   -

   Możesz również zastosować dopasowania obrazu i filtry do masek filtrów.

Wyświetlanie tylko maski filtru

1. Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) kliknij miniaturkę maski filtra na palecie Warstwy. Aby pokazać warstwę obiektu inteligentnego, kliknij ponownie miniaturkę maski filtra przytrzymując klawisz Alt lub Option.

Przesuwanie lub kopiowanie masek filtra

- Aby przesunąć maskę do innych efektów filtrów inteligentnych, przeciągnij maskę na innego efektu inteligentnego filtra.

- Aby skopiować maskę, przeciągnij maskę na efekt filtra inteligentnego z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Wyłączanie maski filtru

1 Z wciśniętym klawiszem Shift, kliknij miniaturkę maski na palecie Warstwy lub wybierz polecenie Warstwa > Filtr inteligentny > Wyłącz maskę filtra.

Gdy maska jest wyłączona, nad jej miniaturką jest wyświetlany czerwony symbol X, a filtr inteligentny nie jest maskowany. Aby ponownie włączyć maskowanie, kliknij miniaturkę filtra inteligentnego, z wciśniętym klawiszem Shift.

Usuwanie maski filtru inteligentnego

- Przeciągnij miniaturkę maski filtra na palecie Warstwy na ikonę Usuń.
- Zaznacz efekt filtra inteligentnego i wybierz polecenie Warstwy > Usuń maskę filtra.

Dodaj maskę filtra

Jeśli usuniesz maskę filtra możesz później dodać inną maskę.

- Aby dodać pustą maskę, zaznacz efekt filtra inteligentnego i wybierz polecenie Warstwy > Filtry inteligentne > Dodaj maskę filtra.
- Aby dodać maskę opartą na zaznaczeniu, utwórz zaznaczenie, a następnie kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Mac OS) wiersz filtrów inteligentnych na palecie Warstwy i wybierz polecenie Dodaj maskę filtra.

Kompozycje warstw

Informacje o kompozycjach warstw

Projektanci niejednokrotnie przygotowują dla klientów wiele wersji *kompozycji* układu strony do wyboru. Program Photoshop udostępnia funkcję kompozycji warstw, która pozwala tworzyć różne wersje tego samego układu, a także zarządzać nimi i wyświetlać je w obrębie tego samego pliku.

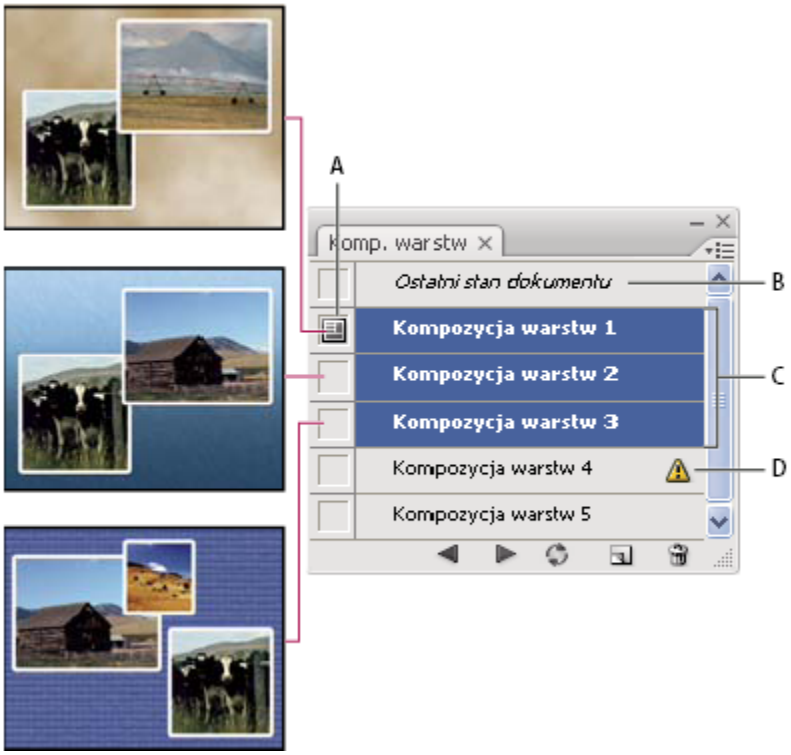
Kompozycja warstw jest to migawka stanu palety Warstwy. Kompozycje warstw obsługują trzy rodzaje opcji warstw:

- Widoczność warstw — warstwa może być widoczna lub ukryta.
- Położenie warstwy w dokumencie.
- Wygląd warstwy — czyli zastosowany styl lub tryb mieszania.

Uwaga: *W przeciwieństwie do efektów warstwy, ustawień filtrów inteligentnych nie można zmieniać w zależności od kompozycji warstw. Tak więc po zastosowaniu filtru inteligentnego dla danej warstwy pojawia się on we wszelkich kompozycjach warstwy dla konkretnego obrazu.*

Kompozycje warstw można eksportować do oddzielnych plików, do pojedynczego pliku PDF lub do internetowej galerii zdjęć.

Aby wyświetlić paletę Kompozycje warstw, wybierz polecenie Okno > Kompozycje warstw.



Paleta Kompozycje warstw
A. *Ikona polecenia Zastosuj kompozycje warstw* ***B.*** *Ostatni stan dokumentu* ***C.*** *Zaznaczone kompozycje* ***D.*** *Ikona komunikatu Nie można w pełni odtworzyć kompozycji*

Tworzenie kompozycji warstw

1 Wybierz polecenie Okno > Kompozycje warstw, aby wyświetlić paletę Kompozycje warstw.

2 Kliknij przycisk Utwórz nową kompozycję warstw u dołu palety. Nowa kompozycja będzie odpowiadała bieżącemu stanowi warstw na palecie Warstwy.

3 W oknie dialogowym Nowa kompozycja warstw wpisz nazwę kompozycji, dodaj komentarze opisowe oraz ustaw opcje, które mają być stosowane do warstw: Widoczność, Położenie i Wygląd.

4 Kliknij OK. Ponieważ nowa kompozycja zachowuje opcje wybrane dla poprzedniej, nie trzeba po raz kolejny ustawiać tych samych parametrów (jeżeli ich wartości mają być identyczne).

Aby powielić kompozycję, zaznacz ją na palecie Warstwy i przeciągnij na przycisk Nowe kompozycje.

Stosowanie i przeglądanie kompozycji warstw

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyświetlić kompozycję warstw, najpierw zastosuj ją w dokumencie. Na palecie Kompozycje warstw kliknij ikonę Zastosuj kompozycję warstw wyświetlaną obok zaznaczonej kompozycji.
- Aby przeglądać kolejno wszystkie kompozycje warstw posłuż się przyciskami Poprzednia i Następna , które znajdują się u dołu palety.

- Aby przeglądać kolejno widoki konkretnych, zaznaczonych kompozycji, zaznacz te kompozycje na palecie Kompozycje warstw, a następnie posłuż się przyciskami Poprzednia i Następna u dołu palety. Spowoduje to przewijanie tylko zaznaczonych kompozycji.
- Aby przywrócić stan dokumentu sprzed wyboru kompozycji, kliknij ikonę Zastosuj kompozycję warstw, wyświetloną obok ostatniego stanu dokumentu u góry palety Kompozycje warstw.

Zmiana i uaktualnianie kompozycji warstw

Zmiana układu kompozycji warstw pociąga za sobą konieczność uaktualnienia kompozycji.

1. Zaznacz kompozycję na palecie Kompozycje warstw.
2. Zmień opcje widoczności, położenia i stylu warstw. Zapisanie tych zmian może wymagać uprzedniej zmiany opcji kompozycji warstw.
3. Aby zmienić te opcje, przejdź do menu palety, wybierz polecenie Opcje kompozycji warstw i zaznacz odpowiednie opcje (umożliwiające zapisanie położenia i stylu warstw).
4. Kliknij przycisk Uaktualnij kompozycję warstw u dołu palety.

Wyczyść ostrzeżenia kompozycji warstw

Realizacja niektórych operacji prowadzi do takich stanów, które nie pozwalają na pełne przywrócenie kompozycji warstw. Może się to zdarzyć w wyniku usunięcia warstwy, scalenia warstw, konwersji warstwy na tło lub konwersji kolorów. W takich sytuacjach obok nazwy kompozycji pojawia się ikona ostrzegawcza.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zignoruj ostrzeżenie, co może spowodować usunięcie jednej lub kilku warstw. Inne zapisane parametry mogą zostać zachowane.
   - Uaktualnij kompozycję, co spowoduje utratę zapisanych poprzednio parametrów, ale kompozycja stanie się aktualna.
   - Kliknij ikonę ostrzeżenia, aby obejrzeć komunikat wyjaśniający dlaczego nie można prawidłowo odtworzyć danej kompozycji warstw. Kliknij przycisk Wyczyść, aby usunąć ikonę ostrzegawczą i pozostawić resztę warstw bez zmian.
   - Kliknij ikonę ostrzeżenia prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS), aby wyświetlić podręczne menu z opcjami Wyczyść ostrzeżenie kompozycji warstw lub Wyczyść wszystkie ostrzeżenia kompozycji warstw.

Usuwanie kompozycji warstw

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz wybraną kompozycję na palecie Kompozycje warstw, po czym kliknij ikonę Usuń lub wybierz z menu palety polecenie Usuń kompozycję warstw.
   - Przeciągnij kompozycję na ikonę Usuń znajdującą się na palecie.

Eksportowanie kompozycji warstw

Kompozycje warstw można eksportować do pojedynczych plików, do pliku PDF obejmującego wiele kompozycji oraz do internetowej galerii zdjęć zawierającej takie kompozycje.

1. Wybierz polecenie Plik > Skrypty, a następnie jedno z następujących poleceń:

Kompozycje warstw do plików	**Wszystkie kompozycje warstw zostaną wyeksportowane pojedynczo do osobnych plików.**

Kompozycje warstw do pliku PDF	**Wszystkie kompozycje warstw zostaną wyeksportowane do pliku PDF.**
Kompozycje warstw do WPG	**Wszystkie kompozycje warstw zostaną wyeksportowane do galerii zdjęć internetowych.**

Maskowanie warstw

Dodając do warstwy maskę można wykorzystać ją w celu ukrycia pewnych obszarów warstwy i odsłonięcia warstw znajdujących się poniżej. Maskowanie warstw stanowi bardzo przydatną technikę kompozycyjną dla łączenia wielu zdjęć w jeden obraz lub dla dokonywania miejscowych poprawek kolorystycznych czy tonalnych.

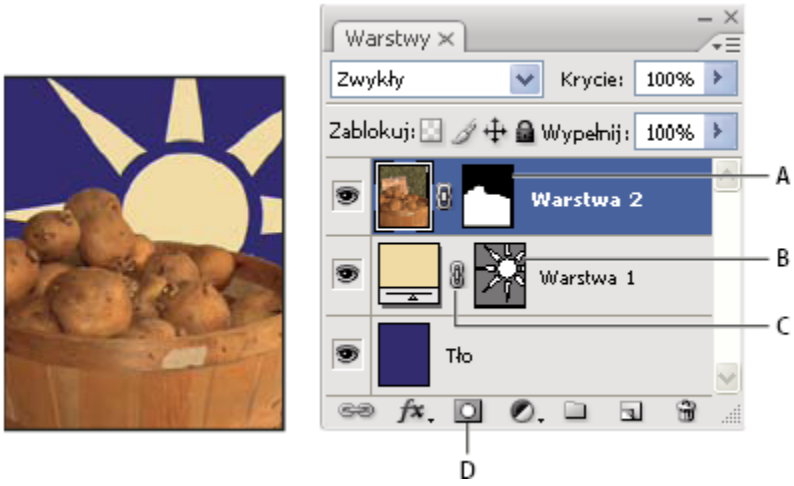
Informacje o maskach warstwy i maskach wektorowych

Maskę można wykorzystać w celu ukrycia pewnych obszarów warstwy i odsłonięcia warstw znajdujących się poniżej. Należy rozróżnić dwa rodzaje masek:

- Maski warstw, czyli zależne od rozdzielczości obrazy bitmapowe, które można edytować przy pomocy narzędzi do malowania i zaznaczania,
- Maski wektorowe są niezależne od rozdzielczości, które tworzy się za pomocą narzędzi z grupy Pióro lub Kształt.

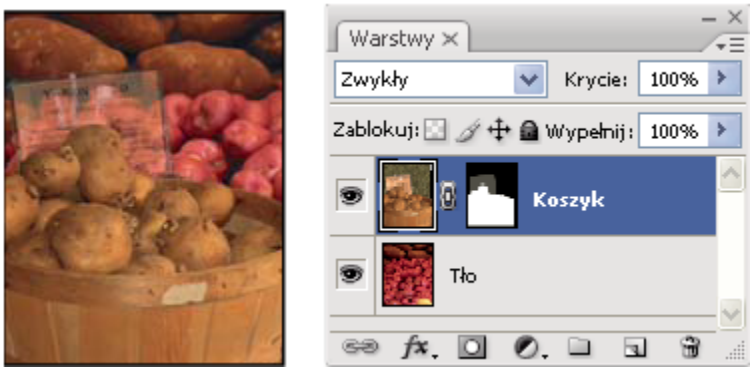
  Maski warstw jak i maski wektorowe są trwałe, co oznacza, że można je później ponownie edytować bez utraty pikseli, które ukrywają.

  W panelu Warstwy zarówno maski warstw, jak i maski wektorowe są wyświetlane jako dodatkowe miniaturki po prawej stronie miniaturek warstw. W przypadku maski warstwy miniaturka reprezentuje szary kanał (alfa), utworzony przy dodaniu maski warstwy. Miniaturka maski wektorowej reprezentuje ścieżkę przycinającą zawartość warstwy.
  Uwaga: *Aby utworzyć maskę warstwy lub maskę wektorową na warstwie tła, najpierw dokonaj jej konwersji na warstwę zwykłą, wybierając polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa z tła.*



Maskowanie warstwy
A. *Miniaturka maski warstwy* ***B.*** *Miniaturka maski wektorowej* ***C.*** *Ikona łącza maski wektorowej* ***D.*** *Dodaj maskę*

Użytkownik może przeprowadzić edycję maski aby zawęzić lub rozszerzyć obszar maskowany. Maska warstwy jest obrazem w skali szarości. Dlatego też elementy malowane na czarno są ukrywane, na biało - wyświetlane, a elementy o różnych odcieniach szarości są w różnym stopniu przezroczyste.



Tło zamalowane kolorem czarnym, kartka z opisem zamalowana kolorem szarym, koszyk zamalowany kolorem białym

Maski wektorowe umożliwiają dodawanie do warstw elementów o ostro zarysowanych krawędziach. Do warstw z maskami wektorowymi można stosować różne style warstw, a jeśli zachodzi taka potrzeba, edytować je. Maski wektorowe nadają się znakomicie do tworzenia przycisków, paneli i różnych elementów interfejsu dla sieci Web.

Zobacz także

"Informacje o maskach i kanałach alfa" na stronie 289

Dodawanie masek warstwy

Dodając maskę zdecyduj, czy ma ona ukrywać czy pokazywać zawartość warstwy. Później maluje się na masce aby ukryć pewne obszary warstwy, a odsłonić warstwy znajdujące się poniżej. Poprzez zaznaczenie części warstwy przed utworzeniem maski, można też utworzyć maskę, która automatycznie ukryje ten właśnie obszar.

Dodawanie maski, która pokazuje lub ukrywa całą warstwę

1. Sprawdź, czy żaden obszar obrazu nie jest zaznaczony. Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.
2. Na palecie Warstwy zaznacz warstwę lub grupę warstw.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć maskę odsłaniającą całą warstwę, kliknij przycisk Nowa maska warstwy na palecie Warstwy, lub wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Odkryj wszystko.
   - Aby utworzyć maskę zasłaniającą całą warstwę, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij przycisk Nowa maska warstwy, lub też wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Ukryj wszystko.

Dodawanie maski, która ukrywa część warstwy

1. Na palecie Warstwy zaznacz warstwę lub grupę warstw.
2. Zaznacz wybrany obszar na obrazie i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć maskę odsłaniającą zaznaczenie kliknij przycisk Nowa maska warstwy na palecie Warstwy.
   - Aby utworzyć maskę, która ukryje zaznaczenie, kliknij przycisk Nowa maska warstwy z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS)
   - Wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Odkryj zaznaczenie lub Ukryj zaznaczenie.

Stosowanie maski skojarzonej z inną warstwą

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przenieść maskę na inną warstwę, przeciągnij ją na tę warstwę.

- Aby powielić maskę, przeciągnij maskę na warstwę docelową z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Edycja maski warstwy

1 Kliknij miniaturę maski warstwy na palecie Warstwy, aby ją uaktywnić. Wokół miniaturki maski pojawi się obramowanie.

2 Zaznacz dowolne narzędzie do edycji lub malowania.

Uwaga: *Gdy maska jest aktywna, kolory tła i narzędzia są wyświetlane domyślnie w skali szarości.*

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby odsłonić warstwę i odjąć ją od maski, pomaluj maskę na biało.
- Aby warstwa była częściowo widoczna, pomaluj maskę na szaro. Ciemniejsze odcienie szarości czynią poziom bardziej przezroczystym; jaśniejsze zwiększają krycie.
- Aby ukryć warstwę lub grupę warstw i dodać do maski, pomaluj maskę na czarno. Warstwy położone poniżej stają się widoczne.

Aby przeprowadzić edycję warstwy zamiast maski warstwy, uaktywnij warstwę kliknięciem na jej miniaturce na palecie Warstwy. Wokół miniaturki warstwy pojawi się obramowanie.

Gdy pojawia się potrzeba wklejenia skopiowanego zaznaczenia na maskę warstwy, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij miniaturkę maski warstwy na palecie Warstwy, aby zaznaczyć i wyświetlić kanał maski. Wybierz polecenie Edycja > Wklej, a następnie Zaznacz > Usuń zaznaczenie. Zaznaczenie jest konwertowane na skalę szarości i dodawane do maski. Kliknij miniaturkę warstwy na palecie Warstwy i usuń zaznaczenie kanału maski.

Zaznaczanie i wyświetlanie kanału maski warstwy

Dla ułatwienia edycji maski można wyświetlić ją samą w skali szarości, lub jako czerwonawą nakładkę na warstwie.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij miniaturkę maski warstwy z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) tak, by wyświetlić tylko maskę w skali szarości. Aby powtórnie wyświetlić warstwy, jeszcze raz kliknij miniaturkę maski warstwy z wciśniętym klawiszem Alt/Option, lub kliknij ikonę oka.
- Przytrzymując klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i klikając miniaturkę maski warstwy można wyświetlić maskę nałożoną na warstwę w czerwonawym kolorze. Aby wyłączyć wyświetlanie w kolorze, powtórnie kliknij miniaturkę z wciśniętymi klawiszami Alt+Shift/Option+Shift.

Wyłączanie lub włączanie maski warstwy

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij miniaturkę maski warstwy w palecie Warstwy z wciśniętym klawiszem Shift.
- Zaznacz warstwę z maską, która ma być włączona lub wyłączona, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Wyłącz, lub Warstwa > Maska warstwy > Włącz.

Gdy maska jest wyłączona, nad jej miniaturką na palecie Warstwy jest wyświetlany czerwony symbol X, a zawartość warstwy nie jest maskowana.

Zmiana koloru lub krycia maski warstwy

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij miniaturkę maski warstwy z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby zaznaczyć kanał maski warstwy, a następnie kliknij miniaturkę maski warstwy dwukrotnie.

- Kliknij dwukrotnie kanał maski warstwy na palecie Kanały.

2 Aby wybrać inny kolor maski, kliknij próbkę koloru w oknie Opcje wyświetlania maski warstwy i wybierz nowy.

3 Aby zmienić krycie, należy wprowadzić wartość z przedziału od 0% do 100%.

Ustawienia koloru i krycia dotyczą jedynie wyglądu maski i nie wpływają na stopień ochrony obszarów pod nią umieszczonych. Zmiany tych ustawień mogą poprawić widoczność maski na tle innych kolorów obrazu.

4 Kliknij OK.

Dodawanie i edycja masek wektorowych

Maski wektorowe tworzy się przy pomocy narzędzia Pióro lub Kształt Aby uzyskać więcej informacji na temat pracy z tymi narzędziami zobacz "Rysowanie" na stronie 384.

Dodawanie maski wektorowej, która pokazuje lub ukrywa całą warstwę

1 Na palecie Warstwy zaznacz warstwę, do której ma być dodana maska wektorowa.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby utworzyć maskę wektorową, która odsłania całą warstwę, wybierz polecenie Warstwa > Maska wektorowa > Odkryj wszystko.
- Aby utworzyć maskę wektorową, która ukrywa całą warstwę, wybierz polecenie Warstwa > Maska wektorowa > Ukryj wszystko.

Dodawanie maski wektorowej, która pokazuje zawartość kształtu

1 Na palecie Warstwy zaznacz warstwę, do której ma być dodana maska wektorowa.

2 Zaznacz ścieżkę lub narysować ją za pomocą narzędzi Kształt lub Pióro.

Uwaga: *Aby utworzyć ścieżkę przy pomocy narzędzia Kształt kliknij ikonę Ścieżki na pasku opcji tego narzędzia.*

3 Wybierz polecenie Warstwa > Maska wektorowa > Bieżąca ścieżka.

Edycja maski wektorowej

1 Kliknij miniaturkę maski wektorowej na palecie Warstwy, lub miniaturkę na palecie Ścieżki. Następnie zmień kształt za pomocą narzędzia Pióro, Kształt, lub Zaznaczanie bezpośrednie. Zobacz "Edycja ścieżek" na stronie 398.

Usuwanie maski wektorowej

1 Na palecie Warstwy wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij miniaturkę maski wektorowej na ikonę Usuń .
- Zaznacz warstwę z maską wektorową, która ma być usunięta, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Maska wektorowa > Usuń.

Wyłączanie lub włączanie maski wektorowej

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na palecie Warstwy kliknij miniaturkę maski wektorowej z wciśniętym klawiszem Shift.
- Zaznacz warstwę z maską, która ma być włączona lub wyłączona, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Wyłącz, lub Warstwa > Maska warstwy > Włącz.

Gdy maska jest wyłączona, nad jej miniaturką na palecie Warstwy jest wyświetlany czerwony symbol X, a zawartość warstwy nie jest maskowana.

Konwersja maski wektorowej na maskę warstwy

1 Zaznacz warstwę z maską wektorową, która ma być konwertowana, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj > Maska wektorowa.

> ***Ważne:*** *Gdy maska wektorowa zostanie poddana rasteryzacji, nie można zmienić jej z powrotem w obiekt wektorowy.*

Rozłączanie warstw i masek

Domyślnie, warstwa lub grupa warstw jest połączona ze swoją maską, co na palecie Warstwy sygnalizuje ikona połączenia pomiędzy miniaturkami. Warstwa i połączona z nią maska są zawsze przesuwane razem — gdy jedna z nich jest przesuwana za pomocą narzędzia Przesunięcie, zmienia się także położenie drugiej. Ich rozłączenie umożliwia niezależne przenoszenie elementów i przesuwanie krawędzi maski niezależnie od warstwy.
Uwaga: *Domyślnie, maski zastosowane do Obiektów inteligentnych nie są połączone z warstwami tych obiektów.*

- Aby odłączyć warstwę od maski, kliknij ikonę połączenia na palecie Warstwy.
- Aby przywrócić połączenie między warstwą i maską kliknij pomiędzy ich miniaturkami na palecie Warstwy.

Stosowanie lub usuwanie maski warstwy

Istnieje możliwość takiego zastosowania maski warstwy, które trwale usuwa ukryte części warstwy. Maski warstw są przechowywane jako kanały alfa, dlatego ich stosowanie i usuwanie może zmniejszyć wielkość pliku. Można również usunąć maskę bez stosowania zmian.

1 Kliknij na miniaturce maski warstwy na palecie Warstwy.

2 W celu usunięcia maski warstwy po trwałym zastosowaniu jej do warstwy kliknij ikonę Usuń u dołu palety Warstwy, a następnie kliknij Zastosuj.

3 W celu usunięcia maski warstwy bez stosowania jej na warstwie kliknij ikonę Usuń u dołu palety Warstwy, a następnie kliknij przycisk Usuń.

Maski warstw mogą być stosowane i usuwane także przy pomocy menu Warstwa.
Uwaga: *Nie ma możliwości trwałego zastosowania maski warstwy do warstwy Obiektu inteligentnego, gdy usuwa się maskę warstwy.*

Zobacz także

"Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń" na stronie 294

Wczytywanie warstwy lub krawędzi maski warstwy jako zaznaczenia

Zaznaczyć można wszystkie nieprzezroczyste obszary na masce, lub, w przypadku istnienia maski warstwy - wszystkie obszary niemaskowane. Metoda ta jest przydatna dla zaznaczania tekstu lub obrazu otoczonego obszarami przezroczystymi, lub zawierającego je, albo też dla utworzenia zaznaczenia, które wyklucza maskowane obszary na warstwie.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zaznaczyć na warstwie bez maski jedynie obszary nieprzezroczyste, kliknij miniaturkę warstwy na palecie Warstwy z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- Aby zaznaczyć na warstwie posiadającej maskę jedynie obszary niemaskowane, kliknij miniaturkę warstwy na palecie Warstwy z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

2 Jeśli zaznaczenie już istnieje, możesz wykonać jedną z następujących czynności:

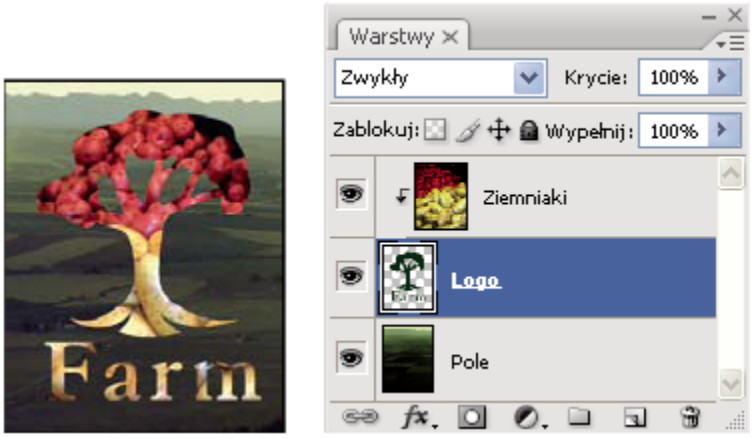
- Aby dodać piksele do istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Shift (Windows) lub Command+Shift (Mac OS) oraz kliknij miniaturkę warstwy lub maski warstwy na palecie Warstwy.

- Aby odjąć piksele od istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command+Option (Mac OS) oraz kliknij miniaturkę warstwy lub maski warstwy na palecie Warstwy.
- Aby wczytać przecięcie pikseli i istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Alt+Shift (Windows) lub Command +Option+ Shift (Mac OS) i kliknij miniaturkę warstwy lub maski warstwy na palecie Warstwy.

Aby przesunąć całą zawartość warstwy, wybierz narzędzie Przesunięcie bez wczytywania maski przezroczystości.

Maskowanie warstw przy pomocy masek przycinających

Maska przycinająca pozwala na wykorzystanie zawartości warstwy do maskowania warstw położonych powyżej. Maskowanie jest warunkowane zawartością warstwy tła lub *warstwy podstawowej*. Nieprzezroczysta zawartość warstwy podstawowej ukrywa lub ukazuje zawartość warstw leżących powyżej niej w obrębie maski przycinającej Pozostała zawartość warstw przycinanych jest maskowana.



Maska przycinająca: zawartość warstwy przycinanej (Ziemniaki) jest widoczna tylko w obrębie zawartości warstwy podstawowej (Logo)

Maska przycinająca może obejmować wiele warstw, ale muszą to być warstwy kolejne. Nazwa warstwy podstawowej w masce jest podkreślona, a miniaturki warstw leżących powyżej są poprzedzone wcięciem. Przy warstwach nałożonych wyświetla się ikona maski przycinającej .

O tym, czy tryb mieszania warstwy podstawowej stosuje się do całej grupy, czy tylko do tej warstwy decyduje ustawienie opcji Mieszaj warstwy przycinane jako grupę, dostępnej w oknie dialogowym Styl warstwy. (Zobacz “Efekty mieszania grup” na stronie 317.)

Tworzenie maski przycinającej

1. Uporządkuj warstwy na palecie Warstwy w taki sposób, aby warstwa podstawowa (zawierająca maskę) znalazła się poniżej warstw maskowanych.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), przejdź na paletę Warstwy i umieść wskaźnik kursora ponad linią oddzielającą warstwę podstawową od pierwszej warstwy położonej wyżej, która ma być włączona do maski przycinającej. Kliknij, gdy kursor przyjmie kształt dwóch nachodzących na siebie kół .
   - Na palecie Warstwy zaznacz pierwszą warstwę położoną powyżej warstwy podstawowej, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Utwórz maskę przycinającą.

3. Aby dodać do maski przycinającej kolejne warstwy, zastosuj jedną z metod,które podaje krok nr 2, a następnie powtórz ją dla każdej z kolejnych, wyższych warstw na palecie Warstwy.

   Uwaga: *Każda nowa lub nie przycinana warstwa wstawiona pomiędzy warstwy należące do maski, staje się jej częścią.*

   Warstwom maski przycinającej zostaje przypisane krycie i atrybuty trybu warstwy podstawowej.

Usuwanie warstwy z maski przycinającej

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), ustaw wskaźnik kursora nad linią oddzielającą dwie warstwy na palecie Warstwy. Kliknij, gdy wskaźnik przyjmie kształt dwóch nakładających się kół.
- Zaznacz warstwę w masce przycinającej na palecie Warstwy i wybierz polecenie Warstwa > Zwolnij maskę przycinającą. Polecenie to usunie z maski przycinającej zaznaczoną warstwę i wszystkie warstwy leżące ponad nią.

Zwalnianie wszystkich warstw w masce przycinającej

1 W panelu Warstwy, wybierz maskę przycinającą warstwy tuż nad warstwa podstawową.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Zwolnij maskę przycinającą.

Łączenie kilku obrazów w grupę zorientowaną pionowo

Możesz użyć polecenia Auto-wyrównanie warstw z menu Edycja, aby zrobić zdjęcie kompozytowe z pary niemal identycznych obrazów zawierających pewne niepotrzebne obszary. Na przykład, jedno ujęcie grupy portretów jest idealne z wyjątkiem jednego, na którym modelka ma zamknięte oczy. Na drugim ujęciu oczy modelki są otwarte. Stosując Auto-wyrównanie warstw i maskowanie warstw możesz połączyć te ujęcia i wyeliminować defekt obrazu końcowego.

Wideo na temat wyrównywania warstw według zawartości można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0014_pl.

1 Otwórz oba obrazy, które chcesz połączyć.

2 Utwórz nowy obraz (Plik > Nowy) o tych samych wymiarach jak dwa źródłowe obrazy.

3 Na palecie Warstwy dla każdego obrazu źródłowego, wybierz warstwę zawierającą zawartość obrazu i przeciągnij ją na nowe okno obrazu. Paleta Warstwy dla nowego obrazu zawiera teraz dwie nowe warstwy, po jednej dla każdego obrazu źródłowego.

4 Na palecie Warstwy nowego obrazu, uporządkuj nowe warstwy w taki sposób, aby warstwa zawierająca element, który będziesz poprawiać (portret z zamkniętymi oczyma) była na górze warstwy, zawierającej poprawny element (portret z otwartymi oczyma).

5 Zaznacz dwie nowe warstwy, wybierz polecenie Edycja > Auto-wyrównanie warstw.

6 Zaznacz Tylko zmiana położenia i kliknij OK. Program Photoshop wyszukuje części wspólne w każdej warstwie i wyrównuje je tak, aby identyczne obszary nachodziły na siebie.

7 Kliknij górną warstwę, aby zaznaczyć tylko ją.

8 Dodaj pustą maskę warstwy do warstwy:

- Kliknij Dodaj maskę warstwy na palecie Warstwy.
- Wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Odkryj wszystko.

9 Ustaw kolor narzędzia na czarny, wybierz rozmiar i końcówkę pędzla i powiększanie, jeśli konieczne jest wyostrzenie części obrazu, który chcesz poprawiać.

10 Stosując Narzędzie Pędzel dodaj maskę warstwy poprzez malowanie nad górną warstwą. Malowanie kolorem czarnym całkowicie zasłoni górną warstwę, podczas gdy odcienie szarości tworzą częściową przezroczystość na spodnią warstwę a malowanie na biało przywraca górna warstwę. Zobacz “Edycja maski warstwy” na stronie 343. Kontynuuj edytowanie maski warstwy dopóty, dopóki skutecznie nie zmieszasz dwóch warstw, w celu utworzenia jednolitego obrazu.

Uwaga: *Upewnij się, że miniaturka maski warstwy, a nie miniaturka obrazu jest zaznaczona na palecie Warstwy podczas operacji maskowania.*

11 Aby umożliwić dalszą edycję, zapisz wersję obrazu z warstwami i maskami; zrób inną kopię, którą możesz spłaszczyć, aby utworzyć jednowarstwowy obraz z plikiem o mniejszym rozmiarze.

Zobacz także

"Scalanie i stemplowanie warstw" na stronie 312

Rozdział 11: Malowanie

Malowanie zmienia kolory pikseli obrazu. Narzędzia i techniki malowania są przeznaczone do retuszu obrazów, tworzenia lub edycji masek na kanałach alfa, rotoskopii lub farby w ramkach wideo oraz malowania oryginalnych kompozycji. Zróżnicowane końcówki pędzli, predefiniowane ustawienia pędzla oraz wiele opcji pędzli umożliwiają kontrolowanie poszczególnych etapów pracy i niesamowite efekty przypominające prac wykonane tradycyjnymi metodami. Wśród narzędzi, które mogą być stosowane do obrazów HDR z 32 bitami na kanał (high dynamic range) znajdują się Pędzel, Ołówek, Smużenie, Wyostrzenie, Rozmycie, Stempel, Pędzel historii, Stempel ze wzorkiem i Gumka.

Narzędzia do malowania

Informacje o narzędziach do malowania, opcjach i paletach

Photoshop zawiera kilka narzędzi do malowania i edycji kolorowych obrazów. 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 obrazka. Zobacz Galeria narzędzi do malowania.

W pasku opcji dla każdego z narzędzi można ustawić zasady stosowania kolorów do obrazu i wybrać określoną końcówkę pędzla.

Predefiniowane pędzle i narzędzia

Zestaw opcji pędzla może być zapisany w postaci predefiniowanych ustawień, które mogą być potem szybko odtwarzane i stosowane do określonych zadań. Photoshop zawiera kilka przykładowych predefiniowanych ustawień pędzla. Aby utworzyć nowe ustawienia, można rozpocząć pracę od gotowych propozycji i przeprowadzić ich edycję. Wiele oryginalnych predefiniowanych ustawień pędzla jest gotowych do pobrania z Internetu.

Gotowe ustawienia pędzli znajdują się w próbniku Predefiniowane ustawienie pędzla, który przechowuje zestawy opcji i pozwala na tymczasowe zmiany średnicy i twardości pędzla.

Warto też zapoznać się ze skrótami klawiaturowymi zmian rozmiaru i twardości pędzli. Zobacz Skróty dotyczące malowania obiektów.

Predefiniowane ustawienia narzędzi są przeznaczone do zapisywania cech pędzli wraz z ustawieniami paska opcji (krycie, przepływ i kolor). Więcej informacji na temat predefiniowanych ustawień narzędzi znajduje się w części "Tworzenie predefiniowanych ustawień narzędzi" na stronie 32.

Opcje końcówki pędzla

Opcje pędzli wraz z ustawieniami paska opcji określają zasady stosowania kolorów. 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. Stosowanie tekstury pociągnięciami pędzla przypomina malowanie na płótnie lub papierze. Ciekawym narzędziem jest aerograf, który służy do rozpylania kolorów. Paleta Pędzle jest przeznaczona do określania opcji pędzli. Zobacz "Omówienie panelu Pędzle" na stronie 357.

Jeśli używasz tabliczki do rysowania, to możesz kontrolować stosowanie koloru poprzez różne stopnie nacisku rysika, jego kąt, obrót lub koło stylu. Opcje dla tabliczek do rysowania są określane w palecie Pędzle.

Malowanie za pomocą narzędzi Pędzel i Ołówek

Narzędzie Pędzel i narzędzie Ołówek umożliwiają malowanie bieżącym kolorem narzędzia. Pędzel pozwala malować miękkimi pociągnięciami koloru. Ołówek pozwala tworzyć ostre (ostro zarysowane) krawędzie o dowolnym kształcie.

1 Wybierz kolor narzędzia. (Zobacz "Wybieranie kolorów w przyborniku" na stronie 124.)

2 Wybierz narzędzie Pędzel lub Ołówek .

3 Wybierz pędzel z próbnika Predefiniowanych ustawień pędzla. Zobacz "Wybieranie predefiniowanego ustawienia pędzla" na stronie 355.

4 Określ opcje narzędzia obejmujące tryb, krycie itp. w pasku opcji. Zobacz "Opcje narzędzi do malowania" na stronie 350.

5 Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:
- Przeciągając kursor narzędzia, maluj na obrazie.
- Aby rozpocząć rysowanie linii prostej, należy wybrać jej punkt początkowy i kliknąć na nim. Następnie przytrzymując klawisz Shift, należy kliknąć na punkcie końcowym.
- Gdy Pędzel działa w trybie aerografu, wciśnij przycisk myszy (bez przeciągania) i nanieś kolor.

Opcje narzędzi do malowania

Na pasku opcji ustaw następujące opcje narzędzi do malowania: Dostępne opcje różnią się w zależności od wybranego narzędzia.
Tryb Określa metodę mieszania koloru narzędzia z kolorami pikseli umieszczonymi niżej. Dostępne tryby różnią się w zależności od wybranego narzędzia. Tryby malowania przypominają trybu mieszania warstw. Zobacz "Lista trybów mieszania" na stronie 369.

Krycie Ustawia stopień przezroczystości stosowanego koloru. W trakcie malowania, krycie nie przekroczy określonego poziomu bez względu na liczbę przeciągnięć kursorem narzędzia nad wybranym obszarem, aż do zwolnienia przycisku myszy. Ponowne przeciągnięcie kursorem narzędzia nad wybranym obszarem spowoduje zastosowane dodatkowego koloru, stosownie do określonego stopnia krycia. Krycie rzędu 100 procent jest nieprzezroczyste.

Przepływ Określa stopień stosowania koloru podczas przesuwania kursora nad wybranym obszarem. Malowanie obszaru z wciśniętym przyciskiem myszy powoduje, że ilość koloru zwiększy się zgodnie z ustawieniami zakresu przepływu do określonego poziomu krycia. Na przykład, jeśli krycie zostało określone na 33%, a przepływ na 33%, to każde przesunięcie kursorem nad obszarem powoduje zwiększenie koloru o 33% w kierunku koloru pędzla. Wartość krytyczna nie przekroczy 33% krycia chyba, że zwolniony zostanie przycisk myszy i kursor ponownie przesunie się nad tym obszarem.

Aby wartość krycia ustawić na odpowiednią wielokrotność 10%, wciśnij klawisz z odpowiednią cyfrą (wciśnięcie 1 określa 10%, wciśnięcie 0 określa 100%). Aby w ten sam sposób ustawić przepływ, należy dodatkowo wcisnąć klawisz Shift.

Aerograf Naśladuje malowanie rozpylaczem. Przesuwanie kursora nad wybranym obszarem powoduje nakładanie się kolejnych warstw farby aż do zwolnienia przycisku myszy. Opcje twardości, krycia i przepływu określają szybkość i ilość stosowanej farby. Kliknij przycisk, aby włączyć lub wyłączyć tę opcję.

Auto-gumka (Tylko dla narzędzia Ołówek) Maluje kolor tła na obszarach zawierających kolor narzędzia. Zaznacz kolor narzędzia wybrany do usunięcia i kolor tła, który ma być zastosowany. (Zobacz "Auto-gumka z narzędziem Ołówek" na stronie 354.)

Malowanie wzorkiem

Narzędzie Stempel ze wzorkiem umożliwia malowanie wzorkiem. Użytkownik może wybrać wzorek z biblioteki wzorków lub utworzyć własne wzorki.

1 Wybierz narzędzie Stempel ze wzorkiem .

2 Wybierz pędzel z próbnika Predefiniowanych ustawień pędzla. Zobacz "Wybieranie predefiniowanego ustawienia pędzla" na stronie 355.)

3 Określ opcje narzędzia obejmujące tryb, krycie itp. w pasku opcji. Zobacz "Opcje narzędzi do malowania" na stronie 350.

4 Aby uzyskać efekt płynnego próbkowania pikseli, bez utraty bieżącego punktu próbkowania nawet po zwolnieniu przycisku myszy, zaznacz opcję Wyrównanie, dostępną w pasku opcji. Usuń zaznaczenie opcji Wyrównanie, aby umożliwić ponowne rozpoczynanie wzorka po każdym zatrzymanym malowaniu.

5 Wybierz wzorek z wysuwanej palety Wzorek na pasku opcji.

6 Aby użyć wzorka z efektem impresjonistycznym, zaznacz opcję Impresjonistyczny.

7 Przeciągnij po obrazie, aby malować wzorkiem.

Zobacz także

"Tworzenie i edycja wzorków" na stronie 380

Malowanie przy pomocy Artystycznego pędzla historii

Narzędzie Artystyczny pędzel historii umożliwia malowanie pociągnięciami opracowanymi na podstawie danych z określonych obiektów lub zdjęć. Eksperymentując z różnymi stylami malowania, rozmiarami i opcjami tolerancji, można uzyskać różne ciekawe efekty artystyczne.

Podobnie jak Pędzel historii, Artystyczny pędzel historii jako dane źródłowe wykorzystuje określony stan lub zdjęcie historii. W przypadku Pędzla historii malowanie polega na odtwarzaniu określonych danych źródłowych, natomiast w przypadku Artystycznego pędzla historii polega ono raczej na wykorzystywaniu tych danych i różnych opcji do uzyskania ciekawych kolorów i stylów (np, artystycznych).

Przed przystąpieniem do malowania narzędziem Artystyczny pędzel historii użytkownik może poeksperymentować z różnymi stylami, np. może stosować różne filtry i kolory. Ponadto, aby uzyskać lepszy wygląd szczegółów, można zwiększyć rozmiar obrazka, np. czterokrotnie.

Przykład zastosowania narzędzia Artystyczny pędzel historii
***A.** Oryginał **B.** Zastosowanie małego pędzla **C.** Zastosowanie dużego pędzla*

1 Na panelu Historia kliknij lewą kolumnę stanu lub zdjęcia, które zostanie użyte jako źródło dla narzędzia Artystyczny pędzel historii. Obok źródłowego stanu historii pojawi się ikona pędzla.

2 Wybierz narzędzie Artystyczny pędzel historii .

3 Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:
- Wybierz pędzel z menu zdefiniowanych pędzli i ustaw jego opcje. (Zobacz "Wybieranie predefiniowanego ustawienia pędzla" na stronie 355.)
- Wybierz tryb mieszania z menu Tryb. (Zobacz "Informacje o trybach mieszania" na stronie 369.)
- Wybierz opcję z menu Styl w celu określenia kształtu pociągnięć pędzla.

- W polu Obszar wpisz wartość określającą obszar pokrywany pojedynczym pociągnięciem pędzla. Im większy rozmiar pędzla, tym większy obszar jest kryty jego pociągnięciami.
- W polu Tolerancja wpisz wartość lub przeciągnij suwak, aby ograniczyć obszary, na których można zastosować pociągnięcia pędzlem. Niska tolerancja umożliwia nieograniczone stosowanie pociągnięć pędzlem na całym obszarze obrazka. Wyższa tolerancja ogranicza pole możliwych pociągnięć pędzla do obszaru, których kolory istotnie różnią się od koloru źródłowego stanu lub zdjęcia.

4 Przeciągając kursor narzędzia, maluj na obrazie.

Wycieranie przy pomocy narzędzia Gumka

Narzędzie Gumka zmienia piksele na kolor tła lub przezroczyste. Jeśli operacje są wykonywane na tle lub na innej warstwie z zablokowaną przezroczystością, to kolor pikseli zmienia się na kolor tła. W innych wypadkach piksele kolorowe są zastępowane przezroczystymi.

Gumka pozwala też na przywracanie danego obszaru do stanu zaznaczonego na panelu Historia.

1 Wybierz narzędzie Gumka .

2 Określ wybrany kolor tła, jeśli wycierasz w tle lub na warstwie z zablokowaną przezroczystością.

3 Wybierz tryb dla gumki. Pędzel i Ołówek przypisują gumce zachowania tych narzędzi. Blok jest kwadratem o ostrych krawędziach, określonym stałym rozmiarze, bez opcji zmiany krycia lub przepływu.

4 Dla trybów Pędzel i Ołówek wybierz pędzel i opcje Krycie i Przepływ w pasku opcji.

Krycie o wartości 100% powoduje wymazywanie pikseli do przezroczystości. Niższe wartości krycia powodują wymazywanie pikseli do częściowej przezroczystości. Zobacz “Opcje narzędzi do malowania” na stronie 350.

5 Aby wymazać obraz do postaci zapisanego stanu lub zdjęcia obrazu, przejdź na paletę Historia i kliknij lewą kolumnę stanu lub zdjęcia, a następnie zaznacz na pasku opcję Wymaż do historii.

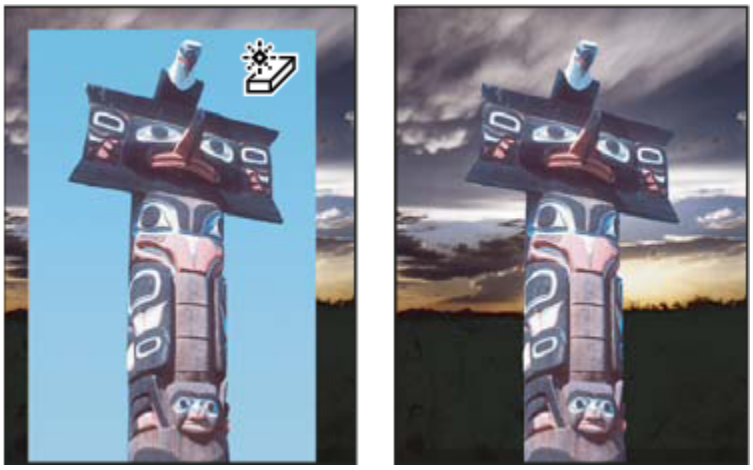
(Photoshop) Aby tymczasowo użyć gumki w trybie Wymaż do historii, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij kursor po obrazie.

6 Przeciągnij kursor po obszarze, który ma być wymazany.

Zmiana podobnych pikseli przy pomocy narzędzia Magiczna gumka

Kliknięcie na warstwie kursorem narzędzia Magiczna gumka powoduje automatyczną zmianę wszystkich podobnych pikseli na przezroczyste. Jeśli wybrana warstwa posiada zablokowaną przezroczystość, to piksele zostaną zmienione na kolor tła. Kliknięcie tła powoduje przekonwertowanie go na warstwę, a wszystkie podobne piksele na przezroczyste.

Usuwanie pikseli na warstwie bieżącej może dotyczyć pikseli przylegających lub wszystkich pikseli podobnych.



Wymazywanie pikseli podobnych

1 Wybierz narzędzie Magiczna gumka .

2 Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:
- Wprowadź wartość tolerancji narzędzia. Tolerancja dotyczy zakresu kolorów, które będą usuwane. Niska tolerancja powoduje usuwanie pikseli o wartościach kolorów zbliżonych do pikseli, na których kliknięto. Wartość wysoka powoduje usuwanie większej liczby pikseli.
- Wybierz opcję Wygładzanie, aby wygładzić krawędzie wokół usuniętego obszaru.
- Wybierz opcję Ciągłe, aby usunąć tylko piksele otaczające piksel, na który kliknięto. Odznacz opcję, aby usunąć wszystkie podobne piksele na obrazie.
- Zaznacz opcję Próbkuj wszystkie warstwy, aby pobrać wymazany kolor z połączonych danych wszystkich widocznych warstw.
- Określ stopień krycia, definiujący zakres usuwanych pikseli. Krycie o wartości 100% powoduje wymazywanie pikseli do przezroczystości. Niższe wartości krycia powodują wymazywanie pikseli do częściowej przezroczystości.

3 Kliknij część warstwy, która ma być usunięta.

Zmiana pikseli na przezroczyste przy użyciu narzędzia Gumka tła

Narzędzie Gumka tła umożliwia wymazywanie pikseli warstwy do przezroczystości poprzez przeciąganie kursora narzędzia. Operacja umożliwia wymazanie do tła przy zachowaniu krawędzi obiektu w kolorze narzędzia. Różne opcje próbek i tolerancji umożliwiają kontrolowanie zakresu przezroczystości i ostrości krawędzi.

Jeśli tło ma być usunięte z obiektu o nierównych krawędziach, zastosuj raczej polecenie Wydziel.

Gumka tła próbkuje kolor na środku pędzla (miejsce zwane "punktem aktywnym") i usuwa ten kolor, gdy tylko pojawi się pod obszarem pędzla. Narzędzie przeprowadza także wydzielanie koloru w krawędziach dowolnych obiektów obrazka tak, by aureole nie były widoczne po późniejszym wklejeniu obrazka do innego obrazka.
Uwaga: *Gumka tła usuwa nadpisanie ustawienia blokady przezroczystości warstwy.*

1 Na panelu Warstwy zaznacz warstwę z obszarami, które mają być usunięte.

2 Wybierz narzędzie Gumka tła .

3 Kliknij próbkę pędzla na pasku opcji i ustaw opcje pędzla na wyskakującej palecie:
- Ustaw opcje Średnica, Twardość, Odstępy, Kąt i Zaokrąglenie (zobacz “Opcje kształtu pędzla” na stronie 359).

- Jeśli jest używana cyfrowa tabliczka do rysowania, w menu Wielkość i Tolerancja, należy ustawić opcje kontrolujące wielkość i tolerancję gumki tła w zależności od przebiegu czynności rysowania. Aby zmiany tych wielkości uzależnić od nacisku pisaka, wybierz opcję Nacisk pisaka. Aby uzależnić je od położenia pokrętła pisaka, wybierz opcję Pokrętło pisaka. Aby wielkość ani tolerancja nie podlegały zmianom, wybierz opcję Wyłączone.

4 Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:

- Wybierz następujące opcje wymazywania: Nieciągłe, jeśli narzędzie ma usunąć pobrany kolor z całej warstwy; Ciągłe, jeśli narzędzie ma usunąć te obszary, które zawierają pobrany kolor i są ze sobą połączone; Krawędzie, jeśli narzędzie ma usunąć obszary połączone zawierające pobrany kolor, zachowując ostrość krawędzi obiektu.
- W polu Tolerancja wpisz wybraną wartość lub określ ją przy pomocy suwaka. Niska tolerancja powoduje usuwanie pikseli zbliżonych lub prawie identycznych z pikselami, na których kliknięto. Duża tolerancja powoduje usunięcie większej liczby kolorów.
- Zaznacz opcję Zachowaj kolor narzędzia dla uniknięcia wymazywania obszarów, które odpowiadają kolorowi narzędzia na pasku narzędziowym.
- Wybierz opcję próbkowania: Ciągłe, jeśli próbkowanie ma się odbywać w czasie przesuwania kursora; Raz, jeśli usunięte mają być tylko te obszary, które zawierają kolor, na którym kliknięto; Próbka tła, aby usunąć tylko te obszary, które zawierają bieżący kolor tła.

5 Przeciągnij kursor po obszarze, który ma być wymazany. Kursor narzędzia Gumka tła przybiera kształt pędzla z celownikiem wskazującym punkt aktywny ⊕.

Auto-gumka z narzędziem Ołówek

Opcja Auto-gumka narzędzia Ołówek pozwala na zamalowanie kolorem tła obszaru pomalowanego kolorem narzędzia.

1 Określ kolory tła i narzędzia.

2 Wybierz narzędzie Ołówek .

3 Zaznacz na pasku opcji opcję Auto-gumka.

4 Przeciągnij kursor po obrazie.

Jeśli przy rozpoczęciu przeciągania środek kursora znajduje się w obszarze o kolorze narzędzia, to obszar ten jest wymazany do koloru tła. Jeśli przeciąganie rozpoczęto na obszarze, na którym nie ma koloru narzędzia, to obszar ten zostanie zamalowany kolorem narzędzia.

Zmiana kursora pędzla

Narzędzia do malowania mogą być reprezentowane przez trzy kursory: kursor standardowy (ikona widoczna na palecie narzędziowej), kursor w kształcie krzyżyka + i kursor odpowiadający w rozmiarze i kształcie aktualnej końcówce pędzla. Końcówka pędzla jest zmieniana w oknie dialogowym preferencji Kursory.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Kursory (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Kursory (Mac OS).

2 Należy zaznaczyć wybrane kursory w dwóch obszarach: Malujące kursory oraz Inne kursory. Wprowadzone zmiany będą wyświetlane w postaci przykładowych kursorów. W części kursora Końcówki pędzla, wybierz odpowiedni rozmiar i opcję umieszczenia krzyżyka.

- Zwykła końcówka pędzla ogranicza rozmiar pędzla do obszarów pociągnięć pędzla o kryciu większym, równym 50%.
- Opcja Pełna wielkość końcówki pędzla określa wielkość kursora zgodnie z całym obszarem objętym pociągnięciem pędzla. W przypadku miękkich pędzli, opcja tworzy większe kursory, niż ustawienie Zwykłe, ponieważ obejmuje także obszary objęte mniejszym kryciem.

3 Kliknij OK.

W przypadku narzędzi Pióro i Ołówek klawisz Caps Lock pełni funkcję klawisza przełączającego między kursorem standardowym i krzyżykiem.

Predefiniowane ustawienia pędzla

Predefiniowany pędzel jest to pędzel o zadanej z góry charakterystyce, np. o danej wielkości, danym kształcie i danej twardości. Predefiniowane pędzle mogą być zapisywane z najczęściej wykorzystywanymi ustawieniami. Użytkownik może też zapisać całkiem nowy predefiniowany pędzel — będzie on dostępny w menu Ustawienia narzędzia na pasku opcji.

Po zmianie rozmiaru, kształtu lub twardości pędzla zdefiniowanego jest tworzony pędzel tymczasowy (tzn. wprowadzane zmiany są tymczasowe). Gdy ten sam pędzel zostanie uaktywniony po raz drugi, zostaną użyte jego oryginalne ustawienia. Aby wprowadzone zmiany były trwałe, należy utworzyć nowy pędzel zdefiniowany. Zobacz "Tworzenie nowego predefiniowanego ustawienia pędzla" na stronie 357.

Wybór pędzla predefiniowanego (gotowego).

1 Zaznacz narzędzie do malowania lub edycji i kliknij menu Predefiniowane ustawienia pędzla, w pasku opcji.

2 Wybierz pędzel.

Uwaga: *W programie Photoshop pędzel można wybrać również na palecie Pędzle. Aby były widoczne wszystkie wczytane ustawienia, po lewej stronie palety musi być zaznaczona opcja Ustawienia pędzla.*

3 Zmiana opcji predefiniowanego ustawienia pędzla.

Średnica	**Pozwala tymczasowo zmienić rozmiar pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wpisać odpowiednią wartość. Jeśli pędzel ma podwójną końcówkę, obydwie końcówki są skalowane.**
Użyj wielkości przykładowej	**Jeśli kształt końcówki pędzla jest oparty na próbce, jest używana oryginalna średnica. (Opcja niedostępna dla pędzli okrągłych.)**
Twardość	**Tymczasowo zmienia stopień wygładzania śladów pędzla. Przy ustawieniu 100% jest używana najtwardsza końcówka, ale nadal jest stosowane wygładzanie. W przypadku Ołówka końcówka narzędzia jest zawsze twarda i nigdy nie jest stosowane wygładzanie.**

Zobacz także

"Omówienie panelu Pędzle" na stronie 357

"Tworzenie i używanie predefiniowanych ustawień narzędzi" na stronie 32

Zmiana sposobu wyświetlania predefiniowanych ustawień pędzli

Wybierz opcję wyświetlania z menu Predefiniowane ustawienia pędzli lub panelu Pędzle:

- Tylko nazwy, aby była wyświetlana lista pędzli.
- Małe miniaturki lub Duże miniaturki, aby były wyświetlane miniaturki pędzli.
- Mała lista lub Duża lista, aby była wyświetlana lista pędzli i ich miniaturki.
- Miniaturka i ślad pędzla, aby były wyświetlane próbki pociągnięć pędzli i ich miniatury.

Aby na bieżąco podglądać style pociągnięć pędzla na palecie Pędzle, wybierz Predefiniowane ustawienia pędzli, a następnie umieść kursor nad pędzlem, aż pojawi się końcówka narzędzia. Przesuwaj kursor nad różnymi pędzlami. Próbki pociągnięć będą wyświetlane w obszarze podglądu, w dolnej części palety.

Pobieranie, zapisywanie i zarządzanie predefiniowanymi ustawieniami pędzli

Zarządzanie bibliotekami predefiniowanych ustawień pędzli ułatwia organizację elementów i udostępnianie tylko potrzebnych pędzli.

Zmiana sposobu wyświetlania predefiniowanych ustawień pędzli na palecie

1. Aby wczytać bibliotekę pędzli, przejdź do menu wysuwanego Ustawienia pędzla lub do menu panelu Pędzle i wybierz jedną z następujących opcji:
   - Wczytaj pędzle, aby dodać bibliotekę do bieżącej listy. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj.
   - Zastąp pędzle, aby zastąpić bieżącą listę zawartością innej biblioteki. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj.
   - Plik biblioteki (wyświetlany u dołu menu palety) . Kliknij OK, aby zastąpić bieżącą listę, lub kliknij Dołącz, aby dołączyć bibliotekę do bieżącej listy.

2. Aby powrócić do domyślnej biblioteki pędzli, należy przejść do menu wysuwanego Ustawienia pędzla lub do menu palety Pędzle i wybrać polecenie Wyzeruj pędzle. Dostępne opcje obejmują zastąpienie bieżącej listy, albo dołączenie biblioteki domyślnej do listy bieżącej.

   Uwaga: *Do wczytywania i zerowania bibliotek pędzli można zastosować też narzędzie Menedżer ustawień predefiniowanych.*

Zapisywanie zestawu predefiniowanych ustawień pędzli jako biblioteki

1. Z menu palety wysuwanej Pędzel lub palety Pędzle wybierz polecenie Zapisz pędzle.

2. Wybierz położenie biblioteki pędzli, wpisz nazwę pliku i kliknij Zapisz.

   Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli jednak plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Ustawienia/Pędzle w katalogu domyślnym, to po ponownym uruchomieniu programu Photoshop nazwa biblioteki będzie wyświetlana u dołu menu palety wysuwanej Pędzel i menu palety Pędzle.

   Do zmiany nazw, usuwania i zapisywania bibliotek ustawień pędzli można używać okna Zarządzanie ustawieniami. Więcej informacji znajduje się w części “Menedżer ustawień predefiniowanych” na stronie 48.

Zmiana nazwy predefiniowanych ustawień pędzli

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz pędzel na palecie wysuwanej Pędzel lub na palecie Pędzle i wybierz z menu palety polecenie Zmień nazwę pędzla. Wpisz nową nazwę pędzla i kliknij OK.
- Jeśli na palecie Pędzle są wyświetlane miniaturki pędzli, kliknij dwukrotnie wybraną miniaturkę, wpisz nową nazwę i kliknij OK.
- Jeśli na palecie Pędzle jest wyświetlana lista pędzli lub sam tekst, kliknij dwukrotnie nazwę pędzla, wpisz nową nazwę i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Usuwanie predefiniowanych ustawień pędzli

- Zaznacz pędzel na palecie wysuwanej Pędzel lub na palecie Pędzle i wybierz z menu palety polecenie Usuń pędzel.
- Na palecie wysuwanej Pędzel lub w palecie Pędzle kliknij usuwany pędzel z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Zaznacz pędzel w palecie Pędzle, kliknij ikonę Kosza lub przeciągnij pędzel na przycisk Kosz.

Tworzenie predefiniowanego ustawienia pędzla

Użytkownik może zmienić ustawienia pędzla i zapisać je w postaci nowego stylu ustawień. Styl ten będzie wyświetlany na palecie Pędzle, w menu wysuwanym Styl ustawienia pędzla oraz w oknie Zarządzanie ustawieniami.
Uwaga: *Nowe predefiniowane ustawienia pędzli są zapisywane w pliku preferencji. Jeśli plik ten zostanie usunięty lub uszkodzony, albo jeśli zostanie uaktywniona domyślna biblioteka pędzli, nowe ustawienia pędzli zostaną utracone. Aby zapisać nowe ustawienia pędzli na stałe, zapisz je w bibliotece.*

1 Dostosuj pędzel.

2 Na palecie Pędzle lub na wysuwanej palecie Pędzel wykonaj jedną z następujących czynności:
- Z menu palety wybierz polecenie Nowe ustawienie pędzla, wpisz nazwę pędzla i kliknij OK.
- Kliknij przycisk Utwórz nowy pędzel .

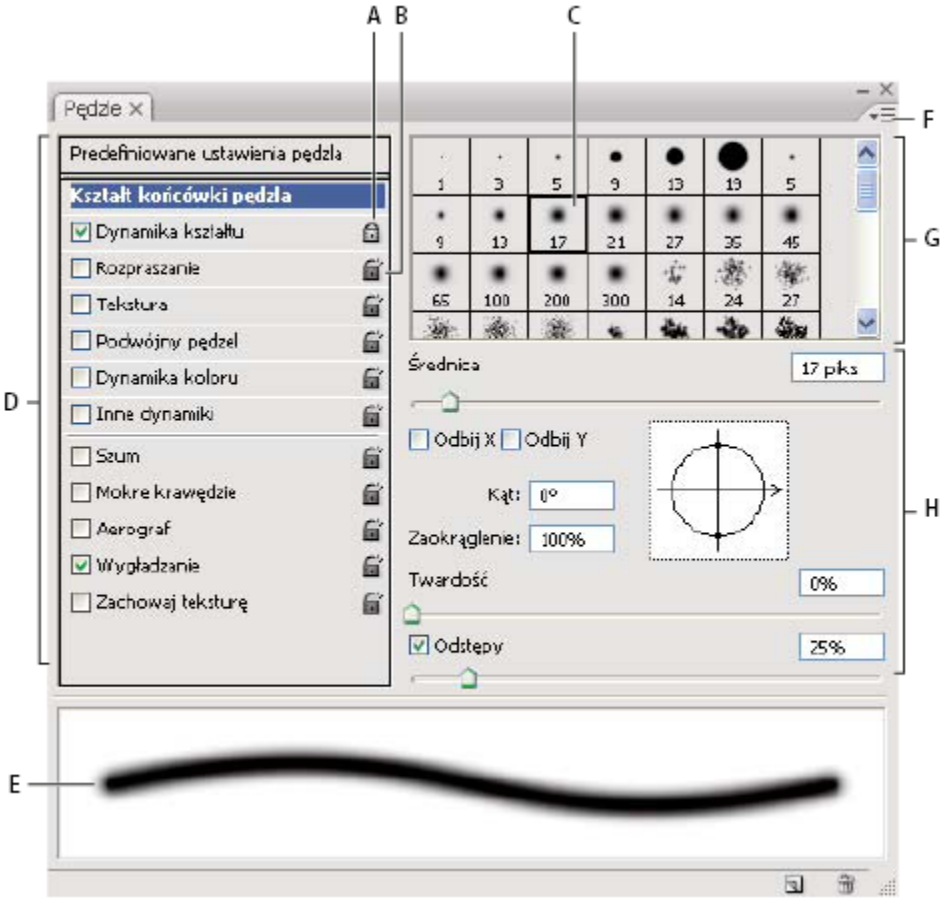
Tworzenie i edycja pędzli

Tworzenie pędzli stosowanych do malowania obrazów może być wykonywane na kilka sposobów. Zaznacz istniejące predefiniowane ustawienia pędzla, kształt końcówki pędzla lub utwórz niepowtarzalny pędzle z części obrazu. Zasady stosowania farby są określane w palecie Pędzle.

Omówienie panelu Pędzle

W panelu Pędzle można zaznaczyć predefiniowane ustawienia pędzla tak samo jak w Próbniku predefiniowanych ustawień pędzla, ale można także zmieniać istniejące pędzli i projektować nowe pędzle własne. Paleta Pędzle zawiera opcje pędzli określające zasady stosowanie farby do obrazu.

Podgląd pociągnięć pędzla w dolnej części palety pokazuje wygląd pędzla z ustawieniami bieżącymi.



Paleta Pędzle z opcjami dotyczącymi kształtu pędzli
A. *Pędzel zablokowany* ***B.*** *Pędzel odblokowany* ***C.*** *Wybrana końcówka pędzla* ***D.*** *Ustawienia pędzla* ***E.*** *Podgląd śladu pędzla* ***F.*** *menu wysuwane* ***G.*** *Kształty końcówek pędzla (dostępne po zaznaczeniu opcji Kształt końcówki pędzla)* ***H.*** *Opcje pędzla*

Wyświetlanie panelu Pędzle i opcje pędzli

1 Wybierz polecenie Okno > Pędzle lub kliknij przycisk na palecie po prawej stronie paska opcji, jeśli zostało wybrane narzędzie do malowania, narzędzie do wymazywania, narzędzie do retuszu lub narzędzie do ustawiania ostrości.

2 Zaznacz nazwę elementu po lewej stronie palety. Opcje dostępne dla zaznaczonego zestawu są wyświetlane po prawej stronie palety.

Aby włączyć lub wyłączyć element bez pokazywania jego opcji, kliknij pole wyboru po lewej stronie nazwy elementu.

Tworzenie końcówki pędzli z obrazu

1 Przy użyciu dowolnego narzędzia do zaznaczania zaznaczyć część obrazka, która ma zostać użyta jako pędzel własny. Jeśli tworzony pędzel ma mieć ostry brzeg, wtapianie należy ustawić na 0 pikseli. Maksymalna wielkość końcówki pędzla wynosi 2500 na 2500 pikseli.

Jeśli zaznaczony obraz jest kolorowy, obraz końcówki pędzla zostanie przekonwertowany na skalę szarości. Jakiekolwiek maski warstw zastosowane do obrazu nie wpływają na definicję końcówki pędzla.

Aby zdefiniować pędzel o miękkich krawędziach, zaznacz szare piksele. (Kształty kolorowe są wyświetlane jako szare.)

2 Wybierz polecenie Edycja > Zdefiniuj predefiniowane ustawienia pędzla.

3 Podaj nazwę pędzla i kliknij OK.

Tworzenie pędzli i określanie opcji malowania

1 Otwórz panel Pędzle, klikając na odpowiednim przycisku na pasku opcji. Przycisk ten jest widoczny pod warunkiem uprzedniego zaznaczenia narzędzia Pędzel.

2 Na palecie Pędzle wybierz jeden z predefiniowanych ustawień pędzli (do modyfikacji) lub przejdź do panelu Kształt końcówki pędzla i wybierz kształt pędzla. Nowy pędzel można utworzyć także na podstawie obrazka.

3 Zaznacz kształt pędzla w lewej części palety Pędzle i ustaw opcje. Zobacz "Opcje kształtu końcówki pędzla" na stronie 359.

4 W razie potrzeby ustaw inne opcje pędzla. Informacje na temat opcji znajdują się w następujących częściach.
- "Dynamika kształtu pędzli" na stronie 362
- "Rozproszenie pędzla" na stronie 364
- "Opcje pędzli z teksturami" na stronie 365
- "Pędzle podwójne" na stronie 366
- "Opcje dynamiki koloru pędzla" na stronie 366
- "Inne opcje dynamiki pędzla" na stronie 367
- "Inne opcje pędzli" na stronie 368

5 Aby zablokować atrybuty kształtu końcówki pędzla, kliknij ikonę Odblokuj. Aby odblokować końcówkę, kliknij ikonę Zablokuj.

6 Aby zapisać pędzel w celu przyszłego wykorzystania, wybierz polecenie Nowe ustawienie pędzla z menu panelu Pędzle.

Uwaga: *Aby zapisać na stałe nowy pędzel lub przekazać do innym użytkownikom, należy zapisać go jako część zestawu pędzli. Wybierz polecenie Zapisz pędzle, z menu palety Pędzle i zapisz go do nowego zestawu lub nadpisz zestaw istniejący. Zerowanie lub zastępowanie pędzli w palecie Pędzle bez zapisania ich do zestawu może spowodować utratę nowego pędzla.*

Zobacz także

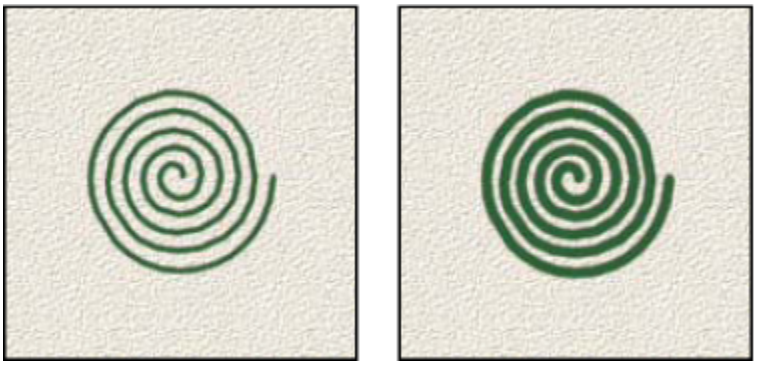
"Omówienie panelu Pędzle" na stronie 357

"Tworzenie końcówki pędzli z obrazu" na stronie 358

Ustawianie opcji kształtu pędzla

Na panelu Pędzle można ustawić następujące opcje kształtu pędzla:

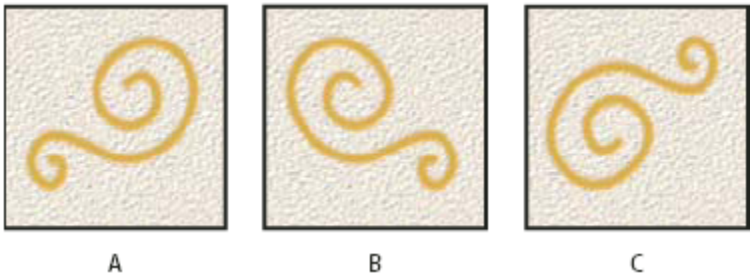
Średnica Określa rozmiar pędzla. Wprowadź wartość w pikselach lub przeciągnij suwak.



Pociągnięcia pędzlem przy różnych wartościach opcji Średnica

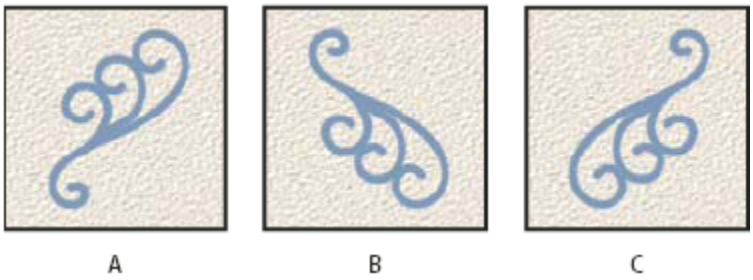
Użyj wielkości przykładowej Przywraca oryginalną średnicę pędzla. Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy końcówka pędzla została utworzona poprzez próbkowanie pikseli obrazka.

Odbij X Zmienia kierunek końcówki pędzla na osi *x*.



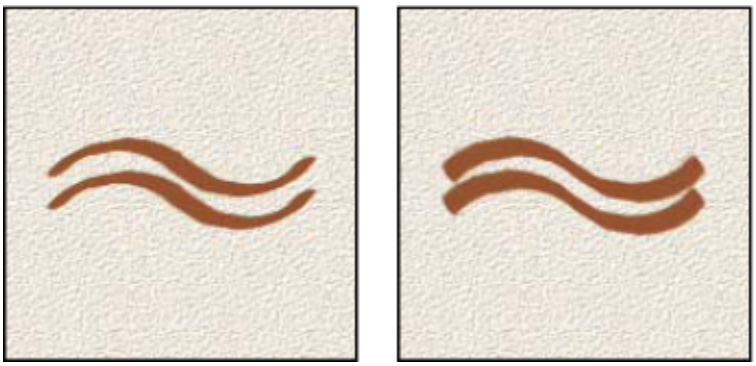
Odbijanie końcówki pędzla w poziomie
A. *Końcówka pędzla w położeniu domyślnym* ***B.*** *Zaznaczona opcja Odbij X* ***C.*** *Zaznaczone opcje Odbij X i Odbij Y*

Odbij Y Zmienia kierunek końcówki pędzla na osi *y*.



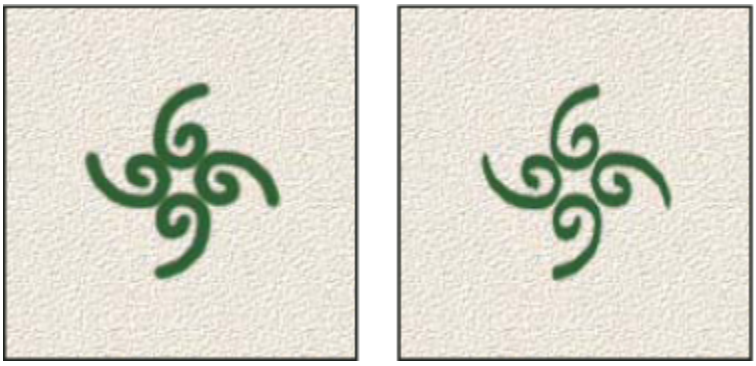
Odbijanie końcówki pędzla w pionie.
A. *Końcówka pędzla w położeniu domyślnym* ***B.*** *Zaznaczona opcja Odbij Y* ***C.*** *Zaznaczone opcje Odbij Y i Odbij X*

Kąt Określa kąt odchylenia od poziomu dłuższej osi pędzla (o kształcie eliptycznym) Aby ustawić ten kąt, należy wpisać wartość wyrażoną w stopniach lub przeciągnąć oś poziomą w polu podglądu.



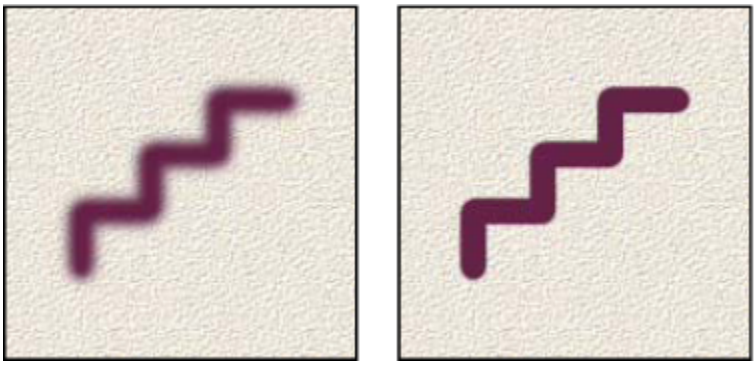
Malowanie pod kątem daje pochyłe pociągnięcia

Zaokrąglenie Określa stosunek między krótszą i dłuższą osią pędzla. Wpisz wartość wyrażoną w procentach lub przeciągnij punkty w polu podglądu. Wartość 100% oznacza pędzel okrągły, a 0% — płaski; wartości pośrednie oznaczają pędzle eliptyczne.



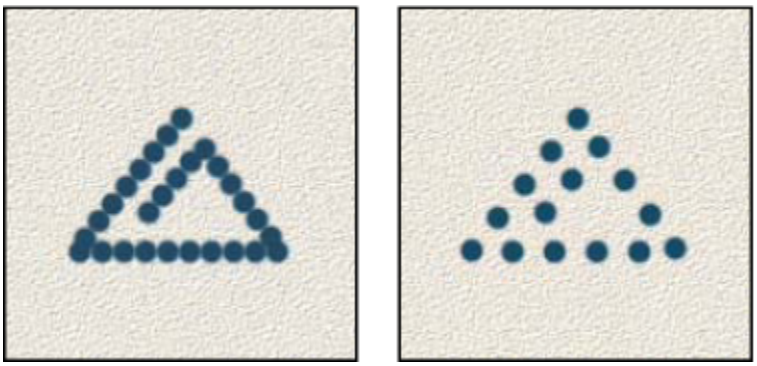
Dopasowywanie zaokrąglenia końcówki pędzla

Twardość Określa wielkość twardego środka pędzla. Wartość opcji należy wpisać lub wybrać przy pomocy suwaka. Wartość ta stanowi procent średnicy pędzla. Nie można zmienić twardości pędzli przykładowych.



Pociągnięcia pędzlem przy różnych wartościach twardości

Odstępy Określa odległości między śladami pędzla w pociągnięciu. Wartość opcji należy wpisać lub wybrać za pomocą suwaka. Wartość ta stanowi procent średnicy pędzla. Gdy opcja nie jest zaznaczona, odstępy wyznacza szybkość kursora.



Zwiększenie odstępów powoduje, że pędzel pozostawia puste miejsca

Podczas pracy z bibliotekami pędzli można używać skrótów klawiaturowych. Wciśnięcie klawisza [powoduje zmniejszenie szerokości pędzla, a klawisza] — jej zwiększenie. W przypadku pędzli zaokrąglonych i kaligraficznych wciśnięcie klawiszy Shift+[powoduje zmniejszenie twardości, a klawiszy Shift+] — jej zwiększenie.

Zobacz także

"Omówienie panelu Pędzle" na stronie 357

"Tworzenie pędzli i określanie opcji malowania" na stronie 359

Dodawanie dynamiki pędzli

Panel Pędzle umożliwia definiowanie pewnych zmiennych (dynamicznych) elementów końcówek pędzli. Na przykład można tu ustawić opcje zmieniające wielkość, kolor i przezroczystość końcówki w zależności od ruchu pędzla.

Określając dynamikę pędzli, należy wziąć pod uwagę dwa elementy:

- Wahanie, czyli procentową miarę losowości zmian elementów dynamicznych. Przy ustawieniu 0% dany element nie zmienia się w miarę pociągnięć pędzlem, przy ustawieniu 100% element zmienia się całkowicie losowo.
- Opcje dostępne w sterujących menu, które określają sposób zmiany dynamicznych elementów pędzla. Istnieją następujące możliwości: brak kontroli nad zmianami elementu, zanik elementu po określonej liczbie operacji, zmiana elementu na podstawie nacisku pisaka lub położenia pokrętła pisaka.
  Uwaga: *Kontrolki pisaka są dostępne jedynie podczas używania wrażliwej na nacisk tabliczki cyfrowej, takiej jak tabliczka Wacom. Jeśli tabliczki takiej nie zainstalowano, a mimo to została wybrana kontrolka pisaka, jest wyświetlany komunikat ostrzegawczy.*

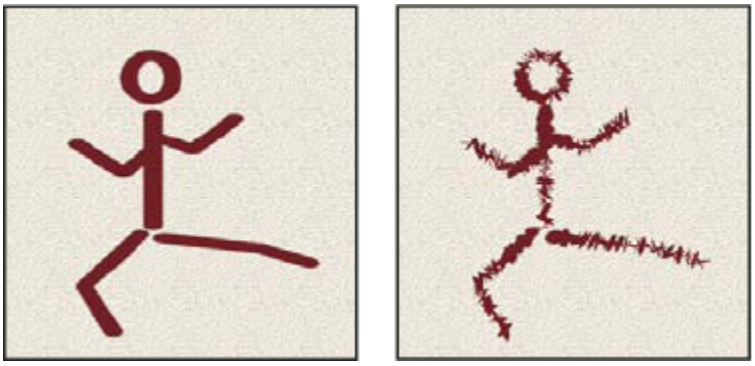
Zobacz także

"Omówienie panelu Pędzle" na stronie 357

"Tworzenie pędzli i określanie opcji malowania" na stronie 359

Dynamika kształtu pędzli

Użytkownik może określić zakres i stopień zmienności śladów w pociągnięciach pędzlem.



Pociągnięcia pędzlem bez dynamicznej zmiany kształtu i z dynamiczną zmianą kształtu

Wahanie rozmiaru i Sterowanie Opcja określa sposób zmiany wielkości pędzla w trakcie pociągnięć. Więcej informacji można znaleźć w części "Dodawanie dynamiki pędzli" na stronie 362.

Aby określić maksymalny stopień losowości zmian, należy wpisać odpowiednią wartość lub odpowiednio ustawić suwak. Zasady zmian śladów pędzla są określane w opcjach menu Sterowanie:
Wyłączone Całkowity brak kontroli nad zmiennością śladu.

Zanik Wielkość kolejnych śladów zmniejsza się stopniowo, w określonej liczbie kroków. Pierwszy ślad ma podaną przez użytkownika średnicę maksymalną, a ostatni minimalną. Jeden etap jest równoważny jednemu śladowi pędzla. Dostępne wartości mieszczą w przedziale od 1 do 9999. Na przykład, wpisanie wartości 10 tworzy zanik w 10 etapach.

Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka, Obrót pisaka Wielkość śladów pędzla (ograniczona minimalną i maksymalną średnicą śladu) zmienia się w zależności od nacisku pisaka, nachylenia pisaka, położenia pokrętła pisaka lub obrotu pisaka.

Minimalna średnica Określa minimalny procent zmiany wielkości pędzla, gdy jest zaznaczona opcja Wahanie rozmiaru i Sterowanie. Należy wpisać wybraną wartość lub ustawić odpowiednio suwak. Określana wartość stanowi procent średnicy końcówki pędzla.

Skala pochylenia Określa współczynnik skalowania wysokości pędzla, które ma miejsce, gdy opcja Sterowanie jest ustawiona jako Pochylenie pisaka. Wartość opcji należy wpisać lub wybrać przy pomocy suwaka. Wartość ta stanowi procent średnicy pędzla.

Wahanie kąta i Sterowanie Określa zakres i stopień zmian śladów pędzla w jednym pociągnięciu. Aby określić maksymalny procent wahania, należy wpisać odpowiednią wartość (interpretowaną jako pewien procent 360 stopni). Sposób zmiany kąta końcówki pędzla jest określany poprzez opcje menu Sterowanie:
Wyłączone Całkowity brak kontroli nad zmiennością kąta.

Zanik Kąt zmienia się stopniowo, od 0 do 360 stopni, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka, Obrót pisaka, Obrót Wielkość śladów pędzla (ograniczona minimalną i maksymalną średnicą śladu) zmienia się w zależności od nacisku pisaka, nachylenia pisaka, położenia pokrętła pisaka lub obrotu pisaka.

Kierunek wewnętrzny Kąt śladów pędzla zmienia się w zależności od początkowego kierunku pociągnięcia pędzlem.

Kierunek Kąt śladów pędzla zmienia się w zależności od kierunku pociągnięć.

Wahanie zaokrąglenia i Sterowanie Określa zakres i stopień zmian zaokrąglenia końcówki pędzla w jednym pociągnięciu. Należy wpisać wybraną wartość lub określić ją przy pomocy suwaka. Określana wartość procentowa wyraża stosunek między długością krótszej i dłuższej osi pędzla. Aby określić sposób kontroli zmian zaokrąglenia końcówki pędzla w jednym pociągnięciu, wybierz opcję z rozwijanego menu Sterowanie:
Wyłączone Całkowity brak kontroli nad zmiennością zaokrąglenia.

Zanik Zaokrąglenie zmienia się stopniowo, od 100% do wartości Zaokrąglenie minimalne, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka, Obrót pisaka, Obrót Zaokrąglenie śladów pędzla (od zaokrąglenia minimalnego do 100%) zmienia się w zależności od nacisku pisaka, nachylenia pisaka, położenia pokrętła pisaka lub obrotu pisaka.

Zaokrąglenie minimalne Określa minimalne zaokrąglenie śladów pędzla, które jest brane pod uwagę, gdy jest włączona opcja Wahanie zaokrąglenia lub Kontrola zaokrąglenia. Podaj wartość procentową, która określa stosunek między krótszą i dłuższą osią pędzla.

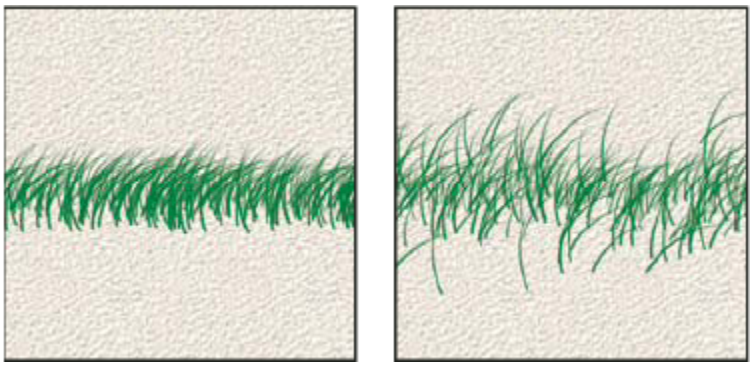
Zobacz także

"Dodawanie dynamiki pędzli" na stronie 362

"Tworzenie pędzli i określanie opcji malowania" na stronie 359

Rozproszenie pędzla

Opcje rozproszenia pędzla pozwalają określić liczbę i rozmieszczenie śladów w pociągnięciu pędzlem.



Pociągnięcia pędzlem bez rozproszenia (po lewej) i z rozproszeniem (po prawej)

Rozproszenie i Sterowanie Określa rozkład śladów w pociągnięciach pędzlem. Gdy jest zaznaczona opcja Obie osie, ślady są rozmieszczane promieniście. W przeciwnym wypadku ślady są rozmieszczane prostopadle do ścieżki pociągnięcia.

Można wpisać wartość określającą maksymalny procent rozproszenia. Zasady zmiany rozproszenia śladów pędzla są określane opcjami menu Sterowanie:
Wyłączone Całkowity brak kontroli nad zmiennością rozproszenia.

Zanik Rozproszenie zmienia się stopniowo, od maksymalnego rozproszenia do rozproszenia zerowego, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka, Obrót pisaka, Obrót Skala rozproszenia (zależna przede wszystkim od nacisku pisaka) zmienia się w zależności od nacisku pisaka, nachylenia pisaka, położenia pokrętła pisaka lub obrotu pisaka.

Liczba Określa liczbę śladów pędzla w kolejnych interwałach.
Uwaga: *Zwiększenie liczby śladów bez zwiększenia odstępów między śladami i ich rozproszenia, może zmniejszyć wydajność malowania.*

Wahanie liczby i Sterowanie Określa zakres i stopień zmian liczby śladów pędzla w poszczególnych interwałach. Można wpisać wartość, która określa maksymalny procent liczby śladów przypadających na dany interwał. Zasady zmiany liczby śladów pędzla są określane opcjami menu Sterowanie:
Wyłączone Całkowity brak kontroli nad zmiennością liczby śladów.

Zanik Liczba śladów zmienia się stopniowo, od wartości opcji Liczba do 0, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka, Obrót pisaka, Obrót Liczba śladów pędzla (zależna przede wszystkim od nacisku pisaka) zmienia się w zależności od nacisku pisaka, nachylenia pisaka, położenia pokrętła pisaka lub obrotu pisaka.

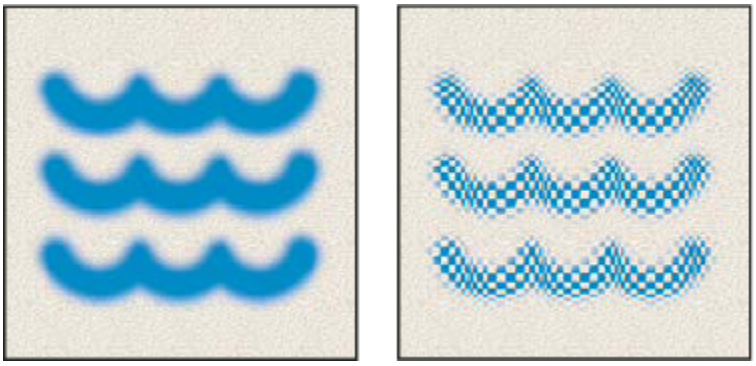
Zobacz także

"Dodawanie dynamiki pędzli" na stronie 362

"Tworzenie pędzli i określanie opcji malowania" na stronie 359

Opcje pędzli z teksturami

Pędzel z teksturą jest to taki pędzel, którego pociągnięcia wypełnia pewien wzorek.



Pociągnięcia pędzlem bez tekstury (po lewej) i z teksturą (po prawej)

Kliknij próbkę wzorka i zaznacz wzorek na palecie. Ustaw wybrane spośród następujących opcji:
Odwróć Punkty tekstury są odwracane na podstawie odcieni wzorka. Gdy opcja ta jest zaznaczona, najjaśniejsze obszary wzorka są zamalowywane w najmniejszym stopniu, a najciemniejsze obszary wzorka — w największym. Gdy opcja nie jest zaznaczona, sytuacja wygląda odwrotnie, tj. obszary najjaśniejsze są zamalowywane w największym stopniu, a najciemniejsze — w najmniejszym.

Skalowanie Określa skalę wzorka. Skalę, która stanowi procent wielkości wzorka, należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka.

Tekstura na końcach Stosuje zaznaczoną teksturę oddzielnie do każdego znaku pędzla w pociągnięciu zamiast do całego pociągnięcia (ślad pędzla składa się z wielu znaków stosowanych w sposób ciągły podczas pociągnięcia pędzlem). Opcja musi być zaznaczona przed uruchomieniem opcji rozbieżności Głębi.

Tryb Określa tryb mieszania śladów pędzla ze wzorkiem. (Zobacz "Informacje o trybach mieszania" na stronie 369.)

Głębia Określa głębokość farby (koloru) w teksturze. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka. Przy głębi 100-procentowej niskie punkty tekstury nie są w ogóle malowane. Przy głębi zerowej wszystkie punkty tekstury są malowane w takim samym stopniu, a zatem wzorek jest ukrywany.

Minimalna głębia Określa minimalną głębokość farby (koloru) — gdy opcja Kontrola głębi jest ustawiona jako Zanik, Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka lub Pokrętło pisaka oraz jest zaznaczona opcja Tekstura końcówek.

Wahanie głębi i Sterowanie Określa zakres i stopień zmienności głębi w przypadku zaznaczenia opcji Tekstura końcówek. Można wpisać wartość określającą maksymalny procent wahania. Zasady zmiany głębi śladów pędzla są określane opcjami menu Sterowanie:
Wyłączone Całkowity brak kontroli nad zmiennością głębi.

Zanik Głębia zmienia się stopniowo, od wartości Wahanie głębi do wartości Głębia minimalna, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka, Obrót pisaka, Obrót Głębia zmienia się w zależności od nacisku pisaka, pochylenia pisaka lub położenia pokrętła pisaka.

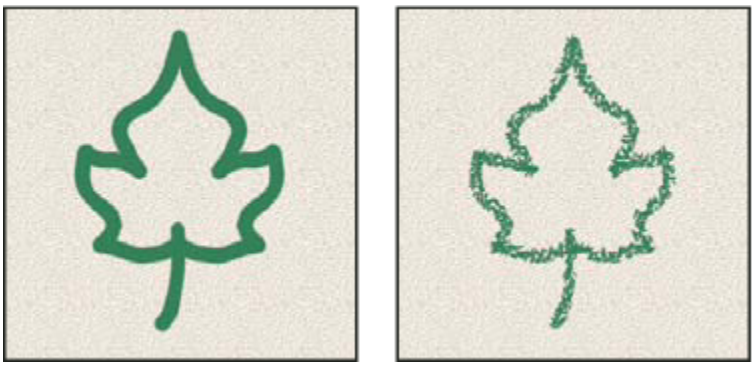
Zobacz także

"Dodawanie dynamiki pędzli" na stronie 362

"Tworzenie pędzli i określanie opcji malowania" na stronie 359

Pędzle podwójne

Podwójne pędzle są to pędzle o dwóch końcówkach. Druga tekstura pędzla jest stosowana w pociągnięciach pierwszego pędzla. Farba jest nakładana tylko w miejscach przecięć obu pociągnięć. Opcje końcówki podstawowej ustawia się w obszarze Kształt pędzla na palecie Pędzle. W sekcji Podwójny pędzel palety Pędzle można wybrać kształt drugiej końcówki pędzla i ustawić następujące opcje:



Pociągnięcia pędzlem o jednej końcówce (z lewej) i dwóch końcówkach (z prawej)

Tryb Pozwala określić tryb mieszania śladów obydwu końcówek pędzla. (Zobacz "Lista trybów mieszania" na stronie 369.)

Średnica Pozwala kontrolować wielkość podwójnej końcówki. Wpisz wybraną liczbę pikseli, ustaw suwak lub kliknij opcję Użyj wielkości przykładowej, aby zastosować oryginalną wielkość końcówki. (Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy końcówkę pędzla utworzono poprzez próbkowanie pikseli obrazu.)

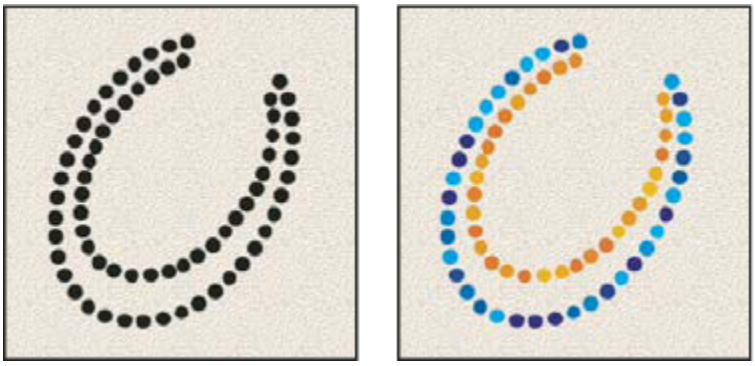
Odstępy Pozwala kontrolować odległość między śladami podwójnego pędzla. Wpisz liczbę lub przesuń suwak, aby zmienić odstępy poprzez zmianę średnicy końcówki.

Rozproszenie Określa rozmieszczenie śladów podwójnego pędzla w pociągnięciach. Gdy jest zaznaczona opcja Obie osie, ślady są rozmieszczane promieniście. W przeciwnym wypadku ślady są rozmieszczane prostopadle do ścieżki pociągnięcia. Maksymalny procent rozproszenia należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka.

Liczba Określa liczbę śladów podwójnego pędzla w kolejnych interwałach. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka.

Opcje dynamiki koloru pędzla

Opcje dynamiki kolorów pozwalają określić, w jaki sposób będą zmieniały się kolory kolejnych pociągnięć pędzlem.



Pociągnięcia pędzlem z włączoną dynamiką kolorów (po lewej) i z wyłączoną dynamiką kolorów (po prawej)

Wahania narzędzia/tła i Sterowanie Określa zakres i stopień zmian między kolorem pierwszego planu (narzędzia) i kolorem tła.

Procent zmienności koloru należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka. Zasady zmiany koloru śladów pędzla są określane opcjami menu Sterowanie:
Wyłączone Całkowity brak kontroli nad zmiennością koloru.

Zanik Kolor farby zmienia się stopniowo, od koloru narzędzia do koloru tła, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka, Obrót pisaka, Obrót Kolor śladów pędzla (od koloru narzędzia do koloru tła) zmienia się w zależności od nacisku pisaka, nachylenia pisaka, położenia pokrętła pisaka lub obrotu pisaka.

Wahanie barwy Określa stopień zmian barwy śladów pędzla w pociągnięciu. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka. Mniejsze wartości pozwalają utrzymać barwę podobną do koloru narzędzia. Większe wartości dopuszczają większe różnice między barwami.

Wahanie nasycenia Określa stopień zmian nasycenia koloru w pociągnięciu pędzlem. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka. Mniejsze wartości pozwalają utrzymać nasycenie bliskie nasyceniu koloru narzędzia. Większe wartości dopuszczają większe różnice między nasyceniami.

Wahanie jasności Określa stopień zmian jasności koloru w pociągnięciu pędzlem. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka. Mniejsze wartości pozwalają utrzymać jasność bliską jasności koloru pierwszego planu. Większe wartości dopuszczają większe różnice między jasnościami.

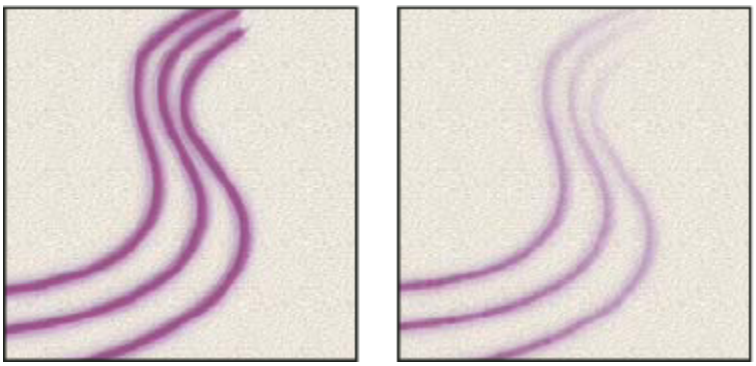
Klarowność Pozwala zwiększyć lub zmniejszyć nasycenie koloru. Wpisz odpowiednią wartość ręcznie lub określ ją przy pomocy suwaka, korzystając z przedziału wartości od –100 do 100. Wartość –100% oznacza brak nasycenia koloru, wartość 100% oznacza kolor całkowicie nasycony.

Zobacz także

"Dodawanie dynamiki pędzli" na stronie 362

Inne opcje dynamiki pędzla

Inne opcje dynamiki pozwalają określić zmiany farby w pociągnięciach pędzlem.



Pociągnięcia pędzlem z włączoną dynamiką kolorów (po lewej) i z wyłączoną dynamiką kolorów (po prawej)

Wahanie krycia i Sterowanie Określa zakres i stopień zmian krycia farby. Nieprzekraczalną wartością graniczną jest wartość krycia określona w pasku opcji. Procent zmienności krycia należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka. Zasady zmiany krycia farby są określane opcjami menu Sterowanie:
Wyłączone Całkowity brak kontroli nad zmiennością krycia.

Zanik Krycie farby zmienia się stopniowo, od wartości ustawionej w pasku opcji do 0, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka, Obrót pisaka Krycie zmienia się w zależności od nacisku pisaka, pochylenia pisaka lub położenia pokrętła pisaka.

Wahanie przepływu i Sterowanie Określa zakres i stopień zmian ilości farby. Nieprzekraczalną wartością graniczną jest ilość określona w pasku opcji.

Procent zmienności ilości farby należy wpisać ręcznie lub określić przy pomocy suwaka. Zasady zmiany ilości farby są określane opcjami menu Sterowanie:
Wyłączone Całkowity brak kontroli nad zmiennością ilości farby.

Zanik Ilość farby zmienia się stopniowo, od ilości ustawionej w pasku opcji do 0, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pisaka, Pochylenie pisaka, Obrót pisaka Przepływ farby zmienia się w zależności od nacisku pisaka, pochylenia pisaka lub położenia pokrętła pisaka.

Zobacz także

"Dodawanie dynamiki pędzli" na stronie 362

"Tworzenie pędzli i określanie opcji malowania" na stronie 359

Inne opcje pędzli

Szum Do poszczególnych pociągnięć pędzla są dodawane pewne składniki losowe. Opcja jest najbardziej efektywna, gdy dotyczy miękkich końcówek (końcówek zawierających odcienie szarości) .

Mokre krawędzie Zaznaczenie tej opcji powoduje nanoszenie farby wzdłuż brzegów pociągnięć, co przypomina malowanie akwarelami.

Aerograf Na obrazek są nanoszone ciągłe odcienie danego koloru, co przypomina tradycyjną technikę malowania aerografem. Opcja Aerograf w palecie Pędzle odpowiada opcji Aerograf na pasku opcji.

Wygładzanie Pociągnięcia pędzla wydają się gładsze. Najlepsze efekty uzyskuje się, malując pisakiem. Przy renderowaniu pociągnięć może jednak wystąpić małe opóźnienie.

Zachowaj teksturę Opcja pozwala zastosować ten sam wzorek i tę samą skalę do wszystkich gotowych pędzli z teksturą. Opcję należy zaznaczyć, aby podczas malowania wieloma pędzlami z teksturą była symulowana jednolita tekstura obszaru roboczego.

Kopiowanie tekstur między narzędziami

Po określeniu tekstury dla bieżącego narzędzia wzorek i skalę tekstury można skopiować do wszystkich narzędzi obsługujących teksturę. Na przykład, wzorek i skalę tekstury obowiązujące aktualnie dla narzędzia Pędzel można przypisać w ten sposób narzędziu Ołówek, Stempel, Stempel ze wzorkiem, Pędzel historii, Artystyczny pędzel historii, Gumka, Rozjaśnianie, Ściemnianie i Gąbka.

1 W menu palety Pędzle wybierz polecenie Kopiuj teksturę dla innych narzędzi.

Czyszczenie opcji pędzla

Wszystkie opcje zmienione dla danych predefiniowanych ustawień pędzla mogą być wyczyszczone w jednej operacji (nie dotyczy ustawień kształtu pędzla).

1 W menu panelu Pędzle wybierz polecenie Wyczyść kontrolki pędzla.

Określanie czułości nacisku pisaka na tabliczkach graficznych

Jeśli używasz tabliczki do rysowania (np. Wacom®), to możesz kontrolować stosowanie koloru poprzez różne stopnie nacisku rysika, jego kąt, obrót lub koło stylu.

1 Zaznacz narzędzie Pędzel , Ołówek lub inne narzędzie do malowania umieszczone w pasku narzędziowym.

2 Kliknij zakładkę panelu Pędzle, aby przenieść ją na pierwszy plan, a jeśli panel nie jest jeszcze otwarty, wybierz polecenie Okno > Pędzle.

3 Aby wielkość końcówki narzędzia zmieniała się w zależności od nacisku pisaka, należy zaznaczyć opcję Dynamika kształtu (należy kliknąć na nazwie opcji, a nie w jej polu wyboru). Następnie w menu Sterowanie (w obszarze Wahanie wielkości) wybierz opcję Nacisk pisaka.

4 Aby wraz ze zmianą nacisku zmieniało się krycie, należy zaznaczyć opcję Inne dynamiki. Następnie w menu Sterowanie (w obszarze Wahanie krycia) wybierz opcję Nacisk pisaka.

Uwaga: *Opcję nacisku pisaka można ustawić również dla innych parametrów pędzla. Paleta Pędzle zawiera kontrolki odpowiedzialne za zmianę kąta, ilości farby, rozproszenia, głębi tekstury i zaokrąglenia.*

Zobacz także

"Omówienie panelu Pędzle" na stronie 357

"Dynamika kształtu pędzli" na stronie 362

Tryby mieszania

Informacje o trybach mieszania

Zmiany pikseli będące skutkiem stosowania narzędzi do malowania i edycji są w dużej mierze określone przez aktywny tryb mieszania (ustawiany na pasku opcji). Efekty właściwe różnym trybom mieszania opisuje się przy użyciu następujących terminów:

- *Kolor bazowy* jest pierwotnym kolorem obrazu.
- *Kolor mieszany* jest kolorem stosowanym z narzędziem do malowania lub edycji.
- *Kolor wynikowy* jest kolorem, jaki powstaje w wyniku mieszania kolorów.

Zobacz także

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

Lista trybów mieszania

Tryby są wybierane w menu Tryb, na pasku opcji.
Uwaga: *Trybami dostępnymi dla obrazów 32-bitowych są: Zwykły, Rozpuszczanie, Ciemniej, Mnożenie, Rozjaśnianie liniowe (Dodaj), Różnica, Barwa, Nasycenie, Kolor i Jasność.*
Zwykły W wyniku edycji lub malowania kolor poszczególnych pikseli zmienia się na kolor wynikowy. Jest to tryb domyślny. (Tryb zwykły nazywany jest *Progiem* przy pracy z obrazami bitmapowymi lub w kolorach indeksowanych.)

Rozpuszczanie W wyniku edycji lub malowania kolor poszczególnych pikseli zmienia się na kolor wynikowy. W efekcie kolor wynikowy stanowi kolor bazowy lub kolor domieszki, w zależności od stopnia krycia w danym miejscu.

Pod spodem Edycja i malowanie mają wpływ tylko na przezroczystą część warstwy. Tryb działa tylko na warstwach z wyłączoną opcją Utrzymaj przezroczystość i wywołuje efekt nakładania farby z tyłu przezroczystej folii.

Usuń W wyniku edycji lub malowania poszczególne piksele stają się przezroczyste. Tryb jest dostępny dla narzędzi Kształt (jeśli wybrana jest opcja wypełnienia), narzędzia Wiadro z farbą , Pędzel , Ołówek , poleceń Wypełnij i Obrysuj. Aby użyć tego trybu, należy odznaczyć opcję Zablokuj przezroczystość w warstwie.

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

Mnożenie Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży kolor bazowy przez kolor domieszki. 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. Uzyskany efekt przypomina rysowanie wieloma markerami.

Ściemnianie Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i rozjaśnia kolor bazowy tak, by 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 nie zmienione.

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 poprzez zmniejszenie kontrastu, tak by 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 poprzez zwiększenie jasności, tak by uwzględnić kolor domieszkowy. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

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 nie jest zastępowany, lecz mieszany z kolorem domieszki, przez co oddaje rozjaśnienia i cienie koloru pierwotnego.

Łagodne światło Program przyciemnia lub rozjaśnia kolor, w zależności od koloru mieszania. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu światłem rozproszonym.

Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy niż szarość 50-procentowa, obraz zostanie rozjaśniony (tak jak gdyby został opracowany narzędziem do rozjaśniania). Jeśli kolor mieszania jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz zostaje przyciemniony poprzez zwiększenie kontrastu. Malowanie czystą czernią lub bielą tworzy znacząco ciemniejsze lub jaśniejsze obszary, ale nie daje efekty czystej czerni lub bieli.

Ostre światło Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności, w zależności od koloru mieszania. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazka ostrym światłem reflektora.

Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obrazek zostaje rozjaśniony, jak gdyby został poddany rozjaśnianiu kolorów. Operacja jest używana do wzbogacania obrazka o tony ciemne. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obrazek zostaje przyciemniony poprzez zwiększenie kontrastu. Operacja jest używana do wzbogacania obrazka o tony ciemne. Malowanie czystą czernią lub bielą daje czystą czerń lub biel.

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

Światło liniowe Program rozjaśnia lub przyciemnia kolory poprzez zwiększenie lub zmniejszenie jasności, w zależności od koloru domieszkowego. Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obrazek zostaje rozjaśniony poprzez zwiększenie jasności. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50% szarości, obrazek zostaje przyciemniony poprzez zmniejszenie jasności.

Światło punktowe Kolory są zastępowane w zależności od 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% szarości, piksele jaśniejsze od koloru domieszkowego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Opcja pozwala dodawać do obrazków efekty specjalne.

Mieszanie twarde Do wartości RGB koloru bazowego, dodaje wartości kanałów czerwonego, zielonego i niebieskiego z koloru mieszanego. Jeśli wynikowa suma dla kanałów jest wyższa lub równa 255, otrzymuje on wartość 255; jeśli suma jest niższa od 255, to otrzymuje wartość 0. Dlatego też, wszystkie mieszane piksele posiadają wartości kanałów czerwonego, zielonego i niebieskiego wynoszące 0 lub 255. Zmienia to wszystkie piksele na kolory podstawowe: czerwony, zielony, niebieski, niebieskozielony, żółty, karmazynowy, biały lub czarny

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

Wykluczenie Powstaje efekt podobny do trybu Różnica, ale mniej kontrastowy. Mieszanie z białym powoduje inwersję koloru białego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

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

Nasycenie Powstaje kolor wynikowy o jasności i barwie koloru podstawowego oraz nasyceniu koloru mieszanego. Malowanie w tym trybie na obszarze o zerowym nasyceniu (szarym) nie powoduje żadnych zmian.

Kolor Powstaje kolor wynikowy o jasności koloru bazowego 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.

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

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

Ciemniejszy kolor Porównuje ogólną wartość wszystkich kanałów dla koloru domieszkowego i bazowego i wyświetla kolor o niższej wartości. Opcja Ciemniejszy kolor nie tworzy trzeciego koloru, który mógłby powstać z trybu Ciemniejszy kolor, ponieważ wybiera najniższe wartości kanałów z kolorów bazowego i domieszkowego dla utworzenia koloru wynikowego.

Zobacz także

"Informacje o trybach mieszania" na stronie 369

Gradienty

Stosowanie wypełnienia gradientowego

Narzędzie Gradient umożliwia tworzenie stopniowych przejścia między dwoma lub większą liczbą kolorów. Użytkownik może korzystać ze zdefiniowanych wypełnień gradientowych lub tworzyć swoje własne.
Uwaga: *Narzędzie Gradient nie może być stosowane do obrazów w trybie Bitmapa lub Kolory indeksowane.*

Wypełnianie obszaru gradientem obywa się poprzez przeciąganie kursora po obrazku. Punkt początkowy (w którym wciśnięto przycisk myszy) i punkt końcowy (w którym zwolniono przycisk myszy) określają wygląd gradientu (w zależności od używanego narzędzia gradientowego).

1 Zaznaczyć wybrany fragment obrazka. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden obszar, wypełnienie gradientowe będzie stosowane do całej warstwy aktywnej.

2 Wybierz narzędzie Gradient .

3 Na pasku opcji wybrać wypełnienie gradientowe:

- Kliknąć na trójkącie obok próbki gradientu, aby użyć gotowego wypełnienia gradientowego.
- Kliknąć wewnątrz próbki gradientu, aby wyświetlić Edytor gradientów. Można wybrać gotowe wypełnienie gradientowe lub utworzyć nowe wypełnienie gradientowe. Następnie kliknij przycisk OK. (Zobacz "Tworzenie łagodnych gradientów" na stronie 374.)

4 Na pasku opcji wybrać opcję dotyczącą stosowania 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.**

5 Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:

- Określ krycie i tryb mieszania. (Zobacz "Lista trybów mieszania" na stronie 369.)
- Aby odwrócić kolejność kolorów w wypełnieniu gradientowym, zaznacz opcję Odwrotność.
- Aby uzyskać gładsze zlewanie się gradientu z mniejszą ilością pasm, należy zaznaczyć opcję Dithering.
- Aby użyć maski przezroczystości dla wypełnienia gradientowego, należy zaznaczyć opcję Przezroczystość. (Zobacz "Określanie przezroczystości gradientu" na stronie 375.)

6 Umieść kursor w punkcie początkowym gradientu i przeciągnąć go, definiując punkt końcowy. Wciśnięcie klawisza Shift w czasie przeciągania, ogranicza kąt nachylenia linii do wielokrotności 45 stopni.

Zarządzanie predefiniowanymi gradientami

Predefiniowane ustawienia gradientów umożliwiają szybkie stosowanie gradientów często używanych. Predefiniowane ustawienia mogą być predefiniowane w oknie Próbnik gradientu, Menedżer ustawień predefiniowanych lub Edytor gradientu.

Zobacz także

"Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych" na stronie 48

Zapisywanie zestawu predefiniowanych ustawień gradientów jako biblioteki

1 Kliknij przycisk Zapisz w oknie dialogowym Edytor gradientów lub przejść na pasek opcji i wybrać opcję Zapisz gradienty z menu Próbnik gradientów.

2 Wybierz położenie biblioteki gradientów, wpisz jej nazwę i kliknij Zapisz.

Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli jednak plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Ustawienia/Gradienty w katalogu domyślnym, to po ponownym uruchomieniu programu Photoshop nazwa biblioteki będzie wyświetlana u dołu menu panelu.

Wczytywanie biblioteki predefiniowanych ustawień gradientów

1 W oknie dialogowym Edytor gradientów wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknąć na Wczytaj, aby dodać bibliotekę do bieżącej listy. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj.
- Z menu palety wybrać polecenie Zastąp gradienty, aby bieżącą listę zastąpić inną biblioteką. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj.

- Wybrać plik biblioteki u dołu menu palety. Kliknij OK, aby zastąpić bieżącą listę, lub kliknij Dołącz, aby dołączyć bibliotekę do bieżącej listy.

Uwaga: *Można też użyć polecenia Wczytaj gradienty lub Zastąp gradienty, albo wybrać bibliotekę gradientów z menu Próbnika gradientów, w pasku opcji.*

Powrót do domyślnej biblioteki predefiniowanych ustawień gradientów

1 W menu palety wybierz polecenie Wyzeruj gradienty. Dostępne opcje obejmują zastąpienie bieżącej listy, albo dołączenie biblioteki domyślnej do listy bieżącej.

Zmiana sposobu wyświetlania predefiniowanych ustawień pędzli

1 Z menu palety wybierz opcję wyświetlania:

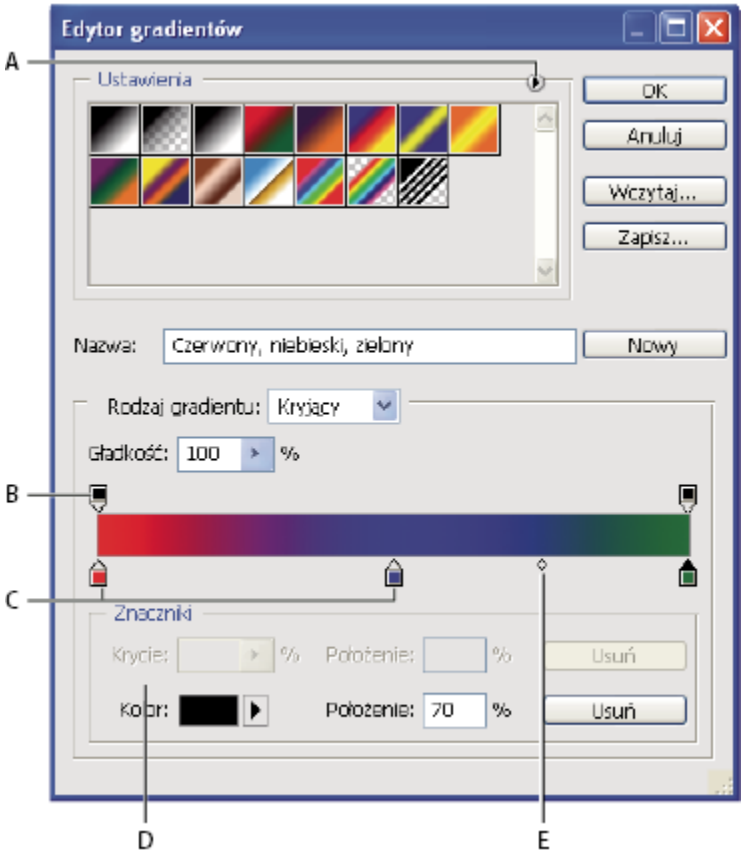
Tylko tekst	**Są wyświetlane same nazwy gradientów.**
Małe miniaturki lub Duże miniaturki	**Są wyświetlane same miniaturki gradientów.**
Mała lista lub Duża lista	**Są wyświetlane i nazwy gradientów, i miniaturki.**

Zmiana nazwy predefiniowanych ustawień gradientów

- Jeśli gradienty są wyświetlane na palecie jako miniaturki, należy kliknąć dwukrotnie na miniaturce gradientu, wpisać jego nazwę i kliknąć na OK.
- Jeśli gradienty są wyświetlane na palecie w postaci listy, należy kliknąć dwukrotnie na gradiencie, wpisać jego nową nazwę, po czym wcisnąć klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS) .

Przegląd Edytora gradientów

Okno dialogowe Edytor gradientów umożliwia zdefiniowanie nowego gradientu przez modyfikację kopii istniejącego gradientu. Do gradientu można również dodać kolory pośrednie, tworząc mieszaninę więcej niż dwóch kolorów.



Edytor gradientów, okno dialogowe
***A.** Menu palety **B.** Wskaźnik krycia **C.** Wskaźniki kolorów **D.** Umożliwia dopasowanie wartości lub usunięcie zaznaczonych wskaźników krycia lub koloru **E.** Punkt środkowy*

Tworzenie gładkiego gradientu

1 Wybierz narzędzie Gradient .

2 Kliknąć na próbce gradientu w pasku opcji i wyświetlić okno Edytor gradientów.

3 Aby nowy gradient został utworzony na podstawie istniejącego gradientu należy zaznaczyć jeden z gotowych gradientów.

4 Z rozwijanego menu Rodzaj gradientu wybierz opcję Kryjący.

5 Aby określić kolor początkowy, kliknij lewy punkt koloru pod paskiem gradientu. Trójkąt nad tym punktem zostaje zaczerniony, co oznacza, że zmieniany jest kolor początkowy.

6 Aby wybrać kolor, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknąć na punkcie koloru lub kliknąć na próbce koloru w obszarze Punkty okna dialogowego. Następnie należy wybrać kolor i kliknąć na OK.
- Wybierz opcję z menu Kolor (w sekcji Punkty okna dialogowego).
- Umieść kursor nad paskiem gradientu (kursor zmienia się w kroplomierz) i kliknij, pobierając kolor lub kliknij dowolne miejsce obrazu, pobierając kolor z obrazu.

7 Aby zdefiniować kolor końcowy, kliknąć na prawym punkcie koloru pod paskiem gradientu. Następnie należy wybrać kolor.

8 Aby zmienić położenie punktu początkowego lub końcowego, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Przeciągnąć odpowiedni punkt koloru w wybrane miejsce.
- Kliknąć na odpowiednim punkcie koloru i w obszarze Punkty okna dialogowego wpisać wartość określającą położenie. Wpisanie wartości 0% powoduje umieszczenie punktu na lewym końcu paska gradientu, a 100% — na prawym.

9 Aby dopasować położenie punktu środkowego (w którym kolor początkowy i końcowy mieszają się w równym stosunku), przeciągnij romb umieszczony ◇pod paskiem gradientu w lewo lub prawo albo kliknij romb i wprowadź nową wartość opcji Położenie.

10 Aby dodać do gradientu kolory pośrednie, należy kliknąć pod paskiem gradientu i zdefiniować nowy punkt koloru. Następnie można podać kolor, ustawić położenie i zmienić punkt środkowy (analogicznie jak w przypadku punktu początkowego i końcowego).

11 Aby usunąć edytowany punkt koloru, kliknij Usuń lub przeciągnij go w dół, aż do zniknięcia.

12 Aby określić stopień łagodności całego gradientu, wpisz odpowiednią wartość w polu Gładkość lub przeciągnij suwak o tej samej nazwie.

13 Jeśli zachodzi taka potrzeba, należy określić przezroczystość gradientu.

14 Wpisać nazwę nowego gradientu.

15 Aby zapisać gradient jako gotowy element, po zakończeniu jego tworzenia należy kliknąć na przycisku Nowy.

Uwaga: *Nowe predefiniowane ustawienia gradientów są zapisywane w pliku preferencji. Jeśli odpowiedni plik jest uszkodzony lub został usunięty, lub jeśli wczytano bibliotekę domyślną, nowe gotowe gradienty zostaną utracone. Aby nowe gotowe gradienty zapisać na stałe, należy zapisać je w bibliotece.*

Określanie przezroczystości gradientu

Każde wypełnienie gradientowe zawiera ustawienie kontrolujące przezroczystość wypełnienia w różnych punktach gradientu. Przykładowo, kolor początkowy gradientu można ustawić na krycie 100%; wypełnienie może płynnie przechodzić do koloru końcowego o przezroczystości 50%. Wzorek kratki w podglądzie gradientu pokazuje stopień przezroczystości.

1 Utworzyć gradient.

2 Aby zmienić krycie w punkcie początkowym, kliknij lewy punkt krycia nad paskiem gradientu. Trójkąt pod punktem zmienia się na czarny, wskazując, że jest edytowana przezroczystość początkowa.

3 W obszarze Punkty okna dialogowego wprowadź odpowiednią wartość w polu Krycie lub przeciągnij suwak Krycie.

4 Aby zmienić krycie punktu końcowego, należy kliknąć na prawym punkcie przezroczystości nad paskiem gradientu. Następnie należy ustawić krycie w obszarze Punkty.

5 Aby zmienić położenie krycia początkowego lub końcowego, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Przeciągnąć wybrany punkt krycia na lewo lub prawo.
- Zaznaczyć odpowiedni punkt krycia i wpisać wybraną wartość w polu Położenie.

6 Aby zmienić położenie środkowego punktu krycia (punktu pomiędzy punktami krycia początkowego i końcowego) , należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Przeciągnąć romb umieszczony nad paskiem gradientu w lewo lub prawo.
- Wybrać romb i wprowadzić wartość określającą Położenie

7 Aby usunąć edytowany punkt krycia, należy kliknąć na Usuń.

8 Aby dodać pośrednie krycie do maski, należy kliknąć nad paskiem gradientu, definiując w ten sposób nowy punkt krycia. Punkt ten można dopasowywać i przesunąć tak samo, jak punkty reprezentujące krycie początkowe i końcowe. Aby usunąć pośrednie krycie, należy przeciągnąć jego punkt przezroczystości w górę i poza pasek gradientu.

9 Aby utworzyć gotowy gradient, należy wprowadzić jego nazwę w polu Nazwa i kliknąć na przycisku Nowy. W ten sposób zostanie utworzony nowy gradient z określonym ustawieniem przezroczystości.

Tworzenie gradientu z zakłóceniami

Gradient z zakłóceniami zawiera przypadkowo rozmieszczone kolory z określonego zakresu kolorów.

Gradient z zakłóceniami przy różnych wartościach Szumu.
***A.** 10% szumu **B.** 50% szumu **C.** 90% szumu*

1 Wybierz narzędzie Gradient .

2 Kliknąć na próbce gradientu na pasku opcji, tak by wyświetlić okno Edytor gradientów.

3 Aby nowy gradient został utworzony na podstawie istniejącego gradientu należy zaznaczyć jeden z gotowych gradientów.

4 Z wysuwanego menu Rodzaj gradientu wybrać opcję Szum.

5 Aby określić stopień łagodności całego gradientu, wpisz odpowiednią wartość w polu Szum lub przeciągnij suwak o tej samej nazwie.

6 Aby zdefiniować model koloru, należy zaznaczyć wybrany model na liście Model koloru.

7 Aby zmienić zakres kolorów, należy przeciągnąć suwaki. Za pomocą odpowiednich suwaków można określić poszczególne komponenty kolorów (w ramach wybranego modelu). Na przykład, po wybraniu modelu HSB można ograniczyć gradient do barw niebieskozielonych, a ponadto do dużego nasycenia i średniej jasności.

8 Określić opcje potrzebne do ograniczenia kolorów lub dodania funkcji przezroczystości.

9 Aby utworzyć gradient odpowiadający przyjętym ustawieniom, należy kliknąć na przycisku Rozmieść losowo i trzymać go wciśniętym tak długo, aż wybrane ustawienie zostanie odnalezione.

10 Aby utworzyć gotowy gradient, należy wprowadzić jego nazwę w polu Nazwa i kliknąć na przycisku Nowy. Operacja powoduje utworzenie nowego gotowego gradientu z przyjętymi ustawieniami.

Wypełnianie oraz obrysowywanie zaznaczeń, warstw i ścieżek

Wypełnienie kolorem lub wzorkiem może obejmować wnętrze zaznaczenia, ścieżkę lub warstwę. Inną możliwością jest dodanie koloru do konturu zaznaczenia lub ścieżki, zwanej obrysem.

Wypełnianie przy pomocy narzędzia Wiadro z farbą

Wiadro z farbą umożliwia wypełnianie pikseli przyległych do kliknięty piksela i mających podobny do niego kolor.
Uwaga: *Wiadro z farbą nie może być stosowane na obrazach bitmapowych.*

1. Wybierz kolor narzędzia. (Zobacz "Wybieranie kolorów w przyborniku" na stronie 124.)
2. Wybierz narzędzie Wiadro z farbą .
3. Określ czy zaznaczenie ma być wypełnione kolorem narzędzia, czy wzorkiem.
4. Określ krycie i tryb mieszania. (Zobacz "Lista trybów mieszania" na stronie 369.)
5. Wpisać wartość tolerancji wypełnienia.

   Opcja Tolerancja określa jak bardzo podobne muszą być kliknięte piksele, aby zostały wypełnione. Wartości mogą się zmieniać się w zakresie od 0 do 255. Niska tolerancja powoduje usuwanie pikseli o wartościach kolorów zbliżonych do pikseli, które kliknięto. Wysoka wartość tolerancji powoduje, że zostaną wypełnione piksele bardziej różniące się kolorem.
6. Aby wygładzić krawędzie wypełnionego zaznaczenia, należy zaznaczyć opcję Wygładzanie.
7. Aby wypełnić tylko piksele przylegające do piksela, na którym kliknięto, należy zaznaczyć opcję Ciągłe; aby wypełnić wszystkie podobne piksele występujące na obrazku, należy pozostawić tę opcję bez zaznaczenia
8. Aby piksele były wypełniane na podstawie danych (o kolorach) pochodzących ze wszystkich widocznych warstw, należy zaznaczyć opcję Pełne.
9. Kliknąć na części obrazka przeznaczonej do wypełnienia. Wszystkie określone piksele z zakresu o określonej tolerancji zostaną wypełnione kolorem narzędzia lub wzorkiem.

   Jeśli działania są wykonywane na warstwie i obszary przezroczyste mają pozostać nie wypełnione, upewnij się, że na panelu Warstwy zablokowano przezroczystość warstwy. (Zobacz "Blokowanie warstw" na stronie 310.)

Wypełnianie zaznaczenia lub warstwy kolorem

1. Wybrać kolor narzędzia lub tła. (Zobacz "Wybieranie kolorów w przyborniku" na stronie 124.)
2. Zaznaczyć obszar wybrany do wypełnienia. Aby wypełnić całą warstwę, należy zaznaczyć ją na palecie Warstwy.
3. Aby wypełnić zaznaczenie lub warstwę, wybierz polecenie Edycja > Wypełnij. Aby wypełnić ścieżkę, należy zaznaczyć ją i wybrać polecenie Wypełnij ścieżkę z menu palety Ścieżki.
4. W oknie Wypełnij wybrać jedną z następujących opcji lub zaznaczyć własny wzorek:

Kolor narzędzia, Kolor tła, Czarny, 50% szarości lub Biały	**Zaznaczenie jest wypełniane określonym kolorem.**
Kolor	**Zaznaczenie jest wypełniane kolorem wybranym z Próbnika kolorów.**
Przeplatany	**Zaznaczenie jest wypełniane wzorkiem. Kliknij odwróconą strzałkę obok próbki wzorka i zaznacz wzorek na wysuwanej palecie. Za pomocą menu wysuwanej palety można wczytać dodatkowe wzorki. Należy zaznaczyć nazwę biblioteki wzorków lub wybrać polecenie Wczytaj i odnaleźć folder z wybranymi wzorkami.**

Historia	**W zaznaczonym obszarze jest przywracany stan lub zdjęcie ustawione na palecie Historia jako źródło.** ***Uwaga: Jeśli obraz CMYK jest wypełniany przy użyciu opcji Czarny, to Photoshop wypełnia wszystkie kanały czarnym 100%. Operacja może spowodować zużycie większej ilości farby, niż jest to przyjęte dla danej drukarki. Najlepsze efekty przynosi wypełnianie obrazka CMYK z opcją Kolor narzędzia ustawioną na odpowiedni kolor czarny.***

5 Określić tryb mieszania i krycie dla farby. (Zobacz "Lista trybów mieszania" na stronie 369.)

6 Jeśli operacje są wykonywane na warstwie i wypełniane mają być tylko obszary z pikselami, zaznacz opcję Utrzymaj przezroczystość.

7 Kliknąć na przycisku OK, aby zastosować wypełnienie.

Aby zastosować wypełnienie kolorem narzędzia tylko do obszarów z pikselami, wciśnij klawisze Alt+Shift+Ukośnik wsteczny (Windows) lub Option+Shift+Delete (Mac OS). Operacja zachowuje przezroczystość warstwy. Aby zastosować wypełnienie kolorem tła tylko do obszarów z pikselami, wciśnij klawisze Ctrl+Shift+Backspace (Windows) lub Command+Shift+Delete (Mac OS).

Wypełnianie obszaru roboczego

1 Ustawić kolor narzędzia, którym będzie wypełniony obszar roboczy.

2 Wybierz narzędzie Wiadro z farbą .

3 W pasku opcji ustawić opcję Wypełnij kolorem narzędzia.

4 Wcisnąć klawisz Shift i kliknąć na obszarze roboczym.
Uwaga: *Aby wypełnić obszar roboczy, użyj trybu pełnego ekranu i wyświetl menu.*

Wypełnianie zaznaczenia wzorkiem

1 Zaznaczyć fragment obrazka, który ma być wypełniony.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Edycja > Wypełnij. W oknie Wypełnij, w obszarze Użyj, wybierz opcję Wzorek, zaznacz wybrany wzorek na palecie i kliknij OK.

  Jeśli opcja Wzorek nie jest aktywna, przed jej wybraniem należy wczytać bibliotekę wzorków.
- Wybierz narzędzie Wiadro z farbą . Na pasku opcji wybierz opcję Wzorek z menu Wypełnij i zaznacz wzorek na palecie Wzorek. Następnie należy kliknąć, aby wypełnić zaznaczony obszar wzorkiem.

Uwaga: *Przed utworzeniem zaznaczenia można wczytać do palety dodatkowe biblioteki wzorków. (Zobacz "Zarządzanie bibliotekami wzorków i predefiniowanymi ustawieniami" na stronie 380.)*

Obrysowywanie zaznaczenia lub warstwy kolorem

Wokół zaznaczenia, warstwy lub ścieżki można namalować kolorowe obramowanie przy pomocy polecenia Obrys. Obramowanie tworzone w ten sposób staje się zrasteryzowaną częścią warstwy bieżącej.

Aby utworzyć obramowanie kształtu lub warstwy, które będzie włączane lub wyłączane jak nakładka i wygładzone w swoich narożnikach i całych krawędziach, zastosuj efekt warstwy Obrys zamiast polecenia Obrys. Zobacz "Efekty i style warstw" na stronie 319.

1. Wybierz kolor narzędzia.
2. Zaznaczyć obszar lub warstwę przeznaczoną do obrysowania.
3. Wybierz polecenie Edycja > Obrys.
4. W oknie dialogowym Obrys określ szerokość konturu.
5. W polu Położenie określić miejsce umieszczenia krawędzi obrysu: wewnątrz, na środku albo na zewnątrz krawędzi zaznaczenia lub warstwy.

   Uwaga: *Jeśli zawartość warstwy wypełnia cały obraz, to obrys zastosowany poza warstwą nie będzie widoczny.*
6. Określić krycie i tryb mieszania. (Zobacz "Lista trybów mieszania" na stronie 369.)
7. Jeśli działania są wykonywane na warstwie i wymagane jest obrysowanie tylko obszarów zawierających piksele, zaznacz opcję Utrzymaj przezroczystość. (Zobacz "Blokowanie warstw" na stronie 310.)

Obrysowywanie ścieżki kolorem

1. Zaznacz ścieżkę na palecie Ścieżki.
2. Wybierz polecenie Obrysuj ścieżkę z menu palety.
3. W oknie Obrysuj ścieżkę zaznaczyć narzędzie do obrysowania ścieżki.

Rysowanie okręgu lub kwadratu

Aby narysować kwadrat lub okrąg, użyj narzędzi Zaznaczanie eliptyczne lub Zaznaczanie prostokątne, a następnie dodaj linię (zwaną *obrysem*) do ramki zaznaczenia. Obrysowywanie zaznaczeń stanowi najszybszą metodę definiowania ramek i obramowań obiektów. Metodę tę można stosować do dowolnych zaznaczeń (i utworzonych za pomocą dowolnego narzędzia do zaznaczania).

1. Przejdź na paletę Warstwy i kliknij przycisk Nowa warstwa, aby utworzyć nową warstwę dla planowanego kwadratu lub okręgu. Umieszczenie kwadratu lub okręgu na osobnej warstwie ułatwi przyszłe działania.
2. Wybierz narzędzie Zaznaczanie eliptyczne lub Zaznaczanie prostokątne, w przyborniku.
3. Przeciągnąć w oknie dokumentu, aby narysować wybrany kształt. Aby zachować kształt okręgu (szczególny przypadek elipsy), podczas przeciągania należy przytrzymywać klawisz Shift.
4. Wybierz polecenie Edycja > Obrys.
5. W oknie dialogowym Obrys wpisać wartość szerokości, a następnie kliknąć na próbce koloru, aby wyświetlić Próbnik kolorów Adobe.
6. W Próbniku kolorów Adobe określ pożądany zakres kolorów za pomocą trójkątnych suwaków na spektrum kolorów, a następnie kliknij wybrany kolor w polu koloru. Wybrany kolor pojawi się w górnej połówce próbki koloru. W dolnej połówce pozostanie oryginalny kolor. Kliknij OK.

7 Wybrać położenie obrysu w stosunku do markietki zaznaczenia, to znaczy wybrać jedną z opcji: Wewnątrz, W środku lub Na zewnątrz. Odpowiednio dostosować inne ustawienia i kliknąć na OK. Program Photoshop obrysuje zaznaczenie przy użyciu wybranych ustawień koloru i obrysu.

Zobacz także

"Obrysowywanie zaznaczenia lub warstwy kolorem" na stronie 378

Tworzenie i edycja wzorków

Informacje o wzorkach

Wzorek to rysunek powtarzający się lub *układany z segmentów* w miarę używania narzędzia do wypełnienia warstwy lub zaznaczenia. Programy Photoshop zawiera wiele predefiniowanych ustawień wzorków.

W programie Photoshop użytkownik może tworzyć swoje własne, nowe wzorki, zapisywać je w specjalnych bibliotekach, a następnie stosować z różnymi narzędziami i poleceniami. Gotowe wzorki są wyświetlane, po pierwsze, na paletach wysuwanych takich narzędzi (Wiadro z farbą, Stempel wzorkiem, Pędzel korygujący i Łatka) oraz w oknie dialogowym Styl warstwy. Sposób wyświetlania wzorków można zmieniać za pomocą palet wysuwanych — wybierając z menu palety odpowiednią opcję wyświetlania. Różne opcje wzorków można ustawiać także w oknie Zarządzanie ustawieniami.

W programie Photoshop jest dostępny filtr Tworzenie wzorków, za pomocą którego można tworzyć gotowe wzorki, a także wypełniać warstwy i zaznaczenia wzorkami własnymi.

Zobacz także

"Tworzenie wzorka przy pomocy polecenia Tworzenie wzorka" na stronie 381

"Tworzenie i używanie predefiniowanych ustawień narzędzi" na stronie 32

Definiowanie obrazu jako predefiniowanego ustawienia wzorka

1 Przy pomocy narzędzia Zaznaczanie prostokątne zaznacz na jakimkolwiek obrazie obszar, który będzie używany jako wzorek. Opcja Wtapianie musi być ustawiona na 0 pikseli. Należy pamiętać, że duże obrazki może być trudno obsługiwać.

2 Wybierz polecenie Edycja > Zdefiniuj wzorek.

3 Wpisz nazwę wzorka w oknie dialogowym Nazwa wzorka.

Uwaga: *Jeśli wzorek pochodzący z jednego obrazu jest stosowany do innego obrazu, to program Photoshop konwertuje jego tryb koloru.*

Program Photoshop zawiera wbudowany zestaw plików w formacie Illustrator, za pomocą których można tworzyć predefiniowane ustawienia wzorków. Odpowiednie pliki znajdują się w folderze Wzorki PostScriptowe; każdy z nich zawiera pojedynczy wzorek, który może być renderowany i skalowany w dowolnej rozdzielczości. Należy otworzyć wybrany plik, wybrać opcję renderingu i zdefiniować wzorek.

Zarządzanie bibliotekami wzorków i predefiniowanymi ustawieniami

Wzorki mogą być rozmieszczone w bibliotekach wczytywanych lub usuwanych z palet wzroków.

Wczytywanie biblioteki wzorków

W menu palety wysuwanej Wzorek wybierz jedną z następujących opcji:

- Wczytaj wzorki, aby dodać bibliotekę do bieżącej listy. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj.
- Zastąp wzorki, aby zastąpić bieżącą listę inną biblioteką. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj.
- Plik biblioteki (wyświetlany u dołu menu palety) . Kliknij OK, aby zastąpić bieżącą listę, lub kliknij Dołącz, aby dołączyć bibliotekę do bieżącej listy.

Zapisywanie zestawu predefiniowanych ustawień wzorków jako biblioteki

1. Z menu palety Wzorek, wybierz polecenie Zapisz wzorki.
2. Wybrać położenie biblioteki wzorków, wpisać nazwę pliku i kliknąć na Zapisz.

   Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli jednak plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Ustawienia/Wzorki w katalogu domyślnym, to po ponownym uruchomieniu programu Photoshop nazwa biblioteki będzie wyświetlana u dołu wysuwanych menu palety dla wzorków.

Powrót do domyślnej biblioteki wzorków

1. Z menu wysuwanej palety Wzorek, wybierz polecenie Wyzeruj wzorki. Dostępne opcje obejmują zastąpienie bieżącej listy, albo dołączenie biblioteki domyślnej do listy bieżącej.

Jeśli uzyskano predefiniowane ustawienia narzędzia Stempel wzorkiem, które wykorzystuje wzorek niezdefiniowany, albo używany dotychczas wzorek wymazano poprzez wyzerowanie lub zamianę biblioteki wzorków, wybierz z menu palety Wzorek polecenie Nowy wzorek i zdefiniuj wzorek ponownie.

Zmiana nazwy predefiniowanych ustawień wzorka

1. Zaznaczyć wzorek, którego nazwa ma być zmieniona i wybrać z menu palety polecenie Zmień nazwę wzorka.
2. Wpisać nową nazwę wzorka i kliknąć na OK.

Usuwanie predefiniowanych ustawień wzorka

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznaczyć wzorek przeznaczony do usunięcia i wybrać z menu palety polecenie Usuń wzorek.
   - Wcisnąć klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), ustawić kursor nad wzorkiem (kursor zmienia się w nożyczki) i kliknąć.

Tworzenie wzorka przy pomocy polecenia Tworzenie wzorka

Filtr Tworzenie wzorków pozwala wyciąć pewien fragment obrazka i na jego podstawie wygenerować wzorek. Filtr Tworzenie wzorka działa w dwóch trybach:

- Wypełnianie warstwy lub zaznaczenia wzorkiem. Wzorek może składać się z jednego dużego segmentu lub z wielu mniejszych powtarzających się segmentów.
- Tworzy segmenty, które można zapisać jako gotowe wzorki i stosować do innych obrazów.

  Na postawie tej samej próbki można wygenerować wiele różnych wzorków i wybrać spośród nich najbardziej odpowiedni.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznaczyć warstwę z obszarem, na podstawie którego będzie generowany wzorek. Ponieważ zaznaczona warstwa zostanie zastąpiona wzorkiem, warto zapisać jej kopię.
   - Aby wygenerować wzorek na nowej warstwie lub w postaci nowego pliku, utwórz prostokątne zaznaczenie i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj. Następnie należy dodać warstwę do obrazka lub utworzyć nowy plik obrazka o pożądanych wymiarach.
2. Wybierz polecenie Filtr > Tworzenie wzorka.
3. Określić źródło wzorka.

- Jeśli obrazek został skopiowany przed otwarciem okna Tworzenie wzorków, należy wybrać opcję Użyj obrazka ze Schowka.
- Utwórz zaznaczenie w obszarze podglądu za pomocą narzędzia do zaznaczania z okna Tworzenie wzorków . Markietkę zaznaczenia przesuwa się, przeciągając ją w inne miejsce.

Uwaga: *W obszarze podglądu można korzystać z narzędzi Lupka i Rączka. Aby narzędzie Lupka działało w trybie zmniejszania, należy przytrzymywać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aktualny stopień powiększenia/zmniejszenia jest wyświetlany u dołu okna dialogowego.*

4 Określ wielkość segmentu.

- Określ wymiary w polach Szerokość i Wysokość.
- Kliknij przycisk Użyj rozmiaru obrazka, aby wygenerować wzorek wypełniający całą warstwę.

5 Kliknij przycisk Generuj. Aby anulować ten proces, wciśnij klawisz Esc.

Obszar podglądu zostanie wypełniony generowanym wzorkiem.

- Aby przejść od widoku wygenerowanego wzorka do obrazka źródłowego (i odwrotnie), wybierz odpowiednią opcję z menu Pokaż.
- Aby wyświetlić obwiednie poszczególnych segmentów (płytek), kliknij pole Obwiednia płytki.
- Jeśli płytki generowanego wzorka mają być przesunięte, w menu wysuwanym Przesunięcie, określ kierunek przesunięcia, a w polu Wartość lub za pomocą suwaka wysuwanego Wartość, określ wielkość przesunięcia. Wielkość przesunięcia stanowi procent wymiarów segmentu (płytki). Wartość przesunięcia nie ma wpływu na zapisane gotowe płytki.

6 Aby wygenerować dodatkowe wzorki przy tych samych opcjach, należy kliknąć na przycisku Generuj ponownie. Wcześniej opcje te można zmienić.

Gładkość	**Opcja pozwala wygładzić ostre krawędzie wzorka. Większa gładkość skutkuje łagodniejszymi krawędziami.**
Przykł. szczegół	**Opcja określa stopień szczegółowości wzorka. Wyższe wartości powodują zachowanie większej liczby pierwotnych szczegółów wzorka. Wartości niższe dają odwrotny skutek. W przypadku wyższych wartości wzorki są generowane wolniej.**

7 Panel Historia płytki umożliwia przegląd wszystkich wygenerowanych wzorków, a w konsekwencji wybór wzorka do zapisania lub do wypełnienia warstwy.

- Przechodzenie między wygenerowanymi wzorkami umożliwiają przyciski Pierwsza płytka, Poprzednia płytka, Następna płytka i Ostatnia płytka. Zamiast korzystać z tych przycisków można wpisać numer wybranej płytki i wcisnąć klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS) .
- Aby w obszarze podglądu były pokazywane całościowe wzorki odpowiadające poszczególnym płytkom, należy zaznaczyć opcję Uaktualnij podgląd wzorka. Jeśli podglądy są wyświetlane powoli, opcję można odznaczyć, odszukać odpowiednią płytkę i dopiero wtedy ją zaznaczyć.
- Aby usunąć płytkę i podgląd wzorka, należy przejść do wybranej płytki i kliknąć na ikonie Usuń.
- Aby zapisać płytkę jako gotowy wzorek, należy przejść do wybranej płytki i kliknąć na przycisku Gotowy wzorek. Należy wpisać nazwę wzorka i kliknąć na OK. Gdy płytka jest zapisywana jako gotowy wzorek, zostaje zapisana tylko pojedyncza płytka, a nie cały, wygenerowany wzorek.

Przyciski historii płytek
A. *Gotowy wzorek* ***B.*** *Pierwsza płytka* ***C.*** *Poprzednia płytka* ***D.*** *Następna płytka* ***E.*** *Ostatnia płytka* ***F.*** *Ikona Usuń*

8 Jeśli wygenerowane płytki są zadowalające, a te płytki, które będą używane w przyszłości, zostały zapisane, można kliknąć na OK.

Jeśli okno zostało uaktywnione w celu utworzenia gotowych wzorków (a nie w celu wypełnienia warstwy), kliknij Anuluj i zamknij okno dialogowe bez wypełniania warstwy.

Zobacz także

"Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych" na stronie 48

Rozdział 12: Rysowanie

Narzędzia do rysowania (Pióro i narzędzia kształtów) umożliwiają tworzenie i edycję kształtów wektorowych. Kształty mogą być opracowywane na warstwach kształtów oraz jako ścieżki. Oprócz tego można tworzyć też kształty zrasteryzowane, które mogą być edytowane przy pomocy narzędzi do malowania. Narzędzia do rysowania ułatwiają tworzenie przycisków, pasków nawigacji oraz innych elementów umieszczanych na stronach internetowych.

Rysowanie grafik wektorowych

Rysowanie kształtów i ścieżek

Rysowanie w programie Photoshop obejmuje tworzenie kształtów i ścieżek. Rysowanie może być wykonywane przy pomocy narzędzi kształtów, Pióra lub Pióra dowolnego. Opcje każdego narzędzia znajdują się na pasku opcji.

Przed rozpoczęciem rysowania w programie Photoshop, należy wybrać tryb rysowania, dostępny w pasku opcji. Wybrany tryb określa, czy tworzony będzie kształt wektorowy na oddzielnej warstwie, ścieżka robocza na istniejącej warstwie lub zrasteryzowany kształt na istniejącej warstwie.

Kształty wektorowe to linie i krzywe rysowane za pomocą narzędzi z grupy kształtu lub pióra. Kształty wektorowe są niezależne od rozdzielczości i zachowują niezmienne krawędzie nawet po zmianie wielkości, wydrukowaniu na drukarce PostScript, zapisaniu w pliku PDF lub zaimportowaniu do aplikacji grafiki wektorowej. Photoshop umożliwia tworzenie bibliotek własnych kształtów oraz edycję obrysów kształtów (zwanych ścieżkami) oraz zmianę ich atrybutów (np. koloru obrysu i wypełnienia oraz stylu).

Ścieżki to specjalne kontury, które można zaznaczać, a także wypełniać kolorami i obrysowywać. Każdy kontur kształtu jest ścieżką. Edytując punkty kontrolne można łatwo zmienić kształt ścieżki.

Ścieżka robocza jest tymczasową ścieżką, wyświetlaną w palecie Ścieżki i definiującą obrys kształtu.

Ścieżki są używane do wielu celów:

- Ścieżka może być używana jako maska wektorowa, co pozwala ukrywać wybrane obszary warstwy. (Zobacz "Informacje o maskach warstw i maskach wektorowych" na stronie 341.)
- Konwersja ścieżki na zaznaczenie. (Zobacz "Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia" na stronie 408.)
- Wypełnianie lub obrysowywanie ścieżki kolorem. (Zobacz "Wypełnianie ścieżek kolorem" na stronie 409.)

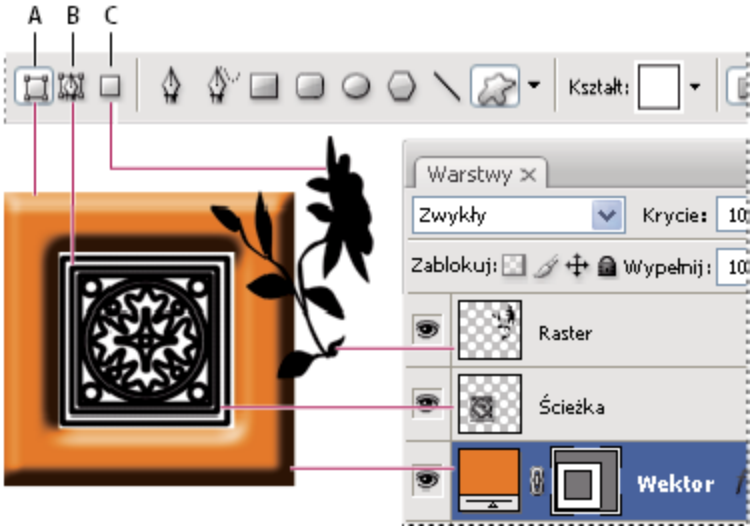
  Ścieżka może być wybrana jako ścieżka odcinania dla całego obrazka, co jest używane do eksportowania obrazków do aplikacji układu stron lub edycji wektorowych. (Zobacz "Tworzenie przezroczystości przy pomocy ścieżek przycinających obrazu" na stronie 516.)

Tryby rysowania

Dostępne w programie Photoshop narzędzia kształtów i piór pozwalają rysować w trzech różnych trybach. Tryb wybiera się, zaznaczając jedną z ikon na pasku opcji (gdy jest aktywne narzędzie Pióro lub narzędzie do rysowania kształtów).
Warstwy kształtów Kształt jest tworzony na oddzielnej warstwie. Warstwy kształtów mogą być tworzone za pomocą narzędzi do rysowania piórem lub narzędzi do rysowania kształtów. Ponieważ warstwy kształtów mogą być łatwo przenoszone, zmniejszane, powiększane, wyrównywane i układane, nadają się doskonale do projektowania grafiki internetowej. W programie Photoshop istnieje możliwość umieszczania na pojedynczych warstwach wielu kształtów. Warstwa kształtu składa się z warstwy wypełnienia, która określa kolor kształtu, oraz z dołączonej maski wektorowej, która określa kontur kształtu. Kontur kształtu jest ścieżką, uwzględnianą na palecie Ścieżki.

Ścieżki Na bieżącej warstwie jest rysowana ścieżka robocza, którą będzie można zaznaczyć, przekształcić w maskę wektorową, a także wypełnić lub obrysować kolorem (podobnie jak za pomocą narzędzia do malowania). Do momentu zapisania ścieżka robocza jest traktowana jako tymczasowa. Ścieżki są pokazywane na palecie Ścieżki.

Wypełnij piksele Malowanie odbywa się bezpośrednio na warstwie—tak jak za pomocą narzędzia do malowania. W tym trybie pracy tworzone są obrazy rastrowe, ale nie grafika wektorowa. Wszelkie kształty są traktowane i opracowywane tak jak obrazki rastrowe. W tym trybie działają tylko narzędzia kształtów.

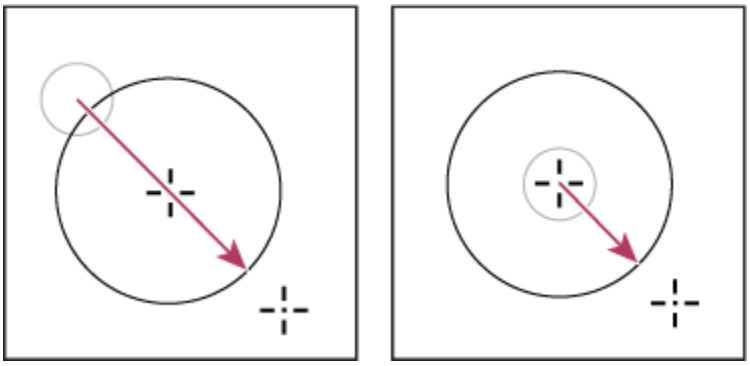


Opcje rysowania
***A.** Warstwy kształtów **B.** Ścieżki **C.** Wypełnij piksele*

Rysowanie kształtów

Tworzenie kształtu na oddzielnej warstwie.

1. Wybrać narzędzie z grupy kształtów lub narzędzie Pióro. Na pasku opcji zaznacz przycisk Warstwy kształtu .
2. Aby wybrać kolor kształtu, kliknąć na próbce koloru na pasku opcji, a następnie wybrać pożądany kolor z próbnika.
3. (Opcjonalnie) Na pasku opcji ustawić opcje narzędzi. Kliknij odwróconą strzałkę obok przycisków kształtów, aby wyświetlić dodatkowe opcje dla każdego narzędzia. (Zobacz "Opcje narzędzia Kształt " na stronie 388.)
4. (Opcjonalnie) Aby nadać kształtowi styl, przejść na pasek opcji i wybrać jeden z gotowych stylów ustawień z menu wysuwanego Styl. (Zobacz "Stosowanie stylów gotowych" na stronie 320.)
5. Przeciągnij narzędziem na obrazku, aby narysować kształt:
   - Wciśnięcie klawisza Shift pozwala ograniczyć prostokąt lub prostokąt zaokrąglony do kwadratu, elipsę do koła, a kąt linii do wielokrotności 45.
   - Aby rozpocząć rysowanie od środka, umieść wskaźnik w wybranym miejscy środka kształtu, a następnie przeciągnij po przekątnej w kierunku dowolnego rogu lub krawędzi, aż kształt osiągnie pożądaną wielkość.



Rysowanie od narożnika (po lewej) i rysowanie od środka (po prawej)

> ***Uwaga:*** *Rysowanie od środka jest zachowaniem domyślnym narzędzia Gwiazda w programie Illustrator oraz Wielokąt w programach Illustrator i Photoshop.*

Zobacz także

"Edycja kształtów" na stronie 388

Rysowanie wielu kształtów na warstwie

Na danej warstwie można albo rysować nowe kształty, albo modyfikować dotychczasowe -- służą do tego opcje Dodaj, Odejmij, Przetnij i Odwróć.

1. Zaznacz warstwę, na której będą umieszczane kształty.
2. Wybierz narzędzie do rysowania i ustaw jego opcje (zobacz "Opcje narzędzia Kształt " na stronie 388).
3. Na pasku opcji wybierz jedną z następujących opcji:

Dodaj do obszaru kształtu	**Nowy obszar zostanie dodany do kształtów lub ścieżki.**
Odejmij od obszaru kształtu	**Wybrany obszar zostanie usunięty z kształtów lub ścieżki.**
Przetnij obszary kształtu	**Zostanie utworzone przecięcie nowego obszaru z istniejącymi kształtami lub ścieżką.**
Wyklucz nakładające się obszary kształtu	**Obszar nakładający się zostanie wykluczony z połączenia nowego obszaru z istniejącymi.**

4. Narysuj kształt na obrazie. Aby uaktywnić inne narzędzie do rysowania, wystarczy kliknąć na odpowiednim przycisku na pasku opcji.

Zobacz także

"Edycja kształtów" na stronie 388

Rysowanie koła

Kształt jest nakładany na kształt istniejący, co powoduje, że warstwy znajdujące się pod spodem są widoczne. Choć ukazana procedura dotyczy kształtu toroidalnego, w podobny sposób można posługiwać się dowolnymi narzędziami do tworzenia kształtów, w szczególności tworzyć kształty własne.

1 Wybierz narzędzie Elipsa z palety narzędzi. Narzędzie to może być zasłonięte przez inne narzędzie do tworzenia kształtów lub przez narzędzie Linia .

2 Kliknij przycisk Warstwa kształtu na pasku opcji, w górnej części obszaru roboczego.

3 Przeciągnij w oknie dokumentu, aby narysować wybrany kształt. Aby zachować kształt koła (szczególny przypadek elipsy), podczas przeciągania należy przytrzymywać klawisz Shift.

4 W pasku opcji, zaznacz przycisk Odejmij od obszaru kształtu .

5 Przeciągnij w obrębie nowego kształtu, aby utworzyć wycięcie. Po zwolnieniu przycisku myszy obrazek znajdujący się pod nowym kształtem będzie widoczny.

6 W celu przesunięcia kształtu, kliknij narzędzie Zaznaczanie ścieżki w przyborniku (narzędzie może być zasłonięte przez narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie) i zaznacz wybraną ścieżkę. Przeciągnij ścieżkę w nowe miejsce lub przemieść ją piksel po pikselu za pomocą klawiszy strzałek.

Klikanie ścieżek z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia zaznaczanie wielu ścieżek.

Zobacz także

"Tworzenie kształtu na oddzielnej warstwie." na stronie 385

Rysowanie kształtu własnego

Aby narysować kształty własne możesz skorzystać z kształtów dostępnych w palecie Kształt własny lub zapisać kształt lub ścieżkę i użyć jej jako kształtu własnego.

1 Wybierz narzędzie Kształt własny .

2 Wybrać kształt z rozwijanej palety Kształt własny na pasku opcji.

Jeśli paleta nie zawiera odpowiedniego kształtu, można kliknąć na strzałce w prawym górnym narożniku palety i wybrać inną kategorię kształtów. Gdy pojawi się pytanie o to, czy zastąpić bieżące kształty, można kliknąć albo na przycisku Zastąp (zostaną wyświetlone tylko kształty z nowej kategorii), albo na przycisku Dołącz (nowe kształty uzupełnią kształty bieżące).

3 Przeciągnij narzędziem na obrazie, aby narysować kształt.

Zapisz kształt lub ścieżkę jako kształt własny

1 Zaznacz ścieżkę na palecie Ścieżki — może to być maska wektorowa warstwy kształtu, ścieżka robocza lub ścieżka zapisana.

2 Wybierz polecenie Edycja > Definiuj kształt własny, po czym wprowadź nazwę nowego kształtu własnego w oknie dialogowym Nazwa kształtu. Nowy kształt pojawi się na palecie Kształt.

3 Aby zapisać nowy kształt własny w nowej bibliotece, wybierz w menu palety polecenie Zapisz kształty.

Zobacz także

"Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych" na stronie 48

Tworzenie kształtu zrastrowanego

Kształty zrastrowane tworzy się przez narysowanie i zrastrowanie określonego kształtu a następnie wypełnienie go kolorem narzędzia. Kształt zrasteryzowany nie może być edytowany jako obiekt wektorowy. Kształty rastrowe tworzone są w bieżącym kolorze narzędzia.

1 Zaznacz warstwę. Nie można utworzyć kształtu zrasteryzowanego na warstwie wektorowej (np. na warstwie tekstowej).

2 Wybierz narzędzie Kształt i kliknij przycisk Wypełnij piksele na pasku opcji.

3 Na pasku opcji ustaw następujące opcje:

Tryb	**Opcja określa wpływ kształtu na piksele obrazka. (Zobacz "Lista trybów mieszania" na stronie 369.)**
Krycie	**Opcja określa stopień zasłonięcia lub odsłonięcia pikseli pod kształtem. Kształt o kryciu równym 1% jest prawie przezroczysty; kształt o kryciu 100% jest zupełnie nieprzezroczysty.**
Wygładzanie	**Wygładza i miesza piksele brzegowe z pikselami otaczającymi je.**

4 Ustaw dodatkowe opcje danego narzędzia. Zobacz "Opcje narzędzia Kształt " na stronie 388.

5 Narysuj kształt.

Edycja kształtów

Kształt jest to warstwa wypełnienia połączona z maską wektorową. Celem edycji warstwy może być zmiana koloru wypełnienia lub zamiana koloru na gradient lub wzorek. Edytując maskę wektorową warstwy, można z kolei zmodyfikować kontur kształtu lub zastosować do warstwy nowy styl.

- Aby zmienić kolor kształtu, przejdź na paletę Warstwy, kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy kształtu i wybierz nowy kolor z próbnika kolorów.
- Aby wypełnić kształt wzorkiem lub gradientem, przejdź na paletę Warstwy, wybierz polecenie Warstwa > Zmień zawartość warstwy > Gradient i ustaw opcje gradientu.
- Aby wypełnić kształt wzorkiem lub gradientem, zaznacz warstwę kształtu na palecie Warstwy, wybierz polecenie Warstwa > Zmień zawartość warstwy > Wzorek i ustaw opcje wzorka.
- Aby zmienić kontur kształtu, przejdź na paletę Warstwy lub Ścieżki i kliknij na miniaturce maski wektorowej warstwy kształtu. Następnie zmień kształt za pomocą narzędzi z grup piór i kształtów.
- Aby przesunąć kształt bez zmiany jego wielkości lub proporcji, przeciągnij go z wciśniętym klawiszem spacji.

Zobacz także

"Zmiany komponentów ścieżki" na stronie 403

"Informacje o warstwach dopasowania i warstwach wypełnienia" na stronie 328

Kształt, opcje narzędzia

Zaznaczenie narzędzia kształtu zmienia opcje dostępne w pasku opcji. Kliknięcie odwróconej strzałki obok przycisków kształtów w pasku opcji udostępnia opcje narzędzi kształtów.

Początek i koniec strzałki Opcja ta powoduje dodawanie do linii grotów strzałek. Aby dodać strzałkę na początku linii, wybierz narzędzie Linia i zaznacz opcję Początek; aby dodać strzałkę na końcu linii, zaznacz opcję Koniec. Aby dodać strzałki na obu końcach linii, zaznacz obie te opcje. Opcje kształtu pojawiają się w wyświetlonym oknie dialogowym. Wpisz wartości w polach Szerokość i Długość, aby określić proporcje grotów w postaci procentu szerokości linii (od 10% do 1000% dla Szerokości i od 10% do 5000% dla Długości). Opisz wklęsłość grotów (od –50% do +50%). Wartość wklęsłości definiuje stopień zakrzywienia najszerszej części grotu (tam, gdzie grot dotyka linii).
Uwaga: *Same groty mogą być edytowane bezpośrednio przy pomocy zaznaczenia wektorowego i narzędzi do rysowania.*

Okrąg Elipsy są rysowane jako okręgi.

Zdefiniowane proporcje Pozwala utworzyć własny kształt na podstawie określonych proporcji.

Zdefiniowana wielkość Pozwala utworzyć własny kształt na podstawie określonej wielkości.

Stała wielkość Pozwala utworzyć prostokąt, prostokąt zaokrąglony, elipsę lub kształt własny jako określony kształt na podstawie wartości w polach Szerokość i Wysokość.

Od środka Prostokąt, prostokąt zaokrąglony, elipsa lub kształt własny są tworzone od środka.

Wcięcie boków Pozwala utworzyć wielobok w postaci gwiazdy. Ułamek wpisany w polu tekstowym określa część promienia gwiazdy przypadającą na promienie. Ustawienie 50% określa promienie wielkości połowy ogólnego promienia gwiazdy; większa wartość określa ostrzejsze, cieńsze promienie; mniejsza wartość określa grubsze promienie.

Proporcjonalnie Pozwala utworzyć prostokąt, prostokąt zaokrąglony lub elipsę jako proporcjonalny kształt na podstawie wartości wpisanych w polach Szerokość i Wysokość.

Promień W przypadku prostokątów zaokrąglonych określa promień zaokrąglenia. W przypadku wieloboków określa odległość od środka do wierzchołków zewnętrznych.

Boki Określa liczbę boków wieloboku.

Gładkie narożniki lub Gładkie wcięcia Pozwala utworzyć wielobok z gładkimi narożnikami lub wcięciami.

Przyciągaj do pikseli Pozwala przyciągnąć krawędzie prostokąta lub prostokąta zaokrąglonego do pikseli krawędzi.

Kwadrat Prostokąty lub prostokąty zaokrąglone są rysowane w postaci kwadratów.

Nieograniczony Umożliwia określenie szerokości i wysokości prostokąta, prostokąta zaokrąglonego, elipsy lub kształtu własnego przy pomocy przeciągania kursora.

Grubość Określa grubość linii w pikselach.

Rysowanie za pomocą narzędzi grupy Pióro

Informacje o narzędziach grupy Pióro

Program Photoshop zawiera kilka narzędzi grupy Pióro. Standardowe narzędzia Pióro rysuje z zachowaniem najwyższej precyzji; narzędzie Pióro dowolne rysuje ścieżki w postaci przypominającej rysowanie ołówkiem na papierze, a opcje pióra magnetycznego umożliwiają rysowanie ścieżki przeskakującej do krawędzi zdefiniowanych obszarów obrazu. Narzędzia grupy Pióro w połączeniu z narzędziami do tworzenia kształtów pozwalają na rysowanie złożonych kształtów. Po wybraniu standardowego narzędzia Pióro, w pasku opcji są dostępne następujące opcje:

- Opcja Auto Dodawanie/Usuwanie umożliwia dodanie punktu kontrolnego po kliknięciu segmentu linii lub usunięcie tego punktu po kliknięciu tego punktu.
- Opcja Stempel umożliwia podgląd segmentów ścieżki podczas przeciągania pomiędzy kliknięciami.

Aby automatycznie zapisać ścieżkę roboczą z nazwą, utwórz nową ścieżkę w palecie Ścieżki przed rozpoczęciem rysowania narzędziem Pióro.

Dodatkowe informacje na temat trybów umożliwiających rysowanie narzędziem Pióro znajdują się w części “Tryby rysowania” na stronie 384.

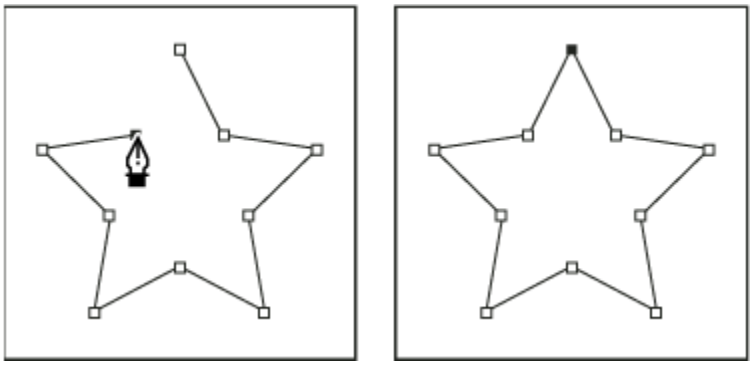
Zobacz także

"Punkty, składniki i segmenty ścieżek" na stronie 398

"Tworzenie nowej ścieżki roboczej" na stronie 397

Rysowanie segmentów linii prostych przy pomocy narzędzia Pióro

Najprostsza ścieżka, jaką można narysować przy pomocy narzędzia Pióro, to linia prosta. Rysuje się ją klikając narzędzie Pióro w celu utworzenia dwóch punktów kontrolnych. Każde kolejne kliknięcie powoduje tworzenie ścieżki złożonej z kolejnych segmentów linii prostych, połączonych z punktem narożnym.



Klikanie narzędzia Pióro tworzy segmenty prostych.

1 Wybierz narzędzie Pióro.

2 Umieść kursor narzędzia Pióro w punkcie początku segmentu prostej i kliknij, aby zdefiniować pierwszy punkt kontrolny (nie przeciągaj).

Uwaga: *Pierwszy rysowany segment nie będzie widoczny, dopóki nie kliknie się drugiego punktu kontrolnego. (Wybierz opcję Gumowa nić w programie Photoshop, aby wstępnie zapoznać się z segmentami ścieżki.) Pojawienie się linii kierunkowych oznacza, że przypadkowo przeciągnięto narzędziem Pióro; wybierz polecenie Edycja > Cofnij i kliknij jeszcze raz.*

3 Kliknij ponownie punkt, który ma być punktem końcowym segmentu (aby ograniczyć kąt segmentu do wielokrotności 45°, należy kliknąć klawisz Shift).

4 Kontynuując klikanie można wskazać punkty kontrolne dla kolejnych segmentów prostych.

Ostatni dodany punkt kontrolny ma zawsze postać wypełnionego kwadratu, co oznacza, że jest zaznaczony. Dodanie nowych punktów kontrolnych powoduje, że dotychczasowe punkty kontrolne stają się puste i odznaczone.

5 Aby zakończyć rysowanie ścieżki, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zamknąć ścieżkę, umieść kursor narzędzia Pióro nad pierwszym (pustym) punktem kontrolnym. Obok poprawnie ustawionego kursora narzędzia Pióro pojawia się małe kółko. Kliknij lub przeciągnij, aby zamknąć ścieżkę.

  Uwaga: *Aby zamknąć ścieżkę w programie InDesign, można także zaznaczyć obiekt i wybrać polecenie Obiekt > Ścieżki > Zamknij ścieżkę.*
- Aby pozostawić ścieżkę otwartą, kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) gdziekolwiek poza obiektami.

  Aby pozostawić ścieżkę otwartą, można także wybrać inne narzędzie lub wybrać polecenie Zaznacz > Odznacz w programie Illustrator lub polecenie Edytuj > Odznacz wszystko w programie InDesign.

Rysowanie krzywych przy pomocy narzędzia Pióro

Krzywą tworzy się poprzez dodanie punktu kontrolnego w miejsce, gdzie krzywa zmienia kierunek i przeciągnięcie linii kierunkowych, które nadają jej kształt. Długość i kąt linii kierunkowych określa kształt krzywej.

Krzywe łatwiej będzie edytować, a system szybciej będzie je wyświetlać i drukować, jeżeli zostaną narysowane przy użyciu jak najmniejszej liczby punktów kontrolnych. Użycie zbyt wielkiej liczby punktów może również wprowadzić na krzywej niepożądane wybrzuszenia. Należy raczej korzystać ze znacznie od siebie oddalonych punktów kontrolnych, a kształt krzywej kontrolować poprzez dostosowywanie długości i kąta linii kierunkowych.

1 Wybierz narzędzie Pióro.

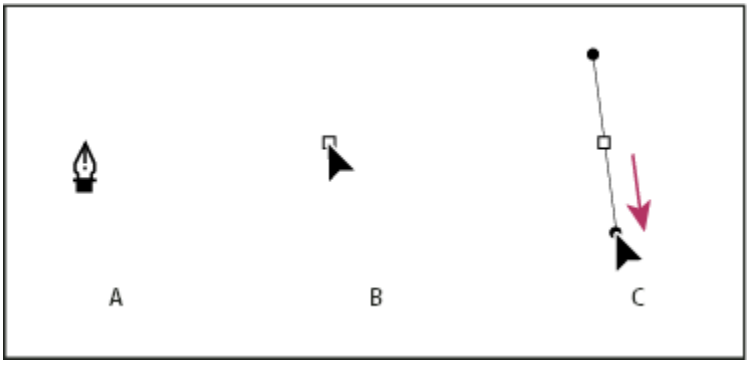
2 Umieść kursor narzędzia Pióro w miejscu, w którym chcesz rozpocząć rysowanie krzywej i przytrzymaj przycisk myszy.

Pojawi się pierwszy punkt kontrolny, a kursor narzędzia Pióro zmieni kształt na grot strzałki. (W programie Photoshop kursor zmienia się tylko wtedy, gdy rozpocznie się przeciąganie.)

3 Przeciągnij kursor, aby określić pochylenie tworzonego segmentu krzywej i zwolnij przycisk myszy.

Zwykle linię kierunkową przedłuża się o jedną trzecią odległości do następnego punktu kierunkowego, który planujemy narysować. (Dopasowanie jednej lub dwóch stron linii kierunkowych może być przeprowadzone później.)

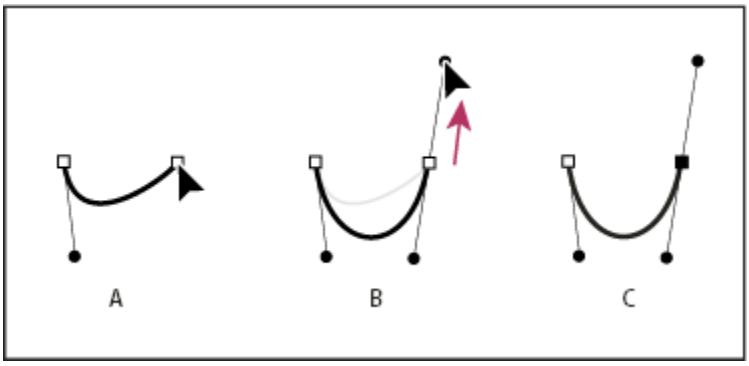
Aby ograniczyć pracę narzędzia do wielokrotności kąta 45°, przytrzymaj klawisz Shift.



Rysowanie pierwszego punktu krzywej
A. *Wybieranie pozycji narzędzia Pióro* ***B.*** *Rozpoczęcie przeciągania (wciśnięty przycisk myszy)* ***C.*** *Przeciąganie w celu wydłużenia linii kierunkowych*

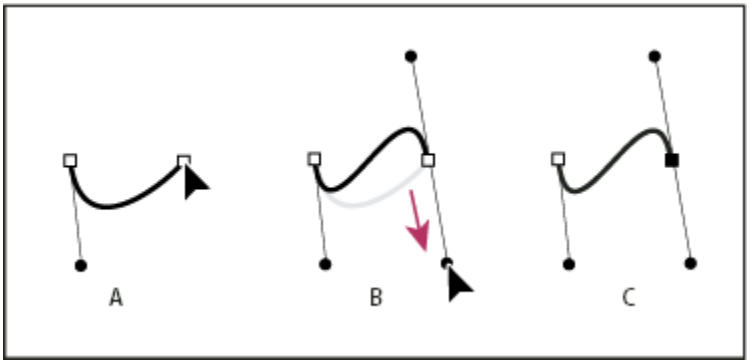
4 Umieść narzędzie Pióro w miejscu, gdzie segment krzywej ma się kończyć, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby utworzyć krzywą w kształcie litery "C", należy przeciągnąć kursor w kierunku przeciwnym do poprzedniej linii kierunkowej. Następnie trzeba zwolnić przycisk myszy.



Rysowanie drugiego punktu krzywej
A. *Rozpoczęcie przeciągania drugiego punktu gładkiego* ***B.*** *Przeciąganie poza poprzednią linię kierunkową (tworzenie krzywej w kształcie litery "C")*
C. *Rezultat po zwolnieniu przycisku myszy*

- Aby utworzyć krzywą w kształcie S, należy przeciągnąć w tym samym kierunku, co poprzednia linia kierunkowa. Następnie trzeba zwolnić przycisk myszy.



Rysowanie krzywej w kształcie litery S
A. *Rozpoczęcie przeciągania nowego punktu gładkiego* ***B.*** *Przeciąganie w kierunku poprzedniej linii kierunkowej (tworzenie krzywej w kształcie litery "S")* ***C.*** *Rezultat po zwolnieniu przycisku myszy*

- *(Tylko Photoshop) Aby ostro zmienić kierunek krzywej, należy zwolnić przycisk myszy, wcisnąć klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnąć punkt kierunkowy w kierunku krzywej. Następnie należy zwolnić klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przycisk myszki, przesunąć kursor w miejsce planowanego zakończenia segmentu i przeciągnąć go w przeciwnym kierunku, aby zakończyć segment krzywej.*

5 Kontynuowanie przeciągania narzędzia Pióro z różnych miejsc pozwoli utworzyć serię punktów gładkich. Należy zauważyć, że punkty kontrolne umieszcza się na początku i na końcu każdej krzywej, a nie na czubku krzywej.

Aby oddzielić linie kierunkowe od punktu kontrolnego, należy przeciągać je z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

6 Aby zakończyć rysowanie ścieżki, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zamknąć ścieżkę, umieść kursor narzędzia Pióro nad pierwszym (pustym) punktem kontrolnym. Obok poprawnie ustawionego kursora narzędzia Pióro pojawia się małe kółko. Kliknij lub przeciągnij, aby zamknąć ścieżkę.
  Uwaga: *Aby zamknąć ścieżkę w programie InDesign, można także zaznaczyć obiekt i wybrać polecenie Obiekt > Ścieżki > Zamknij ścieżkę.*
- Aby pozostawić ścieżkę otwartą, kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) gdziekolwiek poza obiektami.

Aby pozostawić ścieżkę otwartą, można także wybrać inne narzędzie lub wybrać polecenie Zaznacz > Odznacz w programie Illustrator lub polecenie Edytuj > Odznacz wszystko w programie InDesign.

Film przedstawiający używanie narzędzia Pióro w programie Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0037_pl.

Kończenie rysowania ścieżki

1 Zakończ rysowanie ścieżki na jeden z następujących sposobów:

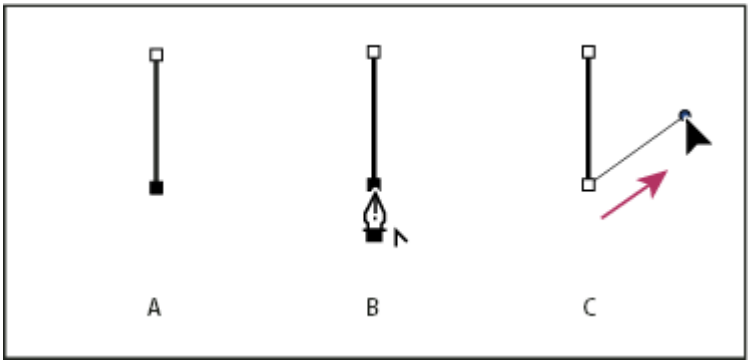
- Aby zamknąć ścieżkę, należy umieścić kursor narzędzia Pióro nad pierwszym (pustym) punktem kontrolnym. Obok poprawnie ustawionego kursora narzędzia Pióro pojawia się małe kółko. Kliknij lub przeciągnij, aby zamknąć ścieżkę.
  Uwaga: *Aby zamknąć ścieżkę w programie InDesign, można także zaznaczyć obiekt i wybrać polecenie Obiekt > Ścieżki > Zamknij ścieżkę.*
- Aby pozostawić ścieżkę otwartą, kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) gdziekolwiek poza obiektami.

Aby pozostawić ścieżkę otwartą, można także wybrać inne narzędzie lub wybrać polecenie Zaznacz > Odznacz w programie Illustrator lub polecenie Edytuj > Odznacz wszystko w programie InDesign.

Rysowanie linii prostych i krzywych

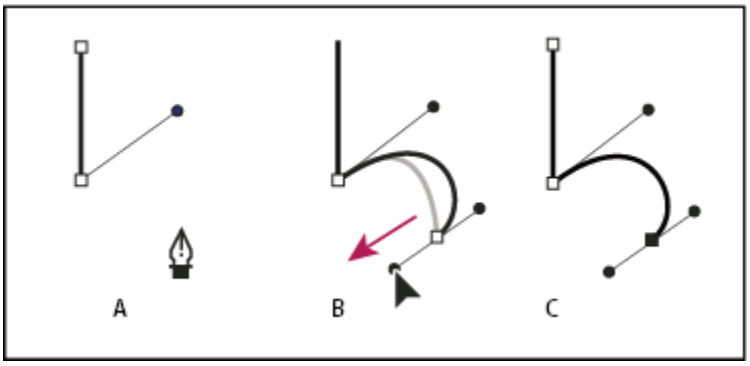
1 Aby utworzyć segment prostej przy pomocy narzędzia Pióro, kliknij punkty narożne w dwóch miejscach.

2 Umieść narzędzie Pióro nad wybranym punktem końcowym. W programach Illustrator i InDesign pojawia się ikona konwersji punktu kontrolnego obok znajdującego się we właściwym położeniu narzędzia Pióro (w programie Photoshop, obok narzędzia Pióro pojawia się mała linia przekątna lub ukośnik). Aby ustawić pochylenie segmentu krzywej, który zostanie za moment narysowany, kliknij punkt kontrolny i przeciągnij pojawiającą się linię kierunkową.



Rysowanie segmentu prostej, za którym następuje segment krzywej (część 1)
A. *Zakończenie tworzenia segmentu prostej* ***B.*** *Umieszczenie narzędzia Pióro nad punktem końcowym (ikona Konwersji punktu pojawia się tylko w programach Illustrator i InDesign)* ***C.*** *Przeciąganie punktu kierunkowego*

3 Umieść końcówkę pióra w miejscu, gdzie ma się znaleźć następny punkt kontrolny. Następnie kliknij (i przeciągnij, w razie potrzeby) nowy punkt kontrolny, aby zakończyć rysowanie krzywej.



Rysowanie segmentu prostej, za którym następuje segment krzywej (część 2)
A. *Wybieranie pozycji narzędzia Pióro* ***B.*** *Przeciąganie linii kierunkowej* ***C.*** *Nowy segment krzywej został zakończony*

Rysowanie krzywych a potem linii prostych

1 Włącz narzędzie Pióro i przeciągnij kursorem tworząc pierwszy punkt gładki segmentu krzywego i zwolnij przycisk myszy.

2 Przemieść narzędzie Pióro do miejsca, gdzie ma się kończyć segment zakrzywiony. Przeciągnij w celu zakończenia krzywej, a następnie zwolnij przycisk myszy.

3 Wybierz narzędzie Konwertowanie punktów z przybornika i kliknij zaznaczony punkt końcowy tak, by go przekonwertować z punktu gładkiego na narożny.

Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby tymczasowo zmienić narzędzie Pióro na Konwertowanie punktów.

4 Zaznacz w przyborniku narzędzie Pióro, umieść je w miejscu zakończenia segmentu prostego i kliknij, kończąc prosty segment.

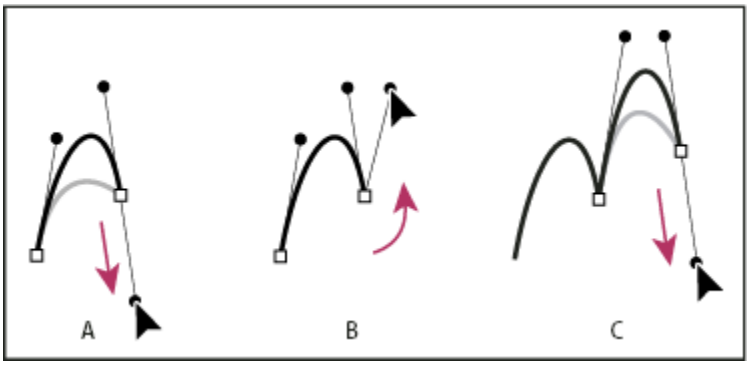
Rysowanie dwóch segmentów krzywych połączonych punktem narożnym

1 Wybierz narzędzie Pióro i przeciągnij, aby utworzyć pierwszy punkt gładki segmentu krzywej.

2 Zmień położenie narzędzia Pióro i przeciągnij, aby utworzyć krzywą z drugim punktem gładkim. Następnie, naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), a potem przeciągnij linię kierunkową w kierunku jej przeciwnego końca, aby ustawić pochylenie kolejnej krzywej. Zwolnij klawisz i przycisk myszy.

Nastąpi proces konwersji punktu gładkiego na punkt narożny przez rozdzielenie linii kierunkowych.

3 Przenieś narzędzie Pióro w miejsce, gdzie ma się kończyć drugi segment krzywej, a następnie przeciągnij nowy punkt gładki, aby zakończyć rysowanie drugiego segmentu krzywej.



Rysowanie dwóch krzywych
A. *Przeciąganie nowego punktu gładkiego* ***B.*** *Naciskanie klawisza Alt/Option, aby rozdzielić linie kierunkowe podczas przeciągania i przemieszczania linii kierunkowej w górę* ***C.*** *Rezultat po zmianie położenia i przeciągnięciu po raz trzeci*

Rysowanie narzędziem Pióro dowolne

Narzędzie Pióro dowolne umożliwia rysowanie ścieżki w sposób przypominający rysowanie ołówkiem na papierze. Podczas rysowania punkty kontrolne pojawiają się automatycznie. Użytkownik nie może określić położenia punktów, ale może dopasować je po zakończeniu tworzenia ścieżki. W celu uzyskania większej precyzji należy użyć narzędzia Pióro.

1 Wybierz narzędzie Pióro dowolne .

2 Aby określić wrażliwość wynikowej ścieżki na ruch myszy lub pisaka, kliknij odwróconą strzałkę obok przycisków kształtów (w pasku opcji), albo przejść do pola Dopasowanie krzywej i wprowadź w nim wartość między 0,5 i 10,0 pikseli. Wyższe wartości powodują tworzenie prostszych ścieżek z mniejszą liczbą punktów kontrolnych.

3 Przeciągnij kursor na obrazie. W czasie przeciągania ścieżka pozostawia ślad za kursorem. Po zwolnieniu przycisku myszy zostanie utworzona ścieżka robocza.

4 Aby kontynuować istniejącą ścieżkę dowolną, umieść wskaźnik pióra na punkcie końcowym ścieżki i przeciągnij.

5 Zakończ ścieżkę, zwalniając przycisk myszki. Aby utworzyć ścieżkę zamkniętą, umieść kursor nad pierwszym punktem kontrolnym (poprawne położenie jest oznaczone małą pętelką) i zwolnij przycisk myszy.

Zobacz także

"Punkty, składniki i segmenty ścieżek" na stronie 398

Rysowanie przy pomocy opcji Pióra magnetycznego

Pióro magnetyczne jest pewną odmianą Pióra dowolnego i pozwala rysować ścieżki, które są przyciągane do krawędzi zdefiniowanych obszarów obrazka. Możesz zdefiniować zakres i czułość przyciągania oraz złożoność rysowanej ścieżki. Narzędzia Pióro magnetyczne i Lasso magnetyczne mają podobne opcje.

1 Aby przełączyć narzędzie Pióro dowolne na narzędzie Pióro magnetyczne , zaznacz opcję Magnetyczne na pasku opcji lub kliknij odwróconą strzałkę obok przycisków kształtu na pasku opcji, wybierz opcję Magnetyczne oraz określ następujące ustawienia:

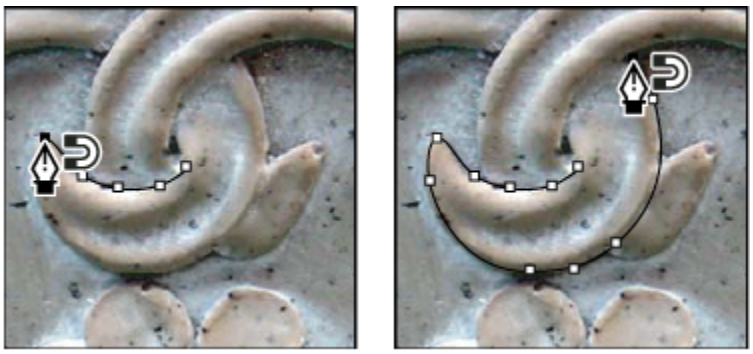
- W części Szerokość, wpisz wartość pikseli z przedziału od 1 do 256. Narzędzie Pióro magnetyczne będzie wykrywać krawędzie tylko w określonej odległości od wskaźnika.
- W polu Kontrast wpisz wartość procentową (od 0 do 100), określającą kontrast pomiędzy pikselami wymagany do nadania obszarowi miana krawędzi. Wyższe wartości są przeznaczone dla obrazków mniej kontrastowych.

- W polu Częstotliwość wpisz wartość z przedziału od 0 do 100, określającą częstość rozmieszczania punktów kontrolnych. Wyższa wartość skutkuje szybszym rozmieszczaniem punktów.
- Jeśli używana jest tabliczka naciskowa, zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji Nacisk pisaka. Po zaznaczeniu opcji zwiększenie nacisku pisaka powoduje zwiększenie szerokości.

2 Kliknij wybrane miejsce na obrazie, by wskazać pierwszy punkt zaczepienia.

3 Narysuj segment swobodny, przesuwając kursor wzdłuż krawędzi, która ma być obrysowana.

Ostatni segment krawędzi pozostaje aktywny. Podczas przesuwania kursora aktywny segment jest przyciągany do najsilniejszej krawędzi obrazka, co powoduje połączenie kursora z ostatnim punktem zaczepienia. Od czasu do czasu Lasso magnetyczne dodaje do krawędzi zaznaczenia punkty zaczepienia w celu zakotwiczania wcześniejszych sekcji.



Kliknięcie pozwala dodać punkty zaczepienia; po ich dodaniu można kontynuować śledzenie kształtu.

4 Jeżeli ścieżka nie zostanie przyciągnięta do pożądanej krawędzi, kliknij jednokrotnie, aby ręcznie dodać punkt zaczepienia i zapobiec przesuwaniu się ścieżki. Kontynuuj obrysowanie krawędzi, a jeśli zachodzi taka potrzeba, dodaj punkty zaczepienia. Jeśli zachodzi taka potrzeba, wciśnij klawisz Delete, aby usunąć ostatni punkt zaczepienia.

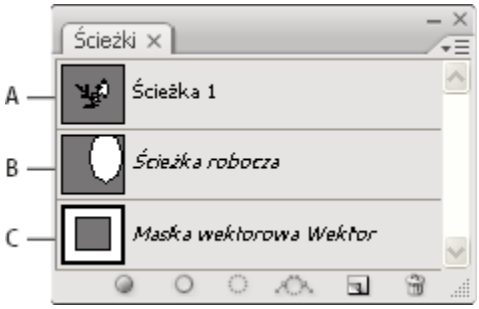
5 Aby w trakcie pracy zmienić atrybuty Pióra magnetycznego, wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby narysować ścieżkę dowolną, przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby narysować proste segmenty, przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby zmniejszyć szerokość Pióra magnetycznego o 1 piksel, wciśnij klawisz [(otwierający nawias kwadratowy). Aby zwiększyć szerokość Pióra magnetycznego o 1 piksel, wciśnij klawisz] (zamykający nawias kwadratowy).

6 Zakończ ścieżkę, wykonując co następuje:
- Aby zakończyć otwartą ścieżkę, wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- Dwukrotnie kliknij na ścieżce z magnetycznym segmentem.
- Aby zamknąć ścieżkę z prostym segmentem, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i dwukrotnie kliknij.

Zarządzanie ścieżkami

Przegląd palety Ścieżki

Paleta Ścieżki (Okno > Ścieżki) zawiera listę zapisanych ścieżek z ich nazwami i miniaturkami, bieżącą ścieżkę roboczą i bieżącą maskę wektorową. Wyłączenie miniaturek zwiększa wydajność palety. Aby wyświetlić ścieżkę, należy ją najpierw zaznaczyć na palecie Ścieżki.



Ścieżki, paleta
***A.** Ścieżka zapisana **B.** Tymczasowa ścieżka robocza **C.** Ścieżka maski wektorowej (wyświetlana pod warunkiem zaznaczenia warstwy kształtu)*

Zaznaczanie ścieżki

1 Kliknij na nazwie ścieżki na palecie Ścieżki. Zaznaczona może być tylko jedna ścieżka.

Usuwanie zaznaczenie ścieżki

1 Kliknij puste miejsce palety Ścieżki lub wciśnij klawisz Esc.

Zmiana wielkość miniaturek ścieżek

Wybierz Opcje palety w palecie Ścieżki i zaznacz wybraną wielkość lub opcję Brak, aby wyłączyć wyświetlanie miniaturek.

Zmiana kolejności ścieżek

1 Zaznacz wybraną ścieżkę w palecie Ścieżki i przeciągnij ją w górę lub w dół palety. Gdy w wybranym miejscu pojawi się gruba czarna linia, zwolnij przycisk myszy.

***Uwaga:** Na palecie Ścieżki nie można zmieniać kolejności masek wektorowych ani ścieżek roboczych.*

Tworzenie nowej ścieżki na palecie Ścieżki

- Aby utworzyć ścieżkę bez nadania nazwy, kliknij przycisk Utwórz nową ścieżkę w dolnej części panelu Ścieżki.
- Aby utworzyć ścieżkę i nadać jej nazwę, upewnij się, że żadna ścieżka nie jest zaznaczona. Wybierz polecenie Nowa ścieżka z menu palety Ścieżki lub kliknij na przycisku Nowa ścieżka u dołu palety Ścieżki z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). W oknie dialogowym Nowa ścieżka wpisz nazwę ścieżki i kliknij OK.

Tworzenie nowej ścieżki roboczej

1 Wybierz narzędzie kształtu lub grupy Pióro, a następnie kliknij przycisk Ścieżki w pasku opcji.

2 Ustaw opcje narzędzia i narysuj ścieżkę. Dodatkowe informacje znajdują się w częściach "Opcje narzędzia Kształt" na stronie 388 i "Informacje o narzędziach grupy Pióro" na stronie 389.

3 Jeśli to konieczne, narysuj dodatkowe komponenty ścieżki. Aby uaktywnić inne narzędzie do rysowania, wystarczy kliknąć na odpowiednim przycisku na pasku opcji. Aby określić sposób przecinania się zachodzących na siebie komponentów ścieżek, wybierz jedną z poniższych opcji:

Dodaj do obszaru ścieżki	**Do przecinających się obszarów ścieżki jest dodawany nowy obszar.**
Odejmij od obszaru ścieżki	**Nowy obszar jest usuwany z przecinających się obszarów ścieżki.**
Przetnij obszar ścieżki	**Jest tworzone przecięcie nowego obszaru z istniejącym obszarem.**

Wyklucz nakładające się obszary ścieżki	**Obszar nałożenia jest wyłączany ze ścieżki.** ***Wciśnięcie klawisza Shift podczas korzystania z narzędzia kształtu powoduje tymczasowe zaznaczenie opcji Dodaj do obszaru ścieżki, a wciśnięcie klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS) tymczasowe zaznaczenie opcji Odejmij od obszaru ścieżki.***

Zarządzanie ścieżkami

Jeśli za pomocą narzędzia Pióro lub narzędzia kształtu utworzono ścieżkę roboczą, to nowa ścieżka jest wyświetlana na palecie Ścieżki jako ścieżka robocza. Ścieżka robocza jest tymczasowa; aby nie utracić jej zawartości, trzeba ją zapisać. Jeśli zaznaczenie ścieżki roboczej zostanie usunięte bez zapisania ścieżki, to nowa ścieżka zastąpi dotychczasową.

Jeśli za pomocą narzędzia Pióro lub narzędzia kształtu utworzono nową warstwę kształtu, to nowa ścieżka jest wyświetlana na palecie Ścieżki jako maska wektorowa (ścieżka odcinania warstwy). Maski wektorowe są połączone ze swoimi warstwami. Aby umieścić maskę wektorową w panelu Ścieżki, należy zaznaczyć macierzystą warstwę w panelu Warstwy. Maska wektorowa może być usunięta z warstwy i przekonwertowana na maskę zrasteryzowaną. Więcej informacji znajduje się w części “Dodawanie i edycja masek wektorowych” na stronie 344.

Ścieżki zapisane z obrazkiem są wyświetlane przy powtórnym otwarciu. W systemie Windows, Photoshop obsługuje ścieżki w formatach: JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF oraz TIFF. W systemie Mac OS są obsługiwane wszystkie dostępne formaty.
Uwaga: *Ścieżki w formatach innych niż podane nie są zachowywane przy przejściu z Mac OS do Windows i z powrotem do Mac OS.*

Zapisywanie ścieżki roboczej

- Aby zapisać ścieżkę bez zmiany nazwy, przeciągnij nazwę *ścieżki roboczej* na przycisk Nowa ścieżka, u dołu palety Ścieżki.
- Aby zapisać ścieżkę i zmienić jej nazwę, wybierz polecenie Zapisz ścieżkę z menu palety Ścieżki, wpisz nową nazwę w polu Nowa ścieżka i kliknij OK.

Zmiana nazwy zapisanej ścieżki

1. Dwukrotnie kliknij nazwę ścieżki w palecie Ścieżki, wpisz nową nazwę i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS) .

Usuwanie ścieżki

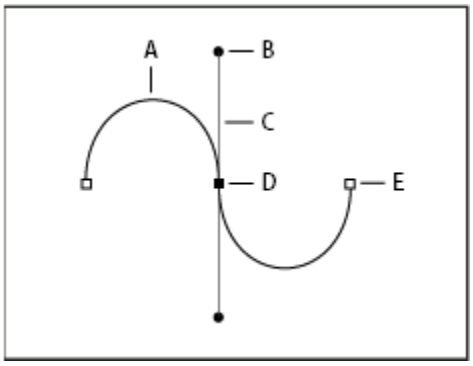
1. Kliknij na nazwie ścieżki na palecie Ścieżki.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij ścieżkę na ikonę Kosz, umieszczoną w dolnej części panelu Ścieżki.
   - Wybierz polecenie Usuń ścieżkę z menu palety Ścieżki.
   - Kliknij ikonę Usuń u dołu panelu Ścieżki i kliknij Tak.

Aby usunąć ścieżkę automatycznie, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij ikonę Usuń u dołu palety Ścieżki.

Edycja ścieżek

Punkty, składniki i segmenty ścieżek

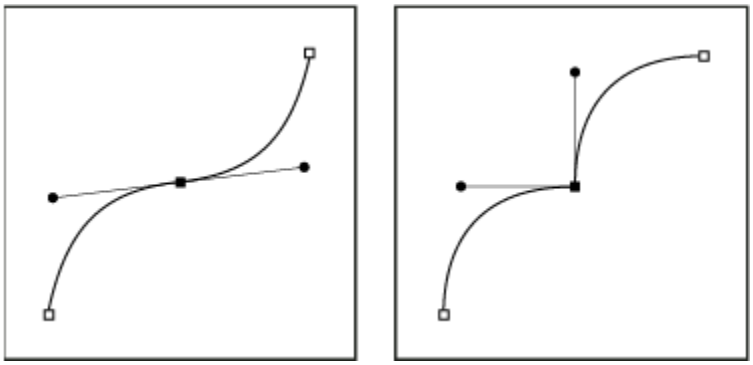
Ścieżka składa się z jednego lub większej liczby prostych lub zakrzywionych segmentów. *Punkty końcowe* poszczególnych segmentów są określone przez punkty kontrolne. Na segmentach zakrzywionych każdy zaznaczony punkt kontrolny wskazuje jedną lub dwie *linie kierunkowe*, zakończone *punktami kierunkowymi*. Położenia linii i punktów kierunkowych określają kształt i wielkość zakrzywionego segmentu. Przesuwanie tych elementów powoduje zmianę kształtu segmentu ścieżki.



Ścieżka
***A.** Segment zakrzywiony **B.** Punkt kierunkowy **C.** Linia kierunkowa **D.** Zaznaczony punkt kontrolny **E.** Niezaznaczony punkt kontrolny*

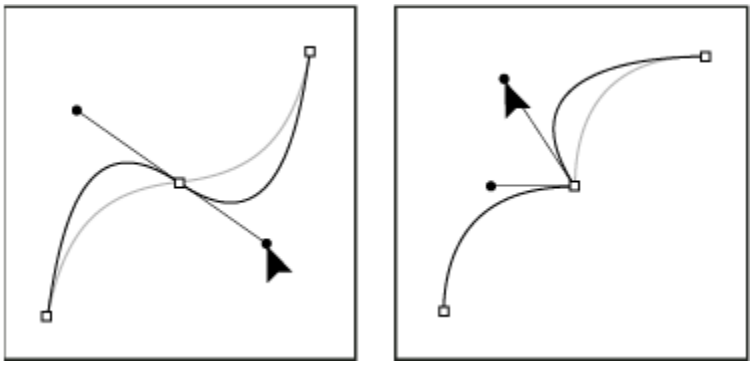
Ścieżka może być *zamknięta*, bez początku i końca (np. okrąg), albo *otwarta*, z odrębnymi *punktami końcowymi* (na przykład, linia falista).

Krzywe gładkie są połączone punktami kontrolnymi zwanymi *punktami gładkimi.* Krzywe łamane są połączone *punktami narożnymi.*



Punkt gładki i narożny

Przy przesuwaniu linii kierunkowej na punkt gładki segmenty zakrzywione z dwóch stron punktu są dopasowywane jednocześnie. Dla porównania: przy przesuwaniu linii kierunkowej na punkt narożny dopasowywana jest tylko krzywa po tej samej stronie punktu, co linia kierunkowa.



Zmiana punktu gładkiego i narożnego

Ścieżka nie musi być jedną serią połączonych segmentów. Może zawierać więcej niż jeden wyraźny i oddzielny *komponent ścieżki.* Każdy kształt na warstwie kształtu jest komponentem ścieżki, jak to zostało opisane przez ścieżkę przycinającą warstwy.

Zaznaczanie oddzielnych komponentów ścieżki

Zaznaczanie ścieżki

Zaznaczenie komponentu lub segmentu ścieżki powoduje wyświetlenie wszystkich punktów kontrolnych zaznaczonej części, a jeśli zaznaczony segment jest zakrzywiony, są wyświetlane również linie i punkty kierunkowe. Punkty kierunkowe są wyświetlane w postaci wypełnionych kółek, zaznaczone punkty kontrolne w postaci wypełnionych kwadratów, a nie zaznaczone punkty kontrolne w postaci pustych kwadratów.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zaznaczyć komponent ścieżki (dotyczy także kształtu na warstwie kształtu), wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżki i kliknij dowolne miejsce komponentu ścieżki. Jeśli ścieżka składa się z kilku komponentów, to zaznaczenie obejmuje tylko komponent umieszczony pod kursorem.

  Aby wyświetlić obwiednię wraz z zaznaczonym komponentem ścieżki, zaznacz opcję Pokaż obwiednię, umieszczoną w pasku opcji.

- Aby zaznaczyć segment ścieżki, wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i kliknij jeden z punktów kontrolnych segmentu lub przeciągnij ramkę zaznaczenia nad częścią segmentu.

Przeciąganie ramki zaznaczenia w celu zaznaczenia segmentów.

2 Aby zaznaczyć dodatkowe komponenty lub segmenty, wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżki lub Zaznaczanie bezpośrednie i wciśnij klawisz Shift w czasie zaznaczania dodatkowych ścieżek lub segmentów.

Po wybraniu narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie, możesz zaznaczyć całą ścieżkę lub komponent ścieżki kliknięciem na ścieżce z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aby przełączyć narzędzie na Zaznaczanie bezpośrednie, umieść kursor nad dowolnym punktem kontrolnym i wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Zobacz także

"Punkty, składniki i segmenty ścieżek" na stronie 398

Dopasowywanie segmentów ścieżek

Segment ścieżki można edytować w dowolnej chwili, ale edycja istniejących segmentów różni się trochę od ich rysowania. Podczas edycji segmentów należy pamiętać o następujących sprawach:

- Jeżeli punkt kontrolny łączy dwa segmenty, to przesunięcie tego punktu zawsze zmodyfikuje oba segmenty.
- Podczas rysowania narzędziem Pióro można tymczasowo włączyć narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie (w programach InDesign i Photoshop) naciskając klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), co pozwala na dopasowanie narysowanych przed chwilą segmentów. W programie Illustrator naciskanie klawiszy Ctrl lub Command w trakcie rysowania włącza ostatnio używane narzędzie.
- Jeśli najpierw rysujesz punkt gładki przy pomocy narzędzia Pióro, to przeciąganie punktu kierunkowego powoduje zmianę długości linii kierunkowej po obu stronach punktu. Jednak podczas edycji istniejącego już punktu gładkiego przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie, zmienia się długość linii kierunkowej tylko po tej stronie, po której się ją przeciąga.

Przesuwanie segmentów prostych

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i zaznacz wybrany segment, który chcesz dopasować.
2. Przeciągnij zaznaczony segment w nowe miejsce.

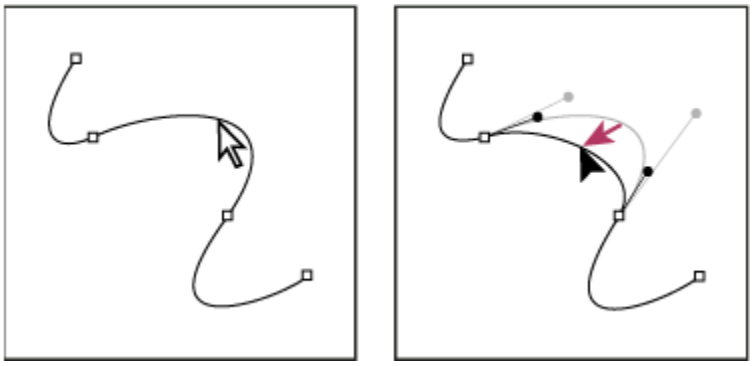
Dopasowanie długości lub kątów segmentów prostych

1. Przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie zaznacz punkt kontrolny segmentu, który chcesz dopasować.
2. Przeciągnij punkt kontrolny w wybrane miejsce. Przeciągnij, z wciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć dopasowanie do wielokrotności kąta 45°.

Jeśli wprowadzane zmiany w programach Illustrator i InDesign polegają na rozszerzeniu lub zwężeniu prostokąta, to łatwiej jest zaznaczyć go narzędziem Zaznaczanie i zmienić wielkość za pomocą jednego z uchwytów boków obwiedni.

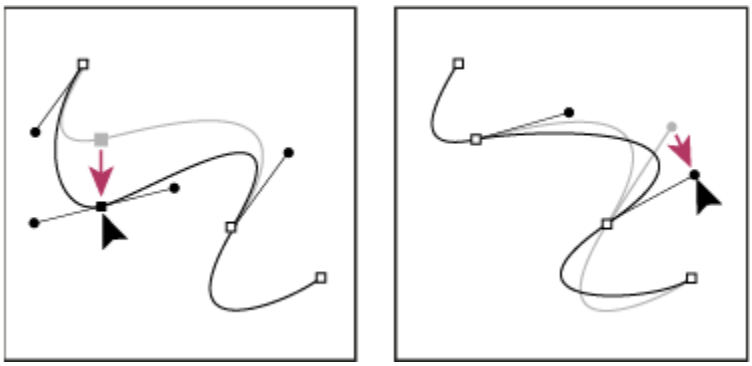
Dopasowywanie położenia lub kształtu segmentów krzywych

1. Zaznacz segment krzywej lub punkt kontrolny na którymś z końców segmentu krzywej przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie. Pojawiają się linie kierunkowe, o ile są obecne. (Niektóre segmenty krzywych mają tylko jedną linię kierunkową.)
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij segment, aby dopasować jego położenie. Przeciągnij, z wciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć dopasowanie do wielokrotności kąta 45°.



Kliknij, aby zaznaczyć segment krzywej. Przeciągnij, żeby dopasować.

- Aby zmienić kształt segmentu po obu stronach zaznaczonego punktu kontrolnego, przeciągnij punkt kontrolny lub punkt kierunkowy. Przeciągnij, z wciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć ruch do kąta o wielokrotności 45°.



Przeciągnij punkt kontrolny lub punkt kierunkowy.

Uwaga: *Do segmentu i punktu kontrolnego można stosować również przekształcenia, takie jak skalowanie lub obracanie.*

Usuwanie segmentu

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i segment, który chcesz usunąć.
2. Wciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Mac OS), aby usunąć zaznaczony segment. Ponowne wciśnięcie Backspace lub Delete usuwa pozostałą część ścieżki.

Rozwijanie ścieżki otwartej

1. Używając narzędzia Pióro, umieść kursor nad punktem końcowym ścieżki otwartej, która ma zostać wydłużona. Kursor ulega zmianie, kiedy jest umieszczony dokładnie nad punktem końcowym.
2. Kliknij punkt końcowy.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć punkt narożny, umieść narzędzie Pióro w miejscu, gdzie ma się kończyć nowy segment i kliknij. Jeżeli wydłuża się ścieżkę zakończoną punktem gładkim, to nowy segment będzie zakrzywiony zgodnie z istniejącą linią kierunkową.
   - ***Uwaga:*** *Jeżeli w programie Illustrator wydłuża się ścieżkę zakończoną punktem gładkim, to nowy segment będzie prosty.* Aby utworzyć punkt gładki, umieść narzędzie Pióro w miejscu, gdzie ma się kończyć nowy segment krzywej i przeciągnij.

Łączenie dwóch ścieżek otwartych

1 Używając narzędzia Pióro, umieść kursor nad punktem końcowym ścieżki otwartej, która ma zostać połączona z inną ścieżką. Kursor ulega zmianie, kiedy jest umieszczony dokładnie nad punktem końcowym.

2 Kliknij punkt końcowy.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby połączyć ścieżkę z inną ścieżką otwartą, kliknij punkt końcowy tej drugiej ścieżki. Gdy kursor narzędzia Pióro znajdzie się dokładnie nad punktem końcowym innej ścieżki, pojawi się obok niego mały symbol scalania .
- Aby połączyć nową ścieżkę ze ścieżką już istniejącą, narysuj nową ścieżkę obok istniejącej i przesuń kursor narzędzia Pióro na punkt końcowy (nie zaznaczony) istniejącej ścieżki. Kliknij punkt końcowy, kiedy mały symbol scalania pojawi się obok kursora.

Przesuwanie lub popychanie punktów kontrolnych czy segmentów przy użyciu klawiatury.

1 Wybierz punkt kontrolny lub segment ścieżki.

Uwaga: *W programie Photoshop można w ten sposób przesuwać tylko punkty kontrolne.*

2 Kliknij lub przytrzymaj dowolny z klawiszy strzałek na klawiaturze, aby przesunąć punkt o jeden piksel zgodnie z kierunkiem strzałki.

Aby przesunąć punkt o 10 pikseli, należy przytrzymać klawisz strzałki wraz z klawiszem Shift.
Uwaga: *W programie Illustrator i InDesign można zmienić dystans o jaki popychamy punkt poprzez zmianę opcji Przyrost preferencji klawiatury. Po zmianie domyślnej wartości przyrostu, należy przytrzymując klawisz Shift popchnąć punkt 10 razy o wyznaczony dystans.*

Zmiany komponentów ścieżki

Możesz zmieniać położenie komponentu ścieżki (lub kształtu warstwy kształtu) w dowolnym miejscu obrazu. Możesz także kopiować komponenty na obrazie lub pomiędzy dwoma obrazami programu Photoshop. Narzędzie Zaznaczanie ścieżki umożliwia łączenie nakładających się komponentów w jeden komponent. Wszystkie obiekty wektorowe (opisane przez zapisaną ścieżkę, ścieżkę roboczą lub maskę wektorową) mogą być przenoszone, zmieniane, kopiowane lub usuwane.

Oprócz powyższych możliwości są dostępne polecenia Kopiuj i Wklej, które pozwalają kopiować obiekty wektorowe między obrazami programu Photoshop a obrazami pochodzącymi z innych aplikacji (np. Adobe Illustrator).

Zobacz także

"Punkty, składniki i segmenty ścieżek" na stronie 398

Zmiana trybu nakładania dla zaznaczonych komponentów ścieżki

1 Za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżki ,przeciągnij ramkę zaznaczenia w celu zaznaczenia istniejących obszarów ścieżki.

2 Wybierz jedną z opcji dostępnych na pasku opcji:

Dodaj do obszaru kształtu	**Obszar ścieżki jest dodawany do nakładających się obszarów ścieżki.**
Odejmij od obszaru kształtu	**Obszar ścieżki jest usuwany z nakładających się obszarów ścieżki.**
Przetnij obszary kształtu	**Jest tworzone przecięcie zaznaczonego obszaru ścieżki z obszarami nakładającymi się.**
Wyklucz nakładające się obszary kształtu	**Obszar nakładki jest wyłączany.**

Wyświetlanie lub ukrywanie zaznaczonego komponentu ścieżki

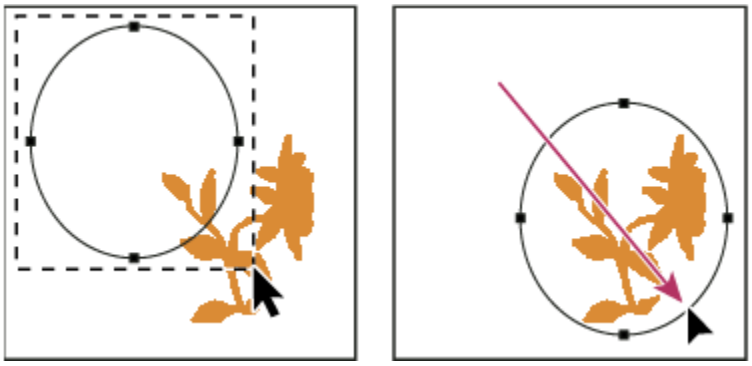
Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Ścieżka docelowa.
- Wybierz polecenie Widok > Dodatkowe. Polecenie wyświetla lub ukrywa także siatkę, linie pomocnicze, krawędzie zaznaczenia, adnotacje i odcięcia.

Przenoszenie ścieżki lub komponentu ścieżki

1. Zaznacz nazwę wybranej ścieżki w palecie Ścieżki i wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżki , aby zaznaczyć ścieżkę w obrazku. Aby zaznaczyć kilka komponentów ścieżki, kliknij każdy następny komponent z wciśniętym klawiszem Shift.

2. Przeciągnij ścieżkę w nowe miejsce. Część ścieżki przesunięta poza kadr jest wciąż dostępna.



Przeciąganie ścieżki na nowe miejsce

Uwaga: *Jeśli ścieżka zostanie przeciągnięta, tak że kursor znajdzie się nad innym otwartym obrazkiem, to zostanie ona skopiowana do obrazka.*

Zmiana kształtu komponentu ścieżki

1. Zaznacz nazwę wybranej ścieżki w palecie Ścieżki i wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie , aby zaznaczyć punkt kontrolny ścieżki.

2. Przeciągnij punkt lub jego uchwyty w nowe miejsce.

Łączenie nakładających się komponentów ścieżki

1. Zaznacz nazwę wybranej ścieżki w palecie Ścieżki i wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżki .

2. Kliknij opcję Połącz na pasku opcji, aby utworzyć jeden komponent z nakładających się komponentów warstwy.

Kopiowanie komponentu ścieżki lub ścieżki

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby skopiować komponent ścieżki podczas przesuwania go, wybierz nazwę ścieżki na palecie Ścieżki, a następnie kliknij komponent ścieżki za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżki . W czasie przeciągania ścieżki, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby skopiować ścieżkę bez zmiany nazwy, przeciągnij ścieżkę w palecie Ścieżki na przycisk Nowa ścieżka , w dolnej części palety.
- Aby skopiować ścieżkę lub zmienić jej nazwę, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij tę ścieżkę na przycisk Nowa ścieżka, znajdujący się u dołu palety Ścieżki. Możesz także zaznaczyć ścieżkę, która ma zostać skopiowana, a następnie wybrać polecenie Powiel ścieżkę z menu palety Ścieżki. Wpisz nową nazwę ścieżki w oknie Powiel ścieżkę i kliknij OK.

- Aby skopiować ścieżkę lub komponent ścieżki jako inną ścieżkę, zaznacz ścieżkę lub komponent do skopiowania i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj. Zaznacz ścieżkę docelową i wybierz polecenie Edycja > Wklej.

Kopiowanie komponentów ścieżki między dwoma plikami programu Photoshop

1. Otwórz oba obrazy.
2. Dla obrazu źródłowego wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżki i zaznacz całą ścieżkę lub komponenty ścieżki obrazka źródłowego, które mają być skopiowane.
3. Aby skopiować komponent ścieżki, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij komponent ścieżki z obrazu źródłowego na obraz docelowy. Komponent jest kopiowany na aktywną ścieżkę na palecie Ścieżki.
   - W obrazie źródłowym zaznacz nazwę ścieżki w palecie Ścieżki, po czym wybierz polecenie Edycja > Kopiuj, aby skopiować ścieżkę. W obrazie docelowym wybierz polecenie Edycja > Wklej. Technika może być używana do łączenia ścieżek na tym samym obrazie.
   - Aby wkleić komponent ścieżki do obrazu docelowego, zaznacz ten komponent ścieżki na obrazie źródłowym i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj. W obrazie docelowym wybierz polecenie Edycja > Wklej.

Usuwanie komponentu ścieżki

1. Wybierz nazwę ścieżki w palecie Ścieżki i kliknij komponent ścieżki przy pomocy narzędzia Zaznaczanie ścieżki .
2. Wciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Mac OS), aby usunąć zaznaczony komponent ścieżki.

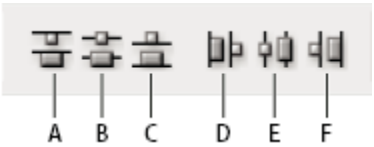
Wyrównywanie i rozmieszczanie komponentów ścieżki

Użytkownik może wyrównać i rozmieścić komponenty ścieżki opisane w jednej ścieżce. Na przykład, można wyrównać lewe krawędzie kilku kształtów jednej warstwy lub rozmieścić kilka komponentów ścieżki roboczej wzdłuż środków ich poziomów.
Uwaga: *Do wyrównywania kształtów umieszczonych na różnych warstwach służy narzędzie do przesuwania.*

- Aby wyrównać komponenty, zaznacz komponenty przeznaczone do wyrównania przy pomocy narzędzia Zaznaczanie ścieżki i wybierz na pasku opcji jedną z opcji wyrównania.

Opcje wyrównania
A. *Górne* ***B.*** *Pionowo do środka* ***C.*** *Dolne* ***D.*** *Lewe* ***E.*** *Do środka w poziomie* ***F.*** *Prawe*

- Aby rozmieścić komponenty, zaznacz co najmniej trzy komponenty do rozmieszczenia, a następnie zaznacz w pasku opcji jedną z opcji rozmieszczenia:



Opcje rozmieszczenia
A. *Górne* ***B.*** *Pionowo do środka* ***C.*** *Dolne* ***D.*** *Lewe* ***E.*** *Do środka w poziomie* ***F.*** *Prawe*

Dodawanie lub usuwanie punktów kontrolnych

Dodanie punktów kontrolnych zapewnia lepszą kontrolę nad ścieżką. Pozwala też przedłużyć ścieżkę otwartą. Nie zaleca się jednak dodawania większej liczby punktów kontrolnych niż jest to konieczne. Ścieżki o małej liczbie punktów kontrolnych są łatwiejsze do edycji, wyświetlania i drukowania. Usuwając niepotrzebne punkty kontrolne, można zmniejszyć złożoność ścieżki.

Pasek narzędzi zawiera trzy narzędzia do dodawania lub usuwania punktów: narzędzie Pióro , narzędzie Dodaj punkt kontrolny i narzędzie Usuń punkt kontrolny .

Domyślnie, po ustawieniu kursora nad zaznaczoną ścieżką narzędzie Pióro zmienia się w narzędzie Dodaj punkt kontrolny, a po ustawieniu kursora nad punktem kontrolnym — w narzędzie Usuń punkt kontrolny. (W programie Photoshop, trzeba wybrać opcję Automatyczne dodawanie/usuwanie z paska opcji, aby możliwa była automatyczna zmiana narzędzia Pióro na narzędzie Dodaj punkt kontrolny lub narzędzie Usuń punkt kontrolny.)

W programach Photoshop i InDesign można zaznaczyć i edytować wiele ścieżek jednocześnie; jednak w programie Illustrator można dodać lub usunąć punkty tylko z jednej ścieżki w danym momencie. W programach Photoshop i InDesign można zmienić kształt ścieżki podczas dodawania punktów kontrolnych poprzez kliknięcie i przeciągnięcie.
Uwaga: *Do usuwania punktów kontrolnych nie należy używać klawiszy Delete, Backspace i Clear ani poleceń Edytuj > Wytnij lub Edytuj > Wyczyść: te klawisze i polecenia powodują usunięcie punktu oraz połączonych z nim segmentów linii.*

Dodawanie lub usuwanie punktów kontrolnych

1. Zaznacz ścieżkę wybraną do zmiany.
2. Wybierz narzędzie Pióro, Dodaj punkt kontrolny albo Usuń punkt kontrolny.
3. Aby dodać punkt kontrolny, umieść kursor nad segmentem ścieżki i kliknij. Aby usunąć punkt kontrolny, umieść kursor nad punktem kontrolnym i kliknij.

W programie Illustrator można dodawać punkty kontrolne do ścieżki poprzez zaznaczenie obiektu i wybranie opcji Obiekt > Ścieżka > Dodaj punkty kontrolne.

Wyłączanie lub tymczasowe zmienianie funkcji automatycznego przełączania narzędzia Pióro

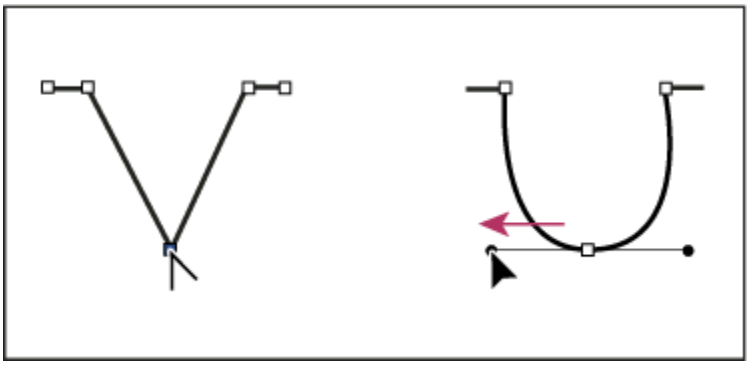
Można zmienić funkcję automatycznego przełączania narzędzia Pióro na narzędzie Dodaj punkt kontrolny lub narzędzie Usuń punkt kontrolny. Jest to przydatne przy rozpoczynaniu nowej ścieżki nad ścieżką już istniejącą.

- W programie Photoshop, należy odznaczyć opcję Automatyczne dodawanie/usuwanie w pasku opcji.
- W programach Illustrator lub InDesign należy przytrzymać klawisz Shift po ustawieniu kursora narzędzia nad wybraną ścieżką lub punktem kontrolnym. (Aby uniknąć blokowania narzędzia Pióro przez klawisz Shift, zwolnij go przed zwolnieniem przycisku myszy).
- W programie Illustrator, aby wyłączyć funkcję przełączania, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS) i zaznacz opcję Wyłącz automatyczne dodawanie/usuwanie.

Konwertowanie punktów gładkich na punkty narożne i odwrotnie

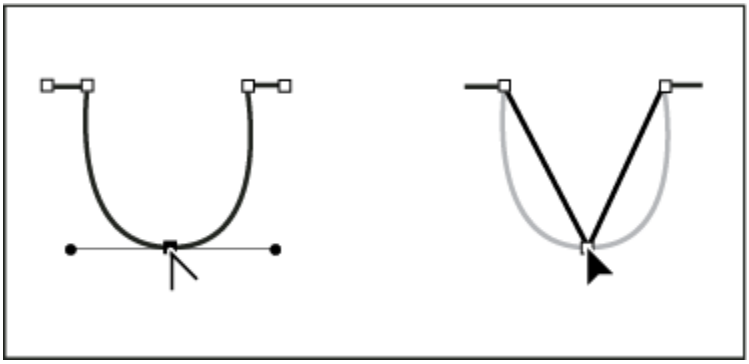
1. Zaznacz ścieżkę wybraną do zmiany.
2. Zaznacz narzędzie Konwertowanie punktów lub narzędzie Pióro z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

   Uwaga: *Aby przełączyć narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie na Konwersja punktów, umieść kursor nad punktem kontrolnym i wciśnij klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command + Option (Mac OS).*
3. Umieść narzędzie Konwersja punktów nad punktem kontrolnym, który ma zostać przekonwertowany i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przekonwertować punkt narożny na punkt gładki, przeciągnij kursor od punktu narożnego. Na ekranie pojawią się linie kierunkowe.



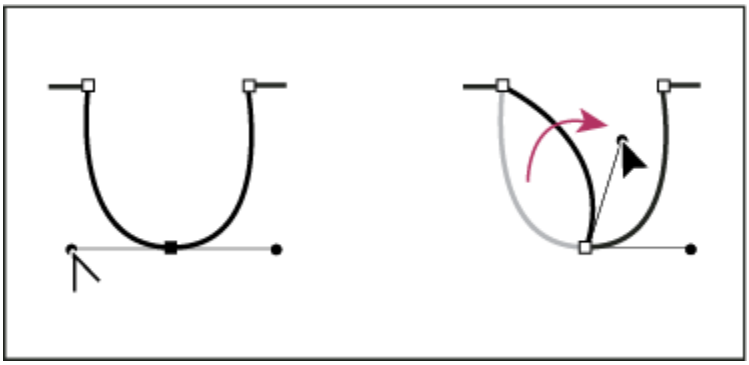
Wyciąganie punktu kierunkowego z punktu narożnego przy tworzeniu punktu gładkiego

- Aby przekonwertować punkt gładki na narożny bez linii kierunkowych, kliknij punkt gładki.



Kliknięcie na punkcie gładkim tworzy punkt narożny.

- Aby przekonwertować punkt narożny bez linii kierunkowych na punkt narożny z niezależnymi liniami kierunkowymi, wyciągnij punkt kierunkowy z punktu narożnego, zmieniając go na punkt gładki z liniami kierunkowymi. W takim przypadku, zwolnić tylko przycisk myszy (nie zwalniaj klawiszy, które mogły włączać narzędzie do konwersji punktów kontrolnych) i wyciągnij kolejny punkt kierunkowy.
- Aby przekonwertować punkt gładki na narożny z niezależnymi liniami kierunkowymi, przeciągnij jeden z punktów kierunkowych.



Konwertowanie punktu gładkiego na narożny

Zobacz także

"Punkty, składniki i segmenty ścieżek" na stronie 398

Konwertowanie pomiędzy ścieżkami i krawędziami zaznaczenia

Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia

Ścieżki definiują pewne zgrubne kontury, które można przekonwertować na precyzyjne krawędzie zaznaczenia. Krawędzie zaznaczenia można również przekonwertować na ścieżki, dopracowując je narzędziem Zaznaczanie bezpośrednie .

Na krawędź zaznaczenia może być przekształcona dowolna ścieżka zamknięta. Ścieżkę zamkniętą można dodawać do, odejmować od lub łączyć z bieżącym zaznaczeniem.

Konwersja ścieżki na krawędź zaznaczenia przy użyciu bieżących ustawień

1. Zaznacz ścieżkę na palecie Ścieżki.
2. Przekonwertuj ścieżkę, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Wczytaj ścieżkę jako zaznaczenie , w dolnej części palety Ścieżki.
   - Kliknij miniaturkę ścieżki w palecie Ścieżki z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Konwersja ścieżki na krawędź zaznaczenia i określanie ustawień

1. Zaznacz ścieżkę na palecie Ścieżki.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Wczytaj ścieżkę jako zaznaczenie z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
   - Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) , przeciągnij ścieżkę do przycisku Wczytaj ścieżkę jako zaznaczenie.
   - W menu palety Ścieżki wybrać opcję Utwórz zaznaczenie.
3. W oknie dialogowym Utwórz zaznaczenie wybierz jedną z opcji renderingu:

Promień wtapiania	**Opcja określa, jak daleko na zewnątrz i wewnątrz krawędzi zaznaczenia ma się rozciągać strefa wtopienia. Wpisz wartość w pikselach.**
Wygładzanie	**Opcja pozwala utworzyć łagodniejsze przejście między pikselami w zaznaczeniu i granicznymi. Promień wtapiania ustaw na 0.**

Więcej informacji na temat tych opcji znajduje się w części “Wygładzanie krawędzi zaznaczeń” na stronie 274.

4. Wybierz jedną z następujących opcji operacyjnych:

Nowe zaznaczenie	**Zaznaczenie obejmuje tylko obszar zdefiniowany przez ścieżkę.**
Dodaj do zaznaczenia	**Obszar zdefiniowany przez ścieżkę jest dodawany do bieżącego zaznaczenia.**
Odejmij od zaznaczenia	**Obszar zdefiniowany przez ścieżkę jest usuwany z bieżącego zaznaczenia.**

Przetnij z zaznaczeniem	**Zaznaczenie obejmuje tylko część wspólną obszaru już zaznaczonego i ograniczonego przez ścieżkę. Jeśli zaznaczenie nie pokrywa się ze ścieżką, nic nie zostaje zaznaczone.**

5 Kliknij OK.

Konwersja zaznaczenia na ścieżkę.

Każde zaznaczenie utworzone za pomocą narzędzia do zaznaczania można przekonwertować na ścieżkę. Polecenie Utwórz ścieżkę roboczą eliminuje wtapianie zastosowane do zaznaczenia. Może też zmienić kształt zaznaczenia -- zależy to od stopnia złożoności ścieżki oraz tolerancji ustawionej w oknie dialogowym Utwórz ścieżkę roboczą.

1 Utwórz zaznaczenie i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Utwórz ścieżkę roboczą w dolnej części palety Ścieżki, aby użyć bieżącego ustawienia tolerancji bez otwierania okna Utwórz ścieżkę roboczą.
- Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij przycisk Utwórz ścieżkę w dolnej części palety Ścieżki.
- Wybierz polecenie Utwórz ścieżkę roboczą z menu palety Ścieżki.

2 Podaj wartość w polu Tolerancja lub użyj domyślnej wartości z okna Utwórz ścieżkę roboczą.

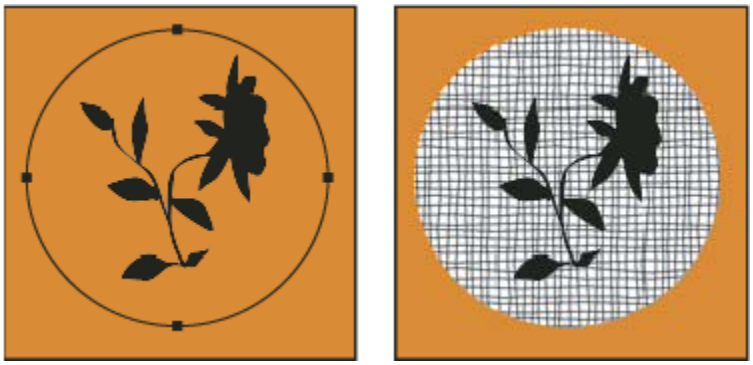
Tolerancja może przyjmować wartości z zakresu od 0,5 do 10 pikseli i określa "wrażliwość" polecenia Utwórz ścieżkę roboczą na drobne zmiany kształtu zaznaczenia. Im wyższa jest wartość tolerancji, tym mniej punktów kontrolnych ma powstająca ścieżka i jest gładsza. Jeśli ścieżka jest używana jako ścieżka odcinania i nie można poprawnie wydrukować obrazka, należy zwiększyć wartość tolerancji. (Zobacz “Drukowanie ścieżek odcinania obrazków” na stronie 517.)

3 Kliknij OK. Ścieżka pojawi się w dolnej części palety Ścieżki.

Dodawanie koloru do ścieżek

Wypełnianie ścieżek kolorem

Ścieżka utworzona za pomocą narzędzia Pióro staje się elementem obrazka dopiero po obrysowaniu lub wypełnieniu. Polecenie Wypełnij ścieżkę umożliwia wypełnienie ścieżki określonym kolorem, stanem obrazka, wzorkiem lub warstwą wzorka.



Ścieżka zaznaczona (po lewej) i wypełniona (po prawej)

> ***Ważne:*** *Podczas wypełniania warstwy wartości kolorów są wyświetlane na warstwie aktywnej. Przed rozpoczęciem pracy należy zatem upewnić się, czy jest aktywna odpowiednia warstwa. Ścieżki nie można wypełnić, jeśli aktywna jest maska odcinania warstwy lub warstwa tekstowa.*

Wypełnianie ścieżkę na podstawie aktualnych ustawień opcji Wypełnij ścieżkę

1 Zaznacz ścieżkę na palecie Ścieżki.

2 Kliknij przycisk Wypełnij ścieżkę u dołu palety Ścieżki.

Wypełnianie ścieżki i określanie opcji

1 Zaznacz ścieżkę na palecie Ścieżki.

2 Wypełnić ścieżkę:
- Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij przycisk Wypełnij ścieżkę w dolnej części palety Ścieżki.
- Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), przeciągnij ścieżkę do przycisku Wypełnij ścieżkę.
- W menu palety Ścieżki wybierz polecenie Wypełnij ścieżkę. Jeśli zaznaczono komponent ścieżki, polecenie to zmienia się w Wypełnij podścieżkę.

3 W polu Użyj wybierz zawartość wypełnienia. (Zobacz "Wypełnianie zaznaczenia lub warstwy kolorem" na stronie 377.)

4 Określ krycie wypełnienia. Aby wypełnienie było bardziej przezroczyste, wprowadź niską wartość. Wartość 100% daje wypełnienie zupełnie nieprzezroczyste.

5 Wybrać tryb mieszania wypełnienia. (Zobacz "Lista trybów mieszania" na stronie 369.)

Na liście trybów znajduje się tryb Wyczyść, który pozwala usunąć przezroczystość. Opcji tej można użyć tylko podczas pracy na warstwie innej niż Tło.

6 Wybrać polecenie Zachowaj przezroczystość, aby ograniczyć wypełnianie do obszarów zawierających piksele. (Zobacz "Blokowanie warstw" na stronie 310.)

7 Ustaw opcję renderingu:

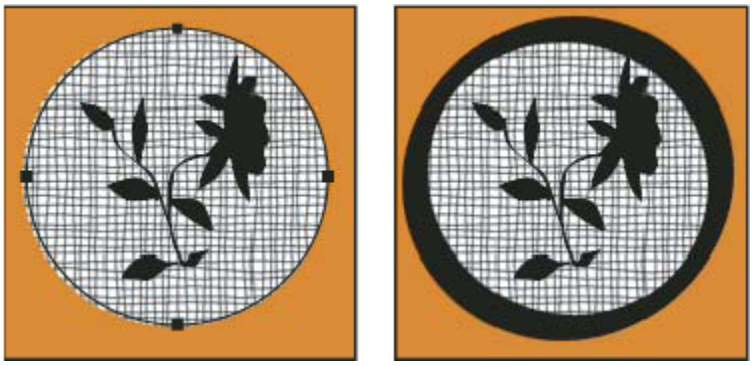
Promień wtapiania	**Opcja określa, jak daleko na zewnątrz i wewnątrz krawędzi zaznaczenia ma się rozciągać strefa wtopienia. Wpisz wartość w pikselach.**
Wygładzanie	**Opcja pozwala utworzyć łagodniejsze przejście między pikselami w zaznaczeniu i granicznymi.**

Więcej informacji na temat tych opcji znajduje się w części "Wygładzanie krawędzi zaznaczeń" na stronie 274.

8 Kliknij OK.

Obrysowywanie ścieżki kolorem

Polecenie Obrysuj ścieżkę pozwala namalować kontur ścieżki. Polecenie to daje możliwość utworzenia konturu malarskiego (na podstawie bieżących ustawień narzędzi do malowania), który będzie stosowany do wszystkich ścieżek. Nie przypomina to w żaden sposób efektu warstwy o nazwie Obrys, który nie odwołuje się do ustawień narzędzi malarskich.
> ***Ważne:*** *Podczas obrysowywania ścieżki wartości kolorów są wyświetlane na warstwie aktywnej. Przed rozpoczęciem pracy należy zatem upewnić się, czy jest aktywna odpowiednia warstwa. Ścieżki nie można obrysować, jeśli aktywna jest maska warstwy lub warstwa tekstowa.*



Ścieżka zaznaczona (po lewej) i obrysowana (po prawej)

Obrysowywanie ścieżki na podstawie aktualnych ustawień opcji Obrysuj ścieżkę

1 Zaznacz ścieżkę na palecie Ścieżki.

2 Kliknij przycisk Obrysuj ścieżkę ○, w dolnej części panelu Ścieżki. Każde kliknięcie na tym przycisku powoduje zwiększenie krycia konturu. W pewnych wypadkach kontur może wydawać się grubszy.

Obrysowywanie ścieżki i określanie opcji

1 Zaznacz ścieżkę na palecie Ścieżki.

2 Wybierz narzędzie malarskie lub edycyjne, które ma posłużyć do obrysowania ścieżki. Ustaw opcje narzędzia i wybierz końcówkę pędzla z paska opcji. Ustawienia narzędzia należy wybrać przed otwarciem okna dialogowego Obrysuj ścieżkę. Dodatkowe informacje na temat poszczególnych ustawień narzędzia znajdują się w części "Smużenie obszarów obrazu" na stronie 214 oraz "Informacje o narzędziach do malowania, opcjach i panelach" na stronie 349.

3 Obrysuj ścieżkę, wykonując jedną z następujących czynności:

- Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij przycisk Obrysuj ścieżkę ○, w dolnej części palety Ścieżki.
- Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), przeciągnij ścieżkę do przycisku Wypełnij ścieżkę.
- W menu palety Ścieżki wybrać polecenie Obrysuj ścieżkę. Jeśli zaznaczono komponent ścieżki, polecenie to zmienia się w Obrysuj podścieżkę.

4 Jeśli w kroku 2 nie zaznaczono żadnego narzędzia, należy wybrać je w oknie dialogowym Obrysuj ścieżkę.

5 Kliknij OK.

Rozdział 13: Filtry

Filtry mogą być stosowane dla uzyskania efektów specjalnych w obrazach lub wykonania zwykłych zadań edycyjnych takich jak wyostrzanie zdjęć. Rozdział ten zawiera przegląd filtrów programu Photoshop i zasady ich stosowania. Pełny zestaw informacji dotyczący niektórych filtrów znajduje się w innych rozdziałach. Informacje na temat filtrów wyostrzających, rozmywających, Korekcji obiektywu, Rozmycia soczewkowego, Redukcji szumu, Skraplania i Punktu zbiegu znajdują się w systemie pomocy Adobe.

Podstawowe informacje dotyczące filtrów

Używanie filtrów

Filtry mogą być używane do czyszczenia lub retuszu zdjęć, stosowania specjalnych efektów artystycznych tworzących na przykład efekt szkicu lub obrazu impresjonistycznego lub do tworzenia niepowtarzalnych przekształceń opartych na zniekształcaniu i efektach świetlnych. Filtry zapewniane przez firmę Adobe są dostępne w menu Filtry. Niektóre filtry zapewniane przez inne firmy są dostępne jako dodatkowe wtyczki. Po zainstalowaniu filtry te są wyświetlane u dołu menu Filtry.

Filtry inteligentne, stosowane do inteligentnych obiektów umożliwiają stosowanie filtrów w sposób nieinwazyjny. Filtry inteligentne są przechowywane w postaci efektów warstw w palecie Warstwy i mogą być dopasowywane w dowolnym czasie, w trakcie pracy na danych obrazu oryginalnego w obiekcie inteligentnym. Dodatkowe informacje na temat Efektów inteligentnych filtrów i edycji bezpiecznej znajdują się w części “Edycja bezpieczna” na stronie 331.

Aby zastosować filtr, należy wybrać polecenie z odpowiedniego podmenu wyskakujące z menu Filtr. Podane wskazówki pomagają w wyborze filtrów:

- Filtry są stosowane do aktywnej, widocznej warstwy albo do zaznaczenia.
- W przypadku obrazów o 8 bitach na kanał większość filtrów można stosować kumulacyjnie, za pomocą Galerii filtrów. Wszystkie filtry można stosować indywidualnie.
- Filtry nie mogą być stosowane do obrazów w trybie Bitmapa lub Kolory indeksowane.
- Niektóre filtry działają jedynie na obrazach RGB.
- Do obrazów 8-bitowych można stosować wszystkie filtry.
- Do obrazów 16-bitowych można stosować tylko następujące filtry: Skraplanie, Punkt zbiegu, Rozmycie uśrednione, Rozmycie, Rozmycie silniejsze, Rozmycie polowe, Rozmycie gaussowskie, Rozmycie soczewkowe, Poruszenie, Rozmycie radialne, Rozmycie powierzchniowe, Rozmycie kształtu, Korekcja obiektywu, Dodawanie szumu, Usuwanie szumu i ziarna, Kurz i rysy, Mediana, Redukcja szumu, Włókna, Chmury 1, Chmury 2, Flara obiektywu, Wyostrzanie, Wyostrzanie brzegów, Wyostrz bardziej, Wyostrzanie inteligentne, Maska wyostrzająca, Płaskorzeźba, Szukanie krawędzi, Solaryzacja, Usuwanie przeplotu, Kolory NTSC, Własny, Górnoprzepustowy, Maksimum, Minimum i Przesunięcie.
- Do obrazów 32-bitowych można stosować tylko następujące filtry: Rozmycie uśrednione, Rozmycie polowe, Rozmycie gaussowskie, Poruszenie, Rozmycie radialne, Rozmycie kształtu, Rozmycie powierzchniowe, Dodawanie szumu, Chmury 1, Chmury 2, Flara obiektywu, Wyostrzanie inteligentne, Maska wyostrzająca, Usuwanie przeplotu, Kolory NTSC, Płaskorzeźba, Górnoprzepustowy, Maksimum, Minimum i Przesunięcie.
- Niektóre filtry są stosowane wyłącznie w pamięci RAM. Jeżeli komputer nie dysponuje zasobami RAM wymaganymi dla przetworzenia efektu filtra, to system może wyświetlić komunikat o błędzie.

seehelp *Szczegółowe informacje na temat stosowania poszczególnych filtrów i filtra Skraplanie znajdują się w Pomocy programu Photoshop.*

Zobacz także

“Informacje o wtyczkach” na stronie 52

Stosowanie filtra z menu Filtr

Filtr może być stosowany do aktywnej warstwy lub inteligentnego obiektu. Filtry stosowane do obiektów inteligentnych są bezpieczne i mogą być dopasowywane w dowolnym czasie.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zastosować filtr do całej warstwy, uaktywnij lub zaznacz tę warstwę.
- Jeśli filtr ma być zastosowany do określonego fragmentu obrazu, zaznacz ten fragment.
- Aby zastosować filtr bezpieczny tak, by można było zmienić ustawienia filtra w późniejszym czasie, zaznacz Inteligentny obiekt z zawartością obrazu, do której ma być zastosowany wybrany filtr.

2 Wybierz jeden z filtrów z podmenu w menu Filtr.

Jeżeli z działaniem filtra nie wiąże się otwieranie okna dialogowego, to filtr ten zostanie zastosowany.

3 Jeżeli na ekranie pojawi się okno dialogowe lub Galeria filtrów, wprowadź odpowiednie wartości lub ustaw opcje, a następnie kliknij przycisk OK.

Stosowanie filtrów do dużych obrazów, może być czasochłonne, ale efekt można podejrzeć w oknie dialogowym filtra. Aby wyświetlić określony fragment obrazu na środku okna podglądu, przeciągnij go w oknie podglądu. W niektórych filtrach, kliknięcie obrazu powoduje wyśrodkowanie go w miejscu kliknięcia. Powiększanie oraz pomniejszanie podglądu umożliwiają przyciski + i - umieszczone pod polem podglądu.

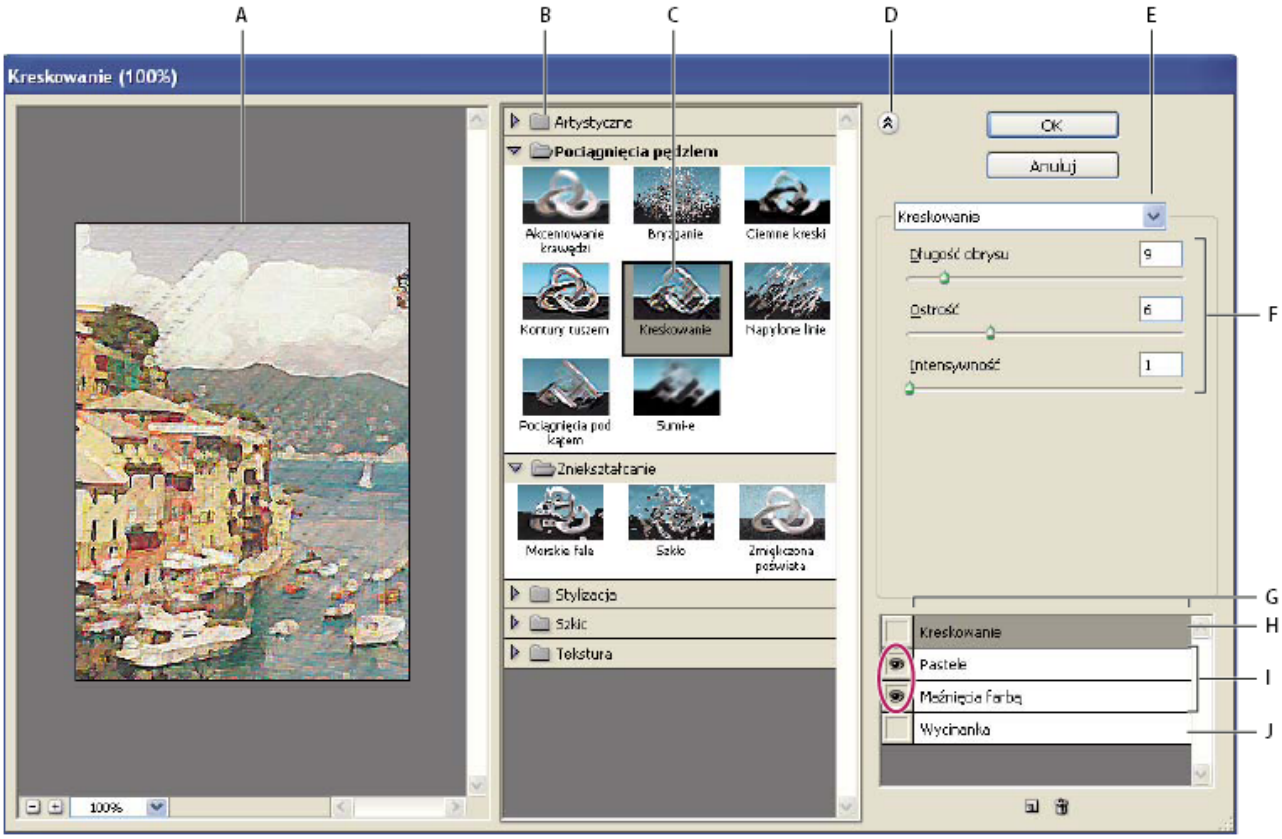
Zobacz także

"Informacje o filtrach inteligentnych" na stronie 335

"Bezpieczna edycja " na stronie 331

Przegląd Galerii filtrów

Galeria filtrów zawiera podgląd wielu efektów specjalnych filtrów. W trakcie pracy możesz stosować kilka filtrów, włączać lub wyłączać wybrany efekt filtra, zerować opcje filtra i zmieniać kolejność stosowanych filtrów. Po uzyskaniu zadawalającego efektu możesz zastosować do wybranego obrazu. Nie wszystkie filtry w menu Filtr są dostępne w Galerii filtrów.



Okno dialogowe Galeria filtrów
***A.** Podgląd **B.** Kategoria filtra **C.** Miniaturka zaznaczonego filtra **D.** Wyświetlanie/Ukrywanie miniaturek filtrów **E.** Wyskakujące menu Filtry **F.** Opcje zaznaczonego filtra **G.** Lista efektów filtra do zastosowania lub rozmieszczenia **H.** Zaznaczony, ale nie zastosowany efekt filtra **I.** Efekty zastosowane kumulatywnie, ale nie zaznaczone **J.** Efekt ukryty*

Wyświetlanie Galerii filtrów

1 Wybierz polecenie Filtr > Galeria filtrów. Kliknięcie na nazwie kategorii filtra powoduje wyświetlenie podglądów dostępnych efektów.

Powiększanie i pomniejszanie obrazu podglądu

1 Kliknij przycisk + lub – w obszarze poglądu lub wybierz procentowe określenie powiększenia.

Wyświetlanie innego obszaru podglądu

1 Przeciąganie po obszarze podglądu przy pomocy narzędzia Rączka

Ukrywanie miniaturek filtrów

1 Kliknij przycisk Pokaż/Ukryj w górnej części galerii.

Stosowanie filtrów za pomocą Galerii filtrów

Filtry są stosowane w takiej kolejności, w jakiej się je wybierze. Po zastosowaniu filtrów można zmienić ich kolejność na liście -- w tym celu przeciągnij nazwy wybranych filtrów w nowe miejsca. Zmiana uporządkowania efektów można istotnie zmienić wygląd obrazu. Aby ukryć efekt filtra na obrazie podglądu, kliknij na ikonie oka obok tego filtra. Nadane filtry można usuwać, poprzez zaznaczenie go i kliknięcie ikony Usuń .

Eksperymentując z efektami różnych filtrów możesz zaoszczędzić czas, zaznaczając mały, reprezentatywny fragment obrazu.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastosować filtr do całej warstwy, uaktywnij lub zaznacz tę warstwę.
   - Jeśli filtr ma być zastosowany do określonego fragmentu obrazu, zaznacz ten fragment.
   - Aby zastosować filtr bezpieczny tak, by można było zmienić ustawienia filtra w późniejszym czasie, zaznacz Inteligentny obiekt z zawartością obrazu, do której ma być zastosowany wybrany filtr.
2. Wybierz polecenie Filtr > Galeria filtrów.
3. Dodaj pierwszy filtr, klikając na jego nazwie. Listę wszystkich filtrów z danej kategorii wyświetla się kliknięciem na odwrócony trójkąt obok nazwy kategorii. Dodany filtr jest umieszczany na liście zastosowanych filtrów -- liście dostępnej w prawym dolnym narożniku okna Galeria filtrów.
4. Wprowadź wartości lub ustaw opcje wybranego filtra.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastosować filtry kumulatywnie, kliknij ikonę Nowa warstwa efektów i wybierz kolejny filtr. Czynność tę powtórz dla wszystkich dodatkowych filtrów.
   - Aby zmienić kolejność filtrów na liście zastosowanych filtrów, dostępnej w prawym dolnym narożniku okna Galeria filtrów, przeciągnij nazwy wybranych filtrów w inne miejsca listy.
   - Aby usunąć zastosowany filtr, zaznacz go na liście zastosowanych filtrów, po czym kliknij ikonę Usuń .
6. Po zakończeniu pracy kliknij OK.

Zobacz także

"Informacje o filtrach inteligentnych" na stronie 335

"Bezpieczna edycja " na stronie 331

Efekty filtra mieszania i tonowania

Polecenie Stonuj służy do zmiany sposobu krycia i mieszania efektów filtrów, narzędzi do malowania, Gumki lub korekty koloru. Tryby mieszania z okna dialogowego Stonuj są podzbiorem zestawu trybów narzędzi do malowania i edycji (w oknie dialogowym Zanik nie ma trybów mieszania Z tyłu i Wymaż). Zastosowanie polecenia Stonuj daje efekt podobny do zastosowania filtra na osobnej warstwie, a następnie użycia obiektów sterujących kryciem warstwy i trybem mieszania.
Uwaga: *Polecenie Stonuj może przyczynić się do zmiany wyników polecenia Wydziel, polecenia Skraplanie i filtrów pociągnięć pędzla.*

1. Zastosuj filtr, narzędzie do malowania lub korektę koloru do obrazu lub zaznaczenia.
2. Wybierz polecenie Edycja > Stonuj. Zaznaczenie opcji Podgląd umożliwia obejrzenie podglądu efektu.
3. Dopasuj krycie, przeciągając suwak na wartość z zakresu od 0% (przezroczyste) do 100%.
4. Wybierz tryb mieszania z menu Tryb.

   Uwaga: *W przypadku obrazów o kolorach z przestrzeni Lab nie można używać trybów Rozjaśnianie, Ściemnianie, Jaśniej, Ciemniej, Różnica oraz Wykluczenie.*
5. Kliknij OK.

Zobacz także

"Informacje o trybach mieszania" na stronie 369

"Informacje o warstwach dopasowania i warstwach wypełnienia" na stronie 328

Wskazówki dotyczące efektów specjalnych

Tworzenie efektów brzegowych Użytkownik ma do dyspozycji różne techniki mieszania efektów filtra z obrazkiem pierwotnym (w szczególności z jego brzegami). Aby uzyskać wyraźną krawędź kontrastującą z resztą obrazka, zastosuj filtr bez dodatków. Aby uzyskać krawędzie miękkie, wtop brzegi, a dopiero potem zastosuj filtr. Aby uzyskać efekt przezroczystości, zastosuj filtr, a potem użyć polecenia Stonuj, i w ten sposób dopasuj tryb mieszania i krycie zaznaczenia.

Stosowanie filtrów do warstw Innym sposobem różnicowania efektów działania filtrów jest stosowanie ich do pojedynczej warstwy lub po kolei do kilku warstw. Aby zastosować filtr do wybranej warstwy, należy ją wyświetlić i umieścić w niej piksele (wystarczy wypełnienie kolorem neutralnym).

Stosowanie filtrów do pojedynczych kanałów Możesz zastosować filtr do wybranego kanału obrazu, zastosować różne efekty do różnych kanałów, a także zastosować ten sam filtr z różnymi parametrami.

Tworzenie tła Stosując efekty do kształtów w jednolitym kolorze albo w odcieniach szarości, możesz utworzyć wiele różnych teł i tekstur. Tekstury te można potem rozmywać. Niektóre filtry mają niewielki wpływ na jednolite kolory (np. filtr Szkło), inne jednak pozwalają uzyskać interesujące efekty.

Łączenie efektów przy użyciu masek lub powielonych obrazów Definiowanie wybranych obszarów zaznaczeń za pomocą masek zwiększa kontrolę nad przejściami od jednego efektu do innego. Maski mogą na przykład służyć do definiowania zaznaczenia.

Przy użyciu Pędzla historii użytkownik może zastosować wybrany filtr tylko do fragmentu obrazka. Najpierw zastosuj filtr do całego obrazu. Następnie przejdź o krok wstecz na palecie Historia, do stanu obrazka przed zastosowaniem filtra, i ustaw źródło Pędzla historii na stan po zastosowaniu filtra. Następnie pomaluj obraz.

Zwiększanie jakości i spójności obrazków Stosując do różnych obrazków ten sam filtr, można ukryć ich wady, zmienić lub uwydatnić ich wygląd, a także upodobnić je do siebie. Paleta Operacja umożliwia zapis procesu modyfikacji danego obrazu i stosowanie zapisanych działań do innych obrazów.

Zwiększanie wydajności filtrów

Niektóre filtry wymagają znacznych ilości pamięci, zwłaszcza gdy stosuje się je do obrazków o wysokiej rozdzielczości.

1 Następujące techniki mogą usprawnić działanie filtrów:

- Filtry i ich ustawienia powinny być testowane na małych fragmentach obrazu.
- Filtry powinny być stosowane do pojedynczych kanałów. Jeśli zastosowanie filtra do całego obrazka przysparza trudności, możesz przefiltrować oddzielnie poszczególne kanały RGB. (W przypadku niektórych filtrów — szczególnie tych, które losowo modyfikują piksele — wynik będzie inny, niż w przypadku zastosowania filtra do kanału złożonego.)
- Przed uruchomieniem filtra zwolnij pamięć za pomocą polecenia Wyczyść.
- Przydziel więcej pamięci dla programu Photoshop. Jeżeli jest to konieczne, zakończ działanie innych programów, aby zwolnić pamięć dla programu Photoshop.
- Działanie filtrów intensywnie korzystających z pamięci, takich jak Efekty świetlne, Wycinanka, Witraż, Chrom, Falowanie, Bryzganie, Napylone linie i Szkło, możesz przyspieszyć, zmieniając ich ustawienia. (W przypadku filtra Witraż możesz na przykład zwiększyć wielkość komórki. W przypadku filtra Wycinanka możesz zwiększyć wartość opcji Prostota krawędzi lub Dokładność krawędzi, albo obu tych opcji.)
- Jeśli planowany jest wydruk czarno-biały, to przed zastosowaniem filtrów, warto przekształcić kopię obrazu na obraz w skali szarości. Należy jednak pamiętać o tym, że w pewnych przypadkach zastosowanie filtra do obrazu kolorowego, a następnie przekształcenie go na obraz w skali szarości może dać inny wynik niż zastosowanie tego samego filtra do obrazu w skali szarości.

Zobacz także

"Stosowanie poleceń Cofnij i Ponów" na stronie 53

Odniesienia efektów filtrów

Artystyczne, filtry

Filtry dostępne w podmenu Artystyczne umożliwiają tworzenie efektów specjalnych przeznaczonych dla kompozycji lub innych projektów. Na przykład, filtr Wycinanka umożliwia tworzenie kolaży i efektów typograficznych. Filtry te powalają uzyskać motywy naturalistyczne lub ludowe. Wszystkie filtry artystyczne można stosować za pomocą Galerii filtrów.

Kolorowanie kredkami Wynikowy obrazek wygląda tak, jakby narysowano go kolorowymi kredkami na jednolitym tle. Ważne krawędzie zostają zachowane, lecz sprawiają wrażenie niedokładnie zakreskowanych; tło jest widoczne przez obszary mniej pokolorowane.

Aby uzyskać efekt symulujący pergamin, zmień kolor tła bezpośrednio przez nadaniem filtra Kolorowanie kredkami do zaznaczonego obszaru.

Wycinanka Wynikowy obraz wygląda tak, 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.

Suchy pędzel Krawędzie obrazu są rysowane techniką suchego pędzla (technika pośrednia między malarstwem olejnym i akwarelą). Filtr upraszcza obraz poprzez zmniejszenie zakresu kolorów i wypełnienie niektórych obszarów kolorem wspólnym.

Ziarno błony fotograficznej Do cieni oraz półcieni obrazu jest stosowany jednolity wzorek. Łagodniejszy wzorek jest stosowany do jaśniejszych obszarów obrazu. Filtr jest używany do eliminacji efektów pasków kolorów w ewolucjach i zmniejszenia wizualnych różnić elementów pochodzących z różnych źródeł.

Fresk Obraz jest malowany zgrubnie, za pomocą krótkich, okrągłych i nierównomiernych maźnięć.

Blask neonu Filtr pozwala dodawać do obrazu różne rodzaje blasków. Jest użyteczny, gdy trzeba zmiękczyć kolorystykę obrazu. Aby wybrać kolor poświaty, kliknij na polu poświaty i zaznaczyć wybrany kolor próbnikiem kolorów.

Maźnięcia farbą Pozwala na wybranie jednej z wielu wielkości pędzla (od 1 do 50) oraz typów efektu malowania. Wśród typów pędzli znajdują się: prosty, delikatnie nierówny, delikatnie ciemny, szeroki ostry, szeroki nierówny i postrzępiony.

Szpachla malarska Wynikowy obraz zawiera mniej detali; sprawia wrażenie cienko pomalowanego płótna z wyraźną teksturą.

Foliowanie Wynikowy obraz wygląda, tak jakby był owinięty w cienki plastik; zostają uwydatnione szczegóły powierzchni.

Posteryzacja krawędzi Filtr pozwala zmniejszyć liczbę kolorów na obrazie (zgodnie z ustawioną opcją), a także obrysować krawędzie. Duże obszary obrazu są cieniowane w zwykły sposób, a ciemne szczegóły są widoczne na całym obrazie.

Pastele Pozwala uzyskać efekt rysowania pastelową kredą na tle z teksturą. Obszary jasnego koloru zawierają grube kreski kredy z niewielkim akcentem tekstury, a obszary ciemniejsze zawierają zdrapane kreski kredy odkrywające teksturę.

Smużenie Obraz jest zmiękczany za pomocą krótkich ukośnych kresek lub rozmazywania ciemnych obszarów. Obszary jaśniejsze stają się jeszcze jaśniejsze i tracą szczegóły.

Gąbka Filtr pozwala tworzyć obrazy z bardzo mocno pokrytymi teksturą obszarami kontrastowego koloru, przypominającymi pomalowane gąbką.

Podkład Wynikowy obraz jest malowany na innym obrazie, który znajduje się na tle pokrytym teksturą.

Akwarele Obraz jest malowany w stylu przypominającym akwarele, przy użyciu średniego pędzla nanoszącego na obrazy kolory rozwodnione. W miejscach wyraźnych zmian tonów na krawędziach filtr zmienia nasycenie koloru.

Filtry rozmywające

Filtry z grupy Rozmycie zmiękczają zaznaczenie lub obraz i są używane do retuszu obrazów. Filtry rozmywające wygładzają przejścia przez uśrednianie pikseli przylegających do ostrych brzegów linii i obszarów cieniowanych, tam gdzie w obrazie występują ostre przejścia kolorów.

Przed (po lewej) i po zastosowaniu filtra Rozmycie soczewkowe (po prawej); tło zostało rozmyte, ale pierwszy plan pozostał ostry

Uwaga: *Aby zastosować filtr Rozmycie do krawędzi warstwy, wyłącz opcję Zablokuj przezroczyste piksele w panelu Warstwy.*

Uśrednij Jest określany średni (uśredniony) kolor obrazu lub zaznaczenia; następnie obiekt jest wypełniany tym kolorem. Jeżeli na przykład zaznaczy się obszar trawy, to filtr zamieni ten obszar w jednolitą plamę zieleni.

Rozmyj i Rozmycie silniejsze Filtr pozwala usunąć szum tam, gdzie pojawiają się znaczące zmiany kolorów. Filtry z grupy Rozmycie wygładzają przejścia tonalne poprzez uśrednienie pikseli w pobliżu ostrych linii i obszarów cieniowanych. Filtr Rozmycie silniejsze pozwala uzyskać efekt trzykrotnie lub czterokrotnie silniejszy niż filtr Rozmyj.

Rozmycie polowe Podstawą rozmycia czyni się średnią wartość kolorów pikseli sąsiadujących ze sobą. Filtr pozwala tworzyć efekty specjalne. Możesz zmienić wielkość obszaru, na podstawie którego jest obliczana średnia wartość koloru danego piksela; większemu promieniowi obszaru odpowiada większe rozmycie.

Rozmycie gaussowskie Zaznaczenie jest rozmywane szybko, na podstawie podanego współczynnika. *Gaussowskie* odnosi się do metody obliczania wartości kolorów poszczególnych pikseli -- podstawą obliczeń jest krzywa Gaussa (w kształcie dzwonu). Filtr dodaje rzadko rozmieszczone szczegóły i może wywoływać efekt zamglenia.

Rozmycie soczewkowe Powoduje rozmycie obrazu wywołując wrażenie zawężenia pola ostrości, tak że niektóre obiekty pozostają ostre, a inne ulegają rozmyciu. Zobacz “Dodawanie rozmycia soczewkowego” na stronie 225.

Poruszenie Rozmycie jest stosowane w określonym kierunku (od –360º do +360º) i z określoną intensywnością (od 1 do 999). Efekt filtra jest podobny do zdjęcia poruszającego się obiektu przy długim czasie naświetlania.

Rozmycie promieniste Uzyskuje się łagodne rozmycie, uzyskiwane przy przybliżaniu, oddalaniu lub obracaniu aparatu. Metoda Obrót polega na rozmywaniu obrazu wzdłuż okręgów o wspólnym środku, z określoną siłą. Zaznacz opcję Powiększenie, aby rozmyć obraz wzdłuż linii koła, nadając kompozycji efekt zmniejszania lub powiększania obrazu i określ wartość efektu od 1 do 100. Jakość rozmycia jest określane poprzez wartości Szkic (efekt szybki, ale ziarnisty) lub Dobra i Najlepsza (lepsza jakość), które mogą być nierozpoznawalne poza dużym powiększeniem. Punkt odniesienia rozmycia jest określany poprzez przeciągnięcie wzorka w polu Środek rozmycia.

Rozmycie kształtu Rozmycie jest generowane na podstawie konkretnego kształtu. Kształt ten można wybrać z listy zdefiniowanych kształtów, jego wielkość można zmienić za pomocą suwaka. Program oferuje wiele różnych bibliotek kształtów. Aby wczytać wybraną bibliotekę, kliknij trójkąt i wybierz jej nazwę. Promień decyduje o wielkości jądra; im większe jądro, tym większy zakres rozmycia.

Inteligentne rozmycie Obraz jest rozmywany z najwyższą precyzją. Możesz określić promień, próg i jakość rozmycia. Promień decyduje o wielkości obszaru przeszukiwanego pod kątem różnic między pikselami. Próg określa różnicę pomiędzy pikselami uwzględnianymi przez filtr. Możesz 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 Nakładka – białe.

Rozmycie powierzchniowe Obraz jest rozmywany z zachowaniem krawędzi. Filtr można stosować do tworzenia efektów specjalnych, a także do usuwaniu szumu i ziarna. Parametr Promień określa wielkość 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.

Pociągnięcia pędzlem, filtry

Filtry z grupy Pociągnięcia pędzlem pozwalają nadać obrazowi wygląd bardziej malarski, a służą do tego efekty różnych pędzli i pociągnięć farby. Niektóre filtry dodają do obrazka ziarno, farbę, szum, szczegóły krawędzi lub teksturę. Wszystkie filtry z grupy Pociągnięcia pędzlem można stosować za pomocą Galerii filtrów.

Akcentowanie krawędzi Krawędzie obrazu zostają uwydatnione. Po określeniu wysokiej jasności krawędzi efekt przypomina rysowanie białą kredą. Ustawienie niskiej jasności krawędzi daje efekt malowania czarnym tuszem.

Pociągnięcia pod kątem Jaśniejsze obszary obrazu są malowane za pomocą kresek biegnących w jednym kierunku, a ciemniejsze za pomocą kresek biegnących w kierunku przeciwnym.

Kreskowanie Szczegóły oraz wygląd oryginalnego obrazu zostają zachowane, są jednak dodawane tekstury, a krawędzie pokolorowanych obszarów są uwydatniane w sposób przypominający kreskowanie ołówkiem. Opcja Siła określa zagęszczenie kresek (od 1 do 3).

Ciemne kreski Ciemne obszary są zamalowywane krótkimi czarnymi kreskami, a jasne długimi, białymi kreskami.

Kontury tuszem Na szczegółach obrazu są umieszczane cienkie linie. Uzyskany efekt przypomina rysunek wykonany tuszem.

Bryzganie Jest generowany efekt bryzgania aerografu. Zwiększenie opcji upraszcza efekt.

Napylone linie Obraz jest malowany ponownie, za pomocą ukośnych, napylonych kresek w kolorach dominujących.

Sumi-e Obraz jest malowany w stylu japońskiej grafiki (całkowicie nasączony pędzel na papierze ryżowym). Obiekty uzyskują miękkie, rozmyte oraz intensywnie czarne krawędzie.

Filtry z grupy Zniekształcanie

Filtry te zniekształcają geometrię obrazu i są używane do tworzenia efektów trójwymiarowych lub innych efektów plastycznych. Ich wykorzystywanie może istotnie obciążać pamięć komputera. Filtry Zmiękczona poświata, Szkło i Morskie fale można stosować za pomocą Galerii filtrów.

Zmiękczona poświata Wynikowy obraz wygląda tak, jakby oglądano go przez miękki filtr dyfuzyjny. Filtr dodaje białe prześwity z wygasającą poświatą od środka zaznaczenia.

Przemieszczenie Posługuje się drugim obrazem, zwanym *mapą 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.

Szkło Filtr Szkło sprawia, że obrazek wygląda jakby był oglądany przez różnego rodzaju szklane przesłony. Możesz wybrać efekt szkła lub utworzyć własną powierzchnię szklaną w postaci pliku programu Photoshop i zastosować go. Ustawienia skalowania, zniekształcenia i wygładzania mogą być zmieniane. Przed użyciem kontrolek powierzchni do pliku, zapoznaj się z instrukcjami zawartymi w części opisującej filtr Przemieszczenie.

Korekcja obiektywu Filtr Korekcja obiektywu pozwala poprawić typowe wady obiektywu, takie jak winietowanie, zniekształcenie poduszkowate, beczkowate i chromatyczne.

Morskie fale Do obrazu są dodawane przypadkowe zafalowania, co daje efekt oglądania obrazu pod wodą.

Ściśnięcie Zaznaczenie jest ściskane. Wartość dodatnia do 100% przesuwa zaznaczenie w kierunku środka, ujemna wartość do –100% przesuwa od środka.

Współrzędne biegunowe Filtr Współrzędne biegunowe zniekształca obrazek tak, jakby wyglądał po odbiciu w wypukłym lustrze. 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 Na 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 Obraz jest zniekształcany wzdłuż krzywej. Krzywą definiuje się metodą przeciągania linii w polu. Można zmienić dowolny punkt krzywej. Kliknięcie na Domyślne przywraca krzywej kształt linii prostej. Możesz także określić zasady traktowania obszarów, które nie zostały przekształcone.

Sferyzacja Obiekty trójwymiarowe wyglądają tak, jakby znajdowały się na powierzchni kulistej: są odkształcane i rozciągane stosownie do zaznaczonej krzywej.

Wirówka Zaznaczenie jest obracane bardziej w środku, mniej na brzegach. Wzorek wirówki jest określony przez kąt.

Fala Działa podobnie do filtra Falowanie, lecz daje większe możliwości sterowania. Możesz określić liczbę generatorów fal, długość fali (odległość pomiędzy grzbietami) oraz jej typ: Sinusoida, Trójkątna lub Prostokątna. Kliknięcie na Losowo powoduje wybór losowych wartości. Wybrane obszary mogą być wyłączone ze zniekształcania.

Aby powielić wyniki zastosowania fali dla innego zaznaczenia, kliknij opcję Losowo, ustaw liczbę generatorów na 1 i nadaj takie same wartości minimalnej oraz maksymalnej Długości fali i Amplitudy.

Zygzak Zaznaczenie jest zniekształcane promieniście, w zależności od promienia pikseli w zaznaczeniu. Opcja Grzbiety określa liczbę zmiany kierunków zygzaka od środka zaznaczenia w kierunku jego krawędzi. Można także określić sposób przemieszczenia pikseli: Opcja Fale na stawie zniekształca piksele od lewego górnego rogu do prawego dolnego rogu, opcja Od środka zniekształca piksele do środka lub od środka zaznaczenia, natomiast opcja Wokół środka obraca piksele wokół środka.

Szum, filtry

Filtry Szum dodają lub usuwają *szum* z obrazu i pomagają wtopić zaznaczenie w otaczające piksele. Szumem w obrazie są piksele o losowo wybranym poziomie koloru. Filtry Szum mogą być używane do usuwania z obrazu kłopotliwych obszarów, takich jak kurz i rysy oraz tworzenia niezwykłych tekstur.

Dodaj szum Na obrazie są zmieniane przypadkowe piksele, co daje efekt robienia zdjęć na filmie z dużą czułością. Filtr Dodaj szum pozwala też zredukować efekty pasków w zaznaczeniach wtopionych lub wypełnieniach gradientowych i nadać bardziej naturalny wygląd obrazkom, które były w znacznym stopniu retuszowane. Są dostępne dwie opcje rozmieszczenia szumu: Jednolite i Gaussowskie. Opcja Jednolite zapewnia rozmieszczenie wartości kolorów szumu na podstawie przypadkowych liczb od 0 do plus lub minus określonej wartości, co daje efekt delikatnego szumu. Opcja Gaussowskie zapewnia rozmieszczenie wartości kolorów szumu na podstawie krzywej Gaussa w kształcie dzwonu, w ten sposób powstaje efekt nierównomiernych cętek. Opcja Monochromatyczny powoduje, że filtr jest stosowany tylko do elementów tonalnych obrazka (kolory nie są zmieniane).

Usuwanie szumu i ziarna Program lokalizuje na obrazie krawędzie (obszary ze znaczącymi zmianami kolorów) i rozmywa całe zaznaczenie z wyjątkiem tych krawędzi. Takie rozmycie usuwa szum, zachowując jednocześnie szczegóły.

Kurz i rysy Program redukuje szumy na obrazie, modyfikując piksele, które się od nich różnią. Ustalenie wymaganego kompromisu między ostrością a ukryciem defektów obrazu może wymagać przeprowadzenia prób z różnymi kombinacjami wartości promienia i progu. Jeśli obraz po przefiltrowaniu w całości traci ostrość, należy zastosować filtr do jego fragmentów. Zobacz także "Stosowanie filtra Kurz i rysy" na stronie 425.

Mediana Zmiany dotyczą pikseli, które różnią się wartościami jaskrawości. Filtr szuka promienia zaznaczenia pikseli dla pikseli o zbliżonej jasności, usuwając piksele, które za bardzo różnią się od pikseli przylegających i zastępuje środkowy piksel środkową wartością jasności pikseli wyszukiwanych. Filtr jest używany do eliminowania lub zmniejszania efektu poruszenia.

Redukcja szumu Filtr pozwala zmniejszyć szum, a jednocześnie zachować krawędzie; w zależności od ustawień użytkownika filtr ma wpływ na cały obrazek lub tylko na pojedyncze kanały obrazu. Zobacz "Zmniejszanie ilość szumu i artefaktów JPEG" na stronie 219.

Pikslowanie, filtry

Filtry z grupy Pikslowanie wyostrzają zaznaczenie poprzez skupianie pikseli podobnego koloru w komórce.

Rastrowanie kolorów Powstaje efekt użycia powiększonej siatki rastra w każdym kanale obrazu. Dla każdego z kanałów filtr dzieli obraz na prostokąty i zastępuje każdy z tych prostokątów kołem. Wielkość koła jest proporcjonalna do jasności prostokąta. Zobacz "Stosowanie filtra Rastrowanie kolorów" na stronie 426.

Krystalizacja Piksele obrazu są grupowane w obszary wieloboczne o jednolitym kolorze.

Faseta Piksele tego samego lub podobnego koloru są łączone w bloki jednolicie pokolorowanych pikseli. Filtr może być używany do nadania wyglądu odręcznego obrazu obrazowi zeskanowanemu lub do zmiany obrazu realistycznego na abstrakcyjny.

Fragmentacja Są tworzone cztery kopie pikseli w zaznaczeniu, są one uśredniane i przesuwane względem siebie.

Mezzotinta Obraz jest konwertowany na losowy wzorek białych i czarnych lub pełnokolorowych obszarów. Aby użyć filtra, wybierz wygląd punktu wzorka z menu Typ.

Mozaika Piksele są łączone w kwadratowe bloki. Piksele w bloku uzyskują ten sam kolor, odpowiadający kolorom pikseli.

Punktylizacja Program dzieli kolor w obrazie na losowo rozmieszczone punkty, podobne do obrazu pointylistów, oraz wykorzystuje kolor tła jako obszar płótna pomiędzy punktami.

Rendering, filtry

Filtry grupy Rendering pozwalają tworzyć kształty trójwymiarowe, wzorki chmur, wzorki załamania światła i symulacje odbicia światła w obrazie. Możesz również opracowywać obiekty w przestrzeni trójwymiarowej, tworząc bryły (sześciany, kule i cylindry) oraz tworząc wypełnienia teksturowe z plików w skali szarości dla wywołania efektów światła, przypominający efekty trójwymiarowe.
Chmury Jest generowany wzorek chmurek na podstawie losowych wartości kolorów (które oscylują pomiędzy kolorem narzędzia i tła). Aby wygenerować mocniejszy wzorek, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i wybierz polecenie Filtr > Rendering > Chmury. Zastosowanie filtra Chmury powoduje zastąpienie danych obrazka na warstwie aktywnej.

Chmury różnicowe Jest generowany wzorek chmurek na podstawie losowych wartości (które oscylują pomiędzy kolorem narzędzia i tła). Obraz chmur jest mieszany z danymi obrazu w trybie Różnica. Przy pierwszym użyciu tego filtra fragmenty obrazka we wzorku chmur są odwracane. Wielokrotne stosowanie tego filtra daje teksturę podobną do marmurku. Zastosowanie filtra Chmury różnicowe powoduje zastąpienie danych obrazka na warstwie aktywnej.

Włókna Powstaje efekt plecionych włókien; są wykorzystywane kolory narzędzia i tła. Zmienność kolorów można regulować suwakiem Rozbieżność (niska wartość powoduje powstawanie dłuższych pasm koloru, natomiast wyższa wartość powoduje powstawanie bardzo krótkich włókien o zróżnicowanym rozkładzie kolorów). Suwak Intensywność steruje wyglądem każdego włókna. Niskie ustawienia pozwalają uzyskać włókna rozciągnięte, natomiast wysokie ustawienia dają krótkie, nitkowate włókna. Aby zmienić wygląd wzorka, można kliknąć na przycisku Rozmieść losowo, powtarzając naciskanie tego przycisku aż do uzyskania zadowalającego wyglądu wzorka. Zastosowanie filtra Włókna powoduje zastąpienie danych obrazu na warstwie aktywnej.

Włókna można pokolorować, dodając warstwę dopasowania z mapą gradientu.

Flara obiektywu Powstaje efekt refrakcji spowodowany załamaniem się światła na soczewce obiektywu. Możesz określić położenie środka flary poprzez kliknięcie na miniaturce obrazu lub przeciąganie krzyżyka.

Efekty świetlne Filtr umożliwia wygenerowanie tysięcy obrazów RGB mieszając 17 stylów światła, 3 typy oraz 4 zestawy własności światła. Możesz używać tekstur utworzonych z plików w skali szarości (zwanych *mapami wypukłości*) do efektów przypominających trójwymiarowe oraz zapisywać własne style, przeznaczone dla innych obrazów. Zobacz "Dodawanie efektów świetlnych" na stronie 428.

Filtry z grupy Wyostrzanie

Filtry wyostrzające poprawiają nieostre obrazki przez zwiększenie kontrastu przylegających do siebie pikseli.
Wyostrz i Silniejsze wyostrzenie Wyostrza zaznaczenie i polepsza klarowność. Filtr Silniejsze wyostrzenie daje mocniejszy efekt.

Wyostrzenie brzegów i Maska wyostrzająca Filtry wyszukują obszary obrazu, w których występują znaczące zmiany kolorów i wyostrzają je. Filtr Wyostrzenie brzegów wyostrza tylko brzegi, zachowując ogólną gładkość obrazu. Filtr może być używany bez podawania wartości wyostrzenia. Do wykonania profesjonalnych korekt koloru należy używać filtra Maska wyostrzająca, który umożliwia regulowanie kontrastu szczegółów na krawędziach i tworzenie jaśniejszej lub ciemniejszej linii po każdej stronie krawędzi. Proces ten wzmacnia krawędzie i tworzy wrażenie ostrzejszego obrazka.

Inteligentne wyostrzenie Użytkownik może wybrać algorytm wyostrzania, a także kontrolować stopień wyostrzania w obszarach zacieniowanych i podświetlanych. Zobacz "Wyostrzanie przy pomocy Wyostrzenia inteligentnego" na stronie 221.

Zobacz także

"Dopasowywanie ostrości i rozmycia obrazu" na stronie 220

Szkic, filtry

Filtry z podmenu Szkic dodają tekstury do obrazu, często w celu uzyskania efektu trójwymiarowego. Filtry są używane także do tworzenia grafiki oraz pozorów ręcznego malowania. Wiele z filtrów tej grupy używa kolorów narzędzia i tła do rysowania obrazka. Wszystkie filtry z grupy Szkic można stosować za pośrednictwem Galerii filtrów.

Relief Obraz wynikowy wygląda jak relief wyrzeźbiony na płaszczyźnie. Ciemne obszary obrazu przyjmują kolor narzędzia, jasne – kolor tła.

Kreda i węgiel Tony jasne i średnie obrazu są obrysowywane za pomocą jednolitego odcienia szarości o średniej jasności. Obszary zacienione są zastępowane czarnymi przekątnymi liniami kredy. Węgiel jest używany do kolorowania kolorem obrazu, a kreda jest przeznaczona dla koloru tła.

Węgiel drzewny Obraz jest malowany techniką węgla. Ważniejsze krawędzie są pogrubiane, a półcienie są rysowane za pomocą ukośnych pasków. Węgiel ma kolor narzędzia, a papier — kolor tła.

Chrom Wynikowy obrazek wygląda tak, jakby był narysowany na powierzchni chromowanej. Światła stanowią wysokie punkty, a cienie stanowią niskie punkty odbijającej powierzchni. Po zastosowaniu filtra użyj okna dialogowego Poziomy dla dodania kontrastu.

Ołówek Conte Jest powielana tekstura ołówków Conte. Do ciemnych obszarów jest stosowany kolor narzędzia, a do obszarów jasnych — kolor tła. Dla urealnienia efektu przed zastosowaniem filtra zmień kolor obrazu na jeden z najczęściej używanych kolorów kredek (czarny, sepia itp.). Dla otrzymania zwartego efektu przez zastosowaniem filtra zmień kolor tła na biały z niewielkimi elementami koloru obrazka.

Cienkopis Detale oryginalnego obrazka są podkreślane za pomocą delikatnych, liniowych kresek tuszu. Szczególnie wyrazisty efekt powstaje na obrazkach zeskanowanych. Program zmienia kolor oryginalnego obrazka, korzystając z koloru narzędzia dla tuszu oraz koloru tła dla papieru.

Wzór rastra Powstaje efekt rastra z jednoczesnym zachowaniem ciągłego zakresu tonów.

Papier listowy Wynikowy obrazek wygląda tak, jakby był zrobiony z papieru czerpanego. Filtr ten upraszcza obrazek, łącząc efekty filtrów Stylizacja > Płaskorzeźba oraz Tekstura > Ziarno. Ciemne obszary obrazka pojawiają się jako dziury najwyższej warstwy papieru, odsłaniając kolor tła.

Kserokopia Powstaje efekt kserokopii obrazu. Jasne obszary cieni są kopiowane tylko wokół krawędzi, a półcienie są zamieniane albo na kolor biały, albo na czarny.

Sztukateria Wynikowy obraz przypomina odlew gipsowy pokolorowany za pomocą koloru narzędzia i tła. Ciemne obszary są wynoszone do góry, a obszary jaśniejsze są umieszczane głębiej.

Siatka pęknięć na filmie Powstaje efekt ściskania i zniekształcania emulsji filmu, aby utworzyć obraz, który wygląda na krzaczkowaty w cieniach i lekko ziarnisty w światłach.

Stempel Filtr pozwala uprościć obrazek do postaci przypominającej stempel. Filtr sprawdza się najlepiej w przypadku obrazków czarno-białych.

Poszarpane brzegi Filtr odbudowuje obraz w postaci nierównych, podartych kawałków papieru, a następnie koloruje go kolorami tła i planu pierwszego. Filtr sprawdza się najlepiej w przypadku obiektów tekstowych i kontrastowych.

Mokry papier Powstaje efekt mokrego papieru za pomocą maźnięć farby, która rozmazuje się na włóknistym papierze.

Stylizacja, filtry

Filtry z grupy Stylizacja pozwalają tworzyć wyraziste, wyolbrzymione efekty przez przemieszczenie pikseli oraz przez zwiększenie kontrastowości obrazka. Po zastosowaniu filtra Szukanie krawędzi lub Obrysowanie konturów — podkreślającego krawędzie —

zastosowanie polecenia Odwróć powoduje podkreślenie krawędzi kolorowego obrazu przy pomocy kolorowych linii, a obrazu w skali szarości – przy pomocy białych linii.

Dyfuzja Piksele w zaznaczeniu są przesuwane w celu wywołania efektu niewielkiej utraty ostrości, zgodnie z zaznaczoną opcją. Opcja Zwykły przesuwa piksele losowo (ignorując ich wartości); opcja Ciemniej zastępuje jasne piksele ciemnymi; natomiast opcja Jaśniej zastępuje ciemne piksele jasnymi. Opcja Anizotropowy przesuwa piksele w kierunku najmniejszej zmiany koloru.

Płaskorzeźba Powoduje, że zaznaczenie wyrasta poza pozostałą część obrazu lub wygląda jak nastemplowane. Filtr konwertuje kolor wypełnienia zaznaczenia na szary i obrysowuje krawędzie oryginalnym kolorem wypełnienia. Opcje obejmują kąt płaskorzeźby (od –360 stopni dla zagłębienia powierzchni do +360 stopni dla wyniesienia powierzchni w górę), wysokość i procent (od 1% do 500%) dla ilości koloru w zaznaczeniu. Aby przy korzystaniu z filtra Płaskorzeźba zachować kolor i szczegóły, po jego zastosowaniu użyj polecenia Stonuj.

Bryły 3D Zaznaczenie lub warstwa uzyskuje trójwymiarową teksturę. Zobacz "Stosowanie filtra Bryły 3D" na stronie 427.

Krawędzie Pozwala zidentyfikować obszary ze znaczącymi przejściami i wyostrzyć ich 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.

Żarzące się krawędzie Pozwala zidentyfikować krawędzie koloru i dodać do nich blask przypominający neon. Ten filtry może być stosowany kumulatywnie.

Solaryzacja Negatyw i pozytyw obrazu zostają zmieszane. Efekt filtra przypomina naświetlanie filmu podczas wywoływania.

Płytki Obraz jest dzielony na szereg płytek, czemu towarzyszy przesunięcie zaznaczenia z jego pierwotnej pozycji. Możesz wybrać sposób wypełnienia obszarów pomiędzy płytkami: kolor tła, kolor narzędzia, odwrócony obraz lub niezmieniony obraz (wersja obrazu z płytkami jest umieszczana na wierzchu obrazu oryginalnego; części oryginalnego obrazu, które leżą pod brzegami płytek zostają odsłonięte).

Obrysowanie konturów Program wyszukuje w każdym z kanałów informacje o kolorach obszarów jasnych i obrysowuje je cienkimi obwódkami; uzyskuje się efekt podobny do linii na mapie konturowej. Zobacz "Stosowanie filtra Obrysowanie konturów" na stronie 427.

Wiatr Są generowane małe poziome linie, które symulują efekt wiatru. Z filtrem są skojarzone dwa efekty: Podmuch, wywołujący efekt bardziej porywistego wiatru i Zawirowanie, który przesuwa linie wiatru.

Tekstura, filtry

Filtry z grupy Tekstura pozwalają dodać do obrazu głębię oraz materię, co w efekcie daje wygląd bardziej naturalny.

Spękalina Obraz jest malowany przy użyciu wypukłej sztukaterii, co daje w efekcie cienką siatkę pęknięć wokół konturów obrazu. Filtr jest przeznaczony dla wywołania efektu płaskorzeźby na obrazkach z szeroką gamą kolorów lub odcieni szarości.

Ziarno Do obrazka jest dodawana tekstura o różnych rodzajach ziarna (regularne, miękkie, paprochy, połączone, kontrastowe, powiększone, kropkowane, poziome, pionowe lub cętkowane), dostępnych za pośrednictwem menu Rodzaj ziarna.

Płytki mozaiki Wynikowy obraz wygląda tak, jakby był podzielony na małe kawałki lub płytki; pomiędzy płytkami są widoczne fugi. (W odróżnieniu od niego filtr Pikslowanie > Płytki mozaiki powoduje podział obrazu na bloki różnie pokolorowanych pikseli).

Patchwork Obraz jest dzielony na kwadraty wypełnione dominującym w danym fragmencie kolorem. Program przypadkowo zmniejsza lub zwiększa głębię płytki, oddając cienie i światła obrazka.

Witraż Obraz zostaje namalowany w taki sposób, że przylegające do siebie piksele o takim samym kolorze zostają obrysowane kolorem narzędzia.

Dodanie tekstury Do obrazu jest stosowana wybrana tekstura.

filtry Wideo

Podmenu Wideo zawiera filtry Kolory NTSC (National Television Standards Committee) i Usuwanie przeplotu.

Usuwanie przeplotu Obrazy uzyskane z przechwyconych danych wideo są wygładzane poprzez usunięcie parzystych lub nieparzystych linii przeplotu. Usunięte linie mogą być zastąpione przez powielenie lub interpolację.

Kolory NTSC Przestrzeń kolorów jest ograniczana do zakresu kolorów przyjętych w telewizji — w ten sposób unika się zacieków nadmiernie nasyconych kolorów na liniach odtwarzających obraz.

Inne filtry

Filtry z grupy Inne pozwalają na tworzenie własnych filtrów, używanie ich do modyfikacji masek, przesuwanie zaznaczenia po obrazie oraz wprowadzanie szybkich korekt kolorów.

Własny Umożliwia projektowanie własnego efektu filtra. 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. Operacja jest zbliżona do obliczeń Dodaj i Odejmij, przeprowadzanych dla kanałów.

Utworzone filtry własne mogą być zapisywane i stosowane do innych obrazów programu Photoshop. Zobacz "Tworzenie filtra Własny" na stronie 427.

Górnoprzepustowy Filtr działa w kole o zadanym promieniu, w miejscach, w których występują przejścia kolorów; reszta obrazu jest pomijana. (Przy promieniu 0,1 piksela są zachowywane tylko szczegóły na krawędziach.) Filtr usuwa szczegóły obrazu o niskiej częstotliwości i daje efekt odwrotny do działania filtra Rozmycie gaussowskie.

Filtr górnoprzepustowy jest często stosowany do obrazów o ciągłych przejściach tonalnych przed użyciem polecenia Próg lub zmianą trybu na Bitmapa. Filtr jest używany do wydobywania grafiki wektorowej z obrazów zeskanowanych i dużych, czarno-białych obszarów.

Minimum i Maksimum Są to filtry przydatne do modyfikowania masek. 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. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku filtru Mediana, są przeszukiwane pojedyncze piksele w zaznaczonym obszarze. W obrębie koła o podanym promieniu filtr Maksimum zastępuje aktualną jaskrawość piksela wartością największą spośród otaczających pikseli, a filtr Minimum — najmniejszą.

Przesunięcie Zaznaczony fragment jest przesuwany w poziomie lub w pionie o podaną wartość pikseli, w pierwotnym miejscu pozostaje pusty obszar. Możesz wypełniać puste obszary bieżącym kolorem tła, inną częścią obrazu lub wybranym wypełnieniem, jeśli zaznaczenie jest blisko krawędzi obrazu.

Filtry Digimarc

Filtry Digimarc służą do osadzania w obrazach cyfrowych znaków wodnych. Znaki takie stanowią trwałą informację o prawach autorskich.

Zobacz także

"Dodawanie cyfrowych informacji o prawach autorskich" na stronie 504

Punkt zbiegu

Filtr Punkt zbiegu umożliwia skorygowanie perspektywy na obrazach zawierających płaszczyzny perspektywy — na przykład, płaszczyzny ścian projektowanego budynku.

Zobacz także

"Praca z filtrem Punkt zbiegu" na stronie 242

Stosowanie filtrów specjalnych

Wczytywanie obrazów i tekstur dla filtrów

Niektóre filtry pozwalają wczytywać dodatkowe obrazy, wzbogacające ich działanie (tekstury, mapy przesunięć). Są to takie filtry, jak Ołówek Conté, Przemieszczenie, Szkło, Efekty świetlne, Pastele, Wypełnienie teksturą, Dodanie tekstury, Podkład oraz filtry Własne. Nie wszystkie z wymienionych wyżej filtrów w ten sam sposób wczytują obrazy i tekstury.

1. Wybierz odpowiedni filtr z właściwego podmenu menu Filtry.
2. W oknie dialogowym filtra z wyskakującego menu Tekstura wybierz polecenie Wczytaj teksturę, a następnie odszukaj i otwórz obraz tekstury.

   Wszystkie tekstury muszą być zapisane w formacie programu Photoshop. Większość filtrów odczytuje z plików kolorowych tylko informacje o poziomach szarości.

Określanie kontrolek tekstury i powierzchni szkła

Filtry Ołówek Conte, Szkło, Pastele, Podkład oraz Dodanie tekstury posiadają opcje tekstury. Opcje te pozwalają imitować obrazy malowane na różnych podłożach — na przykład na płótnie czy cegłach — lub oglądane przez bloki szkła lub szkło pokryte szronem.

1. Z menu Filtr wybierz polecenie Artystyczne > Pastele, Artystyczne > Podkład, Zniekształcanie > Szkło, Szkic > Ołówek Conte lub Tekstura > Dodanie tekstury.
2. W przypadku tekstury wybierz jeden z typów tekstury lub polecenie Wczytaj teksturę, aby użyć pliku Photoshopa.
3. Przeciągnij suwak Skalowanie w celu zwiększenia lub zmniejszenia detali tekstury.
4. Przeciągnij suwak Relief (jeżeli jest dostępny), aby dopasować głębokość rzeźby na powierzchni tekstury.
5. Zaznacz opcję Odwróć, aby zamienić miejscami cienie i światła na teksturze.
6. W polu Kierunek światła (jeśli jest dostępne) określ kierunek światła padającego na obraz.

Definiowanie obszarów nie zniekształcanych

Filtry Przemieszczenie, Ścinanie i Fala z podmenu Zniekształcenie oraz filtr Przesunięcie z podmenu Inne zapewniają kilka metod przetwarzania obszarów niezdefiniowanych (lub niechronionych):
Zawijaj Opcja powoduje wypełnienie niezdefiniowanych obszarów zawartością z przeciwnej strony obrazu.

Powtórz piksele krawędziowe Opcja pozwala rozszerzyć zasięg kolorów pikseli z krawędzi obrazu w podanym kierunku. Jeśli piksele te mają różne kolory, mogą pojawić się widoczne paski pikseli jednakowego koloru.

Ustaw jako tło (tylko filtr Przesunięcie) Opcja pozwala wypełnić zaznaczony obszar bieżącym kolorem tła.

Stosowanie filtra Kurz i rysy.

1. Wybierz polecenie Filtr > Szum > Kurz i rysy.
2. Jeśli to konieczne, dostosuj powiększenie, tak aby widoczny był obszar z szumami.
3. Przeciągnij suwak Próg w lewo do zera, tak aby można było sprawdzić wszystkie piksele w zaznaczeniu lub w całym obrazku.

   Opcja Próg określa różnicę pomiędzy pikselami uwzględnianymi przez filtr.

Uwaga: *Suwak Próg zapewnia lepszą kontrolę nad wartościami z zakresu 0 — 127 (najczęściej używane), niż z zakresu 128 — 255.*

4 Przeciągnij suwak Promień w lewo lub w prawo albo wpisz w pole tekstowe wartość od 1 do 16 pikseli. Promień decyduje o wielkości obszaru przeszukiwanego pod kątem różnic między pikselami.

Zwiększenie promienia powoduje rozmycie obrazka. Wybierz najmniejszą wartość, przy której nie występują defekty.

5 Zwiększaj stopniowo próg, wprowadzając odpowiednie wartości lub przeciągając suwak Próg aż do osiągnięcia maksymalnej wartości, przy której defekty jeszcze się nie pojawiają.

Stosowanie filtra Przemieszczenie

Zaznaczenie jest przesuwane na podstawie wartości koloru z mapy przemieszczenia: 0 określa maksymalne przemieszczenie ujemne, 255 maksymalne przemieszczenie dodatnie, a wartość szarości określona jako 128 nie definiuje żadnego przemieszczenia. Jeśli mapa zawiera jeden kanał, to obraz jest przenoszony wzdłuż przekątnej, zdefiniowanej poprzez stosunek skali poziomej do pionowej. Jeśli mapa zawiera więcej niż jeden kanał, to pierwszy kanał kontroluje przemieszczenie w poziomie, a drugi – przemieszczenie w pionie.

Filtr ten generuje mapę przemieszczenia ze spłaszczonych obrazów zapisanych w formacie Adobe Photoshop (z wyjątkiem obrazków w trybie Bitmapa). Oprócz tego można użyć plików z folderu Wtyczki/ Mapy przemieszczeń w folderze programu Photoshop.

1 Wybierz polecenie Filtr > Zniekształcenie > Przemieszczenie.

2 Wprowadzić skalę określającą zasięg przemieszczenia.

Po ustawieniu skali poziomej i pionowej na 100%, największe możliwe przemieszczenie wynosi 128 pikseli (wartość środkowa nie daje żadnego przemieszczenia).

3 Jeżeli mapa przemieszczenia ma inny rozmiar niż zaznaczenie, to należy określić sposób, w jaki ma zostać dopasowana do obrazu — opcja Rozciągnij, aby dopasować powoduje przeskalowanie mapy, natomiast opcja Sąsiadująco pozwala wypełnić zaznaczenie powtarzającymi się segmentami mapy.

4 Wybrać opcję Zawijaj lub Powtórz z krawędzi w celu określenia sposobu traktowania obszarów obrazka niezdefiniowanego w procesie zniekształcania.

5 Kliknij OK.

6 Wybierz i otwórz mapę przemieszczenia. Obraz zostanie zniekształcony.

Stosowanie filtra Rastrowanie kolorów.

1 Wybierz polecenie Filtr > Pikslowanie > Rastrowanie kolorów.

2 Wpisz wartość w pikselach dla maksymalnego promienia punktu rastra z przedziału od 4 do 127.

3 Wpisz wartość kąta siatki rastra (kąt między linią punktu a poziomą bezwzględną) dla jednego lub kilku kanałów:

- Dla obrazów w skali szarości użyj tylko kanału 1.
- Dla obrazów RGB użyj kanałów 1, 2 i 3, które odnoszą się do kanałów czerwonego, zielonego i niebieskiego.
- Dla obrazów CMYK użyj wszystkich czterech kanałów, które odnoszą się do niebieskozielonego, karmazynowego, żółtego i czarnego kanału.
- Kliknij Domyślne, aby przywrócić wszystkim kątom siatki rastra ich wartości domyślne.

4 Kliknij OK.

Stosowanie filtra Bryły 3D.

1 Wybierz polecenie Filtr > Stylizacja > Bryły 3D.

2 Wybierz typ obiektu trójwymiarowego:
- Typ Prostopadłościany — są tworzone obiekty z kwadratową ścianką czołową i czterema ściankami bocznymi. Aby wypełnić przód każdego bloku uśrednionym kolorem z tego bloku, należy zaznaczyć opcję Jednolita fasada. Aby wypełnić przód bloku obrazkiem, należy wyłączyć opcję Jednolita fasada.
- Typ Piramidy — są tworzone obiekty z czterema zbiegającymi się ściankami trójkątnymi.

3 W polu Wielkość wpisać wartość określającą długość boków u podstawy (od 2 do 255).

4 W polu Głębia wpisać wartość określającą, jak wysoko najwyższe obiekty mają „wystawać" z ekranu (od 1 do 255).

5 Zaznaczyć opcję głębi:
- Losowo — blokom lub piramidom są przypisywane wysokości losowe.
- W oparciu o poziom — każdemu obiektowi jest przypisywana głębokość zależna od jego jasności (obiekty jasne są bardziej wysunięte niż ciemne).

6 Zaznaczyć opcję Maskuj niekompletne bryły, aby ukryć obiekty rozciągające się poza zaznaczenie.

Stosowanie filtra Obrysowanie konturów

1 Wybierz polecenie Filtr > Stylizacja > Obrysowanie konturów.

2 Wybierz opcję Krawędź, aby obrysować obszary w zaznaczeniu: Dolna — obrys pojawia się tam, gdzie jasność pikseli jest niższa od ustalonego poziomu; Górna — tam, gdzie przekroczy ona ustalony poziom.

3 Wpisz wartość progu (Poziomu) określającego wartości koloru (poziom tonalny); od 0 do 255. Sprawdź jakie wartości zapewniają najlepsze szczegóły obrazu.

Aby wybrać kolor do obrysowania, można posłużyć się paletą Informacje w trybie Skala szarości. Następnie wpisz wybraną wartość w polu tekstowym Poziom.

Zobacz także

"Praca z panelem Informacje" na stronie 38

Tworzenie filtra Własny

1 Wybierz polecenie Filtr > Inne > Własny. W oknie dialogowym Własny jest wyświetlana siatka pól tekstowych, w których można wprowadzić wartości liczbowe.

2 Zaznacz środkowe pole tekstowe, które odpowiada wartości piksela wyjściowego. Wprowadź wartość, o jaką pomnożona ma zostać jasność tego piksela: od –999 do +999.

3 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.

4 Powtórz kroki 2 i 3 dla wszystkich pikseli z sąsiedztwa, które mają być uwzględnione. Nie wszystkie pola tekstowe muszą być wypełnione.

5 W polu Skala należy wpisać liczbę, przez którą ma być podzielona suma jasności pikseli biorących udział w operacji.

6 W polu Przesunięcie wprowadź liczbę, która ma być dodana do wyniku.

7 Kliknij OK. Filtr własny zostanie zastosowany do całego obrazu, piksel po pikselu.

Przyciski Zapisz i Wczytaj służą do zachowywania i powtórnego zastosowania filtrów specjalnych.

Dodawanie efektów świetlnych

Stosowanie filtra Efekty świetlne

Filtr Efekty świetlne pozwala dodawać do obrazów RGB różne rodzaje oświetlenia. Możesz używać tekstur utworzonych z plików w skali szarości (zwanych *mapami wypukłości*) do efektów przypominających trójwymiarowe oraz zapisywać własne style, przeznaczone dla innych obrazów.
Uwaga: *Filtr Efekty świetlne ma zastosowanie tylko do obrazów RGB.*

1 Wybierz polecenie Filtr > Rendering > Efekty świetlne.

2 Wybierz styl.

3 Wybierz typ światła. W przypadku wielu świateł dla każdego z nich włącz lub wyłącz opcję Włączone.

4 Aby dobrać kolor światła, kliknij na próbce koloru w części Typ światła.

Na ekranie zostanie wyświetlony próbnik kolorów, wybrany w oknie dialogowym Preferencje ogólne.

5 Aby określić właściwości świateł, odpowiednio ustaw następujące suwaki:

Połysk	**Stopień odbicia światła od danej powierzchni (np. powierzchni papieru fotograficznego) od Matowego (niewielkie odbicia) do Błyszczącego (wysoki stopień odbicia).**
Materiał	**Pozwala określić rodzaj dominującego światła odbitego: światło ze źródła lub światło odbite od obiektu. Opcja Plastyk powoduje odbijanie koloru światła; opcja Metal powoduje odbijanie koloru obiektu.**
Ekspozycja	**Pozwala wzmocnić oświetlenie (wartości dodatnie) lub przyciemnić je (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, wprowadź wartość 100; aby nie uwzględniać źródła światła, wprowadź wartość -100 Aby zmienić kolor światła otoczenia, kliknij próbkę koloru i skorzystaj z wyświetlonego próbnika kolorów.** ***Aby powielić źródło światła, przeciągnij je w oknie podglądu z wciśniętym klawiszem Option (Macintosh) lub Alt (Windows).***

6 Aby użyć wypełnienia teksturowego, wybierz kanał z listy Kanał tekstury.

Typy efektów świetlnych

Masz do wyboru kilka typów światła:
Rozproszone Światło rozchodzi się we wszystkich kierunkach, a jego źródło znajduje się blisko obrazka — podobnie jak żarówka umieszczona nad kartką papieru.

Ukierunkowane Źródło światła przypomina słońce. Duża odległość powoduje, że kąt jego padania nie ma znaczenia.

Punktowe Źródło emituje eliptyczny strumień światła. Linia w oknie podglądu określa kierunek i kąt padania światła, zaś cztery gałki — krawędzie elipsy.

Dopasowywanie światła rozproszonego

1 Wybierz polecenie Filtr > Rendering > Efekty świetlne.

2 Zaznacz typ Rozproszone.

3 Dopasuj światło:
- Aby go przesunąć, przeciągnij środkowe kółko.
- Aby zwiększyć lub zmniejszyć wielkość źródła światła (odsuwając lub przysuwając), przeciągnij jedną z czterech gałek krawędzi efektu.

Dopasowywanie światła za pomocą okna podglądu

1 Wybierz polecenie Filtr > Rendering > Efekty świetlne.

2 W polu Typ światła wybierz opcję Kierunkowe.

3 Dopasuj światło:
- Aby go przesunąć, przeciągnij środkowe kółko.
- Aby zmienić kierunek światła, przeciągnij gałkę znajdującą się na końcu linii i zmień kąt padania światła. Aby utrzymać stałą wysokość światła, przeciągaj gałkę z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- Aby zmienić wysokość światła, należy przeciągnij kwadrat znajdujący się na końcu linii. Skrócenie linii rozjaśnia światła, a wydłużenie linii zmniejsza jego intensywność. Bardzo krótka linia daje czyste białe światło; bardzo długa nie daje światła w ogóle. Aby zachować stały kąt podczas przesuwania, wciśnij klawisz Shift.

Dopasowywanie światła punktowego za pomocą okna podglądu

1 Wybierz polecenie Filtr > Rendering > Efekty świetlne.

2 W polu Typ światła wybierz opcję Punktowe.

3 Dopasuj światło:

- Aby go przesunąć, przeciągnij środkowe kółko.
- Aby zwiększyć kąt padania światła, przeciągnij czarny prostokąt i skróć linię. Aby zmniejszyć kąt padania, wydłuż linię.
- Aby ścisnąć elipsę lub obrócić światło, przeciągnij jedną z czterech gałek. Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia zachowanie stałego kąta i zmienia tylko wielkość elipsy. Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) zachowuje stałą wielkość elipsy i zmienia tylko kąt lub kierunek.
- Aby określić ostrość światła i określić stopień wypełnienia elipsy przez światło, przeciągnij suwak Intensywność. Wartość 100 zapewnia maksymalną jasność, 50 — normalną, wartości ujemne powodują zaciemnienie, wartość -100 skutkuje maksymalnym zaciemnieniem. Suwak Ostrość służy do określania stopnia wypełnienia elipsy przez światło.

Style efektów świetlnych

Menu Styl w oknie dialogowym Efekty świetlne umożliwia wybór jednego z 17 stylów oświetlenia. Modyfikując ustawienia domyślne, możesz tworzyć własne style oświetlenia. Filtr Efekty świetlne wymaga zdefiniowania co najmniej jednego źródła światła. W jednej operacji możesz modyfikować tylko jedno źródło światła, ale przy tworzeniu efektu są stosowane wszystkie.
Reflektor na godz. 2-giej Jedno żółte światło punktowe o średniej intensywności (17) i niewielkiej ostrości (91).

Niebieskie rozproszone Jedno niebieskie, nie skupione światło o pełnej intensywności (85).

Krąg światła Cztery światła punktowe. Światło białe ma pełne natężenie (100) i dużą ostrość (8). Światło żółte ma duże natężenie (88) i dużą ostrość (3). Światło czerwone ma średnie natężenie (50) i dużą ostrość (0). Światło niebieskie ma pełne natężenie (100) i średnią ostrość (25).

Krzyżujące się Białe światło punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (69).

Krzyżujące się w dół Dwa białe światła punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (100).

Domyślnie Jedno białe światło punktowe o średniej intensywności i niewielkiej ostrości.

Pięć świateł z góry/Pięć świateł z dołu Pięć białych świateł punktowych, skierowanych odpowiednio w górę/w dół, o pełnej intensywności (100) i niewielkiej ostrości (60).

Latarka Żółte światło rozproszone o średniej intensywności (46).

Reflektor szeroko-strumieniowy Białe światło punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (69).

Równoległe kierunkowe Niezogniskowane kierunkowe światło niebieskie o pełnej intensywności (98).

Światła RGB Punktowe światło zielone, czerwone i niebieskie, rzucające w efekcie białą plamę światła o średniej intensywności (60) i niewielkiej ostrości (96).

Miękkie światło kierunkowe Dwa niezogniskowane światła kierunkowe o niewielkiej intensywności. Światło białe o intensywności (20). Niebieskie o średniej intensywności (67).

Miękkie rozproszone Miękkie światło rozproszone o średniej intensywności (50).

Rozproszone światło reflektora Białe, niezogniskowane (100) światło punktowe o pełnej intensywności (98).

Trzy światła w dół Trzy białe światła punktowe, niezogniskowane (96), o umiarkowanej intensywności (35).

Potrójny reflektor Trzy niezogniskowane (100) światła punktowe o umiarkowanej intensywności (35).

Dodawanie lub usuwanie światła

1 W oknie dialogowym Efekty świetlne wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij ikonę światłą, umieszczoną u dołu okna, do obszaru podglądu. Operację tę można powtórzyć dla maksymalnie 16 źródeł światła.
- Aby usunąć światło, przeciągnij je (za środkowe kółko) do ikony Usuń w prawym dolnym narożniku okna podglądu.

Tworzenie, zapisywanie lub usuwanie stylów efektów świetlnych

1 W oknie dialogowym Efekty świetlne wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby utworzyć styl, wybierz styl domyślny, a następnie przeciągnij ikonę żarówki z dolnej części okna do obszaru podglądu. Operację tę można powtórzyć dla maksymalnie 16 źródeł światła.
- Aby zapisać styl, kliknij Zapisz, a następnie OK. Zapisane style zawierają wszystkie ustawienia świateł i pojawiają się w menu Styl przy każdym otwarciu obrazka.
- Aby usunąć styl, wybierz go i kliknij Usuń.

Użycie kanału tekstury w efektach świetlnych

Kanał tekstury w oknie dialogowym Efekty świetlne umożliwia kontrolowanie efektów świetlnych przy pomocy obrazów w skali szarości (zwanych *mapami wypukłości*), dodawanymi do obrazu jako kanały alfa. Dowolny obraz w skali szarości może być dodany do danego obrazu w charakterze kanału alfa. Inną możliwością jest stworzenie nowego kanału alfa i dodanie do niego tekstury. Aby utworzyć efekt wytłoczenia napisu, należy użyć kanału z białym tekstem na czarnym tle lub na odwrót.

1 Jeśli to konieczne, dodaj kanał alfa do obrazu. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby użyć tekstury na bazie innego obrazu (np. materiały lub wody), przekonwertuj ten obraz na skalę szarości, i przeciągnij szary kanał z tego obrazu na obraz bieżący.
- Przeciągnij istniejący kanał alfa z innego obrazu na obraz bieżący.
- Utwórz kanał alfa w obrazie i uzupełnij go teksturą.

2 W oknie dialogowym Efekty świetlne wybierz kanał z menu Kanał tekstury: dodany kanał alfa lub Czerwony, Zielony lub Niebieski kanał obrazu.

3 Zaznacz opcję Biel podniesiona, aby uwypuklić te piksele obrazu, którym odpowiadają jasne fragmenty kanału. Wyłączenie tej opcji spowoduje odwrotny efekt: uwypuklenie fragmentów o ciemniejszej teksturze.

4 Przeciągnij suwak Wysokość, określający wysokość tekstury: od Płaskiej (0) do Wypukłej (100).

Zobacz także

"Tworzenie i edycja masek kanału alfa" na stronie 293

Rozdział 14: Tekst

Tekst w programie Photoshop składa się z matematycznie zdefiniowanych kształtów opisujących litery, cyfry i symbole jako *krój czcionki*. Kroje czcionek są dostępne w kilku formatach, z których najbardziej typowymi są Type 1 (zwany także czcionkami PostScript), TrueType, OpenType i CID (tylko w języku japońskim). Jednak Photoshop zachowuje wektorowe kontury tekstu, które są wykorzystywane przy skalowaniu lub powiększaniu znaków, zapisywaniu pliku PDF lub EPS albo drukowaniu obrazu na drukarce postscriptowej. Dzięki temu można uzyskać tekst o wyraźnych, niezależnych od rozdzielczości krawędziach.

Tworzenie tekstu

Informacje dotyczące tekstu i warstw tekstowych

Gdy użytkownik utworzy pewien element tekstowy, w Warstwy pojawia się nowa warstwa tekstowa.
> ***Ważne:*** *Warstwy tekstowe nie są tworzone dla obrazów w trybach wielokanałowym, bitmapowym i kolorów indeksowanych, ponieważ tryby te nie obsługują warstw. W tych trybach tekst pojawia się tam w tle i ma postać zrasteryzowaną.*

Po utworzeniu warstwy tekstowej tekst można edytować i stosować do niego funkcje modyfikacji warstwy.

Zmiana warstwy tekstowej wymaga rasteryzacji, ale Photoshop konwertuje krzywe tekstu opartego na wektorach na piksele. Tekst zrastrowany nie zawiera już konturów wektorowych i nie można go edytować narzędziami tekstowymi. Zobacz "Rasteryzacja warstw tekstowych" na stronie 439.

Wymienione niżej rodzaje zmian wprowadzanych do warstwy tekstowej nie ograniczają możliwości edycji tekstu:

- Zmiana orientacji tekstu.
- Wygładzanie.
- Konwertowanie pomiędzy tekstem punktowym i tekstem akapitowym.
- Tworzenie ścieżki roboczej z tekstu.
- Polecenia transformacyjne z menu Edycja, z wyjątkiem funkcji Perspektywa i Zniekształcenie.
  Uwaga: *Aby przeprowadzić przekształcanie części warstwy tekstowej, należy wcześniej zrasteryzować taką warstwę tekstową.*
- Style warstw.
- Stosowanie skrótów wypełniania (zobacz Skróty dotyczące malowania obiektów).
- Zakrzywianie tekstu stosownie do wybranego kształtu.

Zobacz także

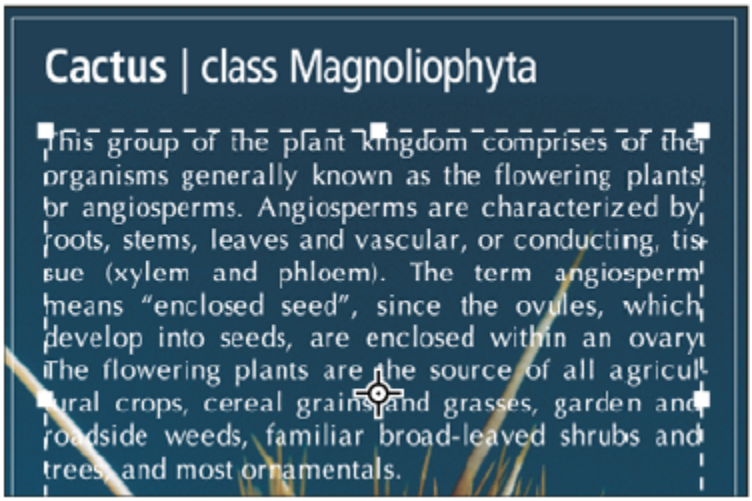
"Tworzenie i edycja tekstu na ścieżce" na stronie 458

"Wyświetlanie i ustawianie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 464

Wpisywanie tekstu

Użytkownik ma do dyspozycji trzy metody wprowadzania tekstu: w punkcie, w akapicie i wzdłuż ścieżki.

- *Tekst punktowy* jest poziomym lub pionowym wierszem tekstu rozpoczynającym się od miejsca kliknięcia obrazu. Metoda ta sprawdza się najlepiej w przypadku tekstów krótkich, kilkuwyrazowych.
- *Tekst akapitowy* używa krawędzi do określenia granic przepływu znaków w poziomie lub pionie. Metoda ta sprawdza się najlepiej w przypadku tekstów dłuższych, umieszczanych w kilku akapitach (tak jak ma to miejsce w różnego rodzaju broszurach).



Tekst wpisany punktowo (na górze) oraz w obwiedni (na dole)

- *Tekst na ścieżce* przepływa wzdłuż krawędzi otwartej lub zamkniętej ścieżki. Tekst tego typu wpisywany w poziomie jest układany prostopadle do linii bazowej. Tekst tego typu wpisywany w pionie jest układany równolegle do linii bazowej. W obydwu wypadkach tekst biegnie w kierunku ścieżki, czyli kierunku wyznaczonym przez kolejno dodawane punkty ścieżki.

  Wprowadzenie tekstu przekraczającego pojemność ramki akapitu lub ścieżki powoduje wyświetlenie małego prostokąta lub kółka ze znakiem plus (+). Symbol ten jest widoczny w narożniku ramki lub na końcu ścieżki.

Kliknięcie na obrazku przy aktywnym narzędziu Tekst uruchamia edycyjny tryb narzędzia. Gdy narzędzie to jest w trybie edycyjnym, możesz wprowadzać i edytować znaki, a także wykonywać niektóre inne polecenia z różnych menu; jednak pewne operacje wymagają wcześniejszego zatwierdzenia zmian na warstwie tekstu. Informacje o narzędziu Tekst znajdują się w pasku opcji; jeśli widoczne są przyciski Zatwierdź ✓ i Anuluj ⊘, to narzędzie jest w trybie edycyjnym.

Zobacz także

"Informacje o narzędziach " na stronie 29

"Tworzenie i edycja tekstu na ścieżce" na stronie 458

Wpisywanie tekstu punktowego

Przy wpisywaniu tekstu od punktu wiersze tekstu są niezależne od siebie, długość wiersza rośnie lub maleje w trakcie edycji, ale znaki nie przechodzą do następnego wiersza. Wpisany tekst pojawia się w nowej warstwie tekstowej.

1. Wybierz narzędzie Tekst poziomy T lub narzędzie Tekst pionowy ↓T.

2. Kliknij obraz, określając punkt początkowy wpisywanego tekstu. Mała kreska na kursorze określa położenie linii bazowej tekstu (niewidoczna linia, wzdłuż której jest umieszczany tekst). W przypadku tekstu pionowego linia bazowa oznacza środkową oś znaków.

3. Zaznacz dodatkowe opcje na pasku opcji, w paletach Typografia i Akapit.

4. Wprowadź znaki. Aby rozpocząć nowy wiersz, wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

   Uwaga: *Tekst punktowy można także przekształcać w trybie edycyjnym. W tym celu przytrzymaj klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Wokół tekstu pojawi się obwiednia. Przeciągając jej uchwyty, możesz przeskalować lub pochylić tekst. Obwiednię można także obrócić.*

5. Po zakończeniu wprowadzania lub edytowania tekstu wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk OK w pasku opcji.
- Wciśnij klawisz Enter z klawiatury numerycznej.
- Wciśnij klawisze Ctrl+Enter (Windows) lub Command+Return (Mac OS).
- Wybierz dowolne narzędzie z paska narzędziowego lub kliknij na palecie Warstwy, Kanały, Ścieżki, Operacje, Historia lub Style; ewentualnie wybierz polecenie z menu.

Wpisywanie tekstu akapitowego

Przy wpisywaniu tekstu akapitowego układ poszczególnych wierszy jest dopasowywany do wymiarów obwiedni. Możesz wpisywać wiele akapitów i zaznaczyć opcję justowania akapitu.

Zmiana wielkości obwiedni powoduje dopasowanie układu wierszy do zmienionego kształtu. Obwiednia może być zmieniana w czasie wpisywania tekstu lub po utworzeniu warstwy tekstowej. Za pomocą obwiedni tekst może być obracany, skalowany i pochylany.

1. Wybierz narzędzie Tekst poziomy lub narzędzie Tekst pionowy .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij kursor po przekątnej, definiując obwiednię tekstu.
   - Przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij lub przeciągnij, aby wyświetlić okno dialogowe Rozmiar tekstu akapitowego. Wprowadź wartości w polach Szerokość i Wysokość, a następnie kliknij OK.
3. Wybierz dodatkowe opcje tekstu z paska opcji, palety Typografia, palety Akapit lub podmenu Warstwa > Tekst.
4. Wprowadź znaki. Aby rozpocząć nowy akapit, wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS). Jeśli wpisany tekst nie mieści się w obwiedni, to pojawia się ikona nadmiaru ⊞.
5. Jeśli jest taka potrzeba, zmień rozmiar, obróć lub pochyl obwiednię.
6. Zatwierdź warstwę tekstową wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk OK w pasku opcji.
   - Wciśnij klawisz Enter z klawiatury numerycznej.
   - Wciśnij klawisze Ctrl+Enter (Windows) lub Command+Return (Mac OS).
   - Wybierz dowolne narzędzie z paska narzędziowego lub kliknij na palecie Warstwy, Kanały, Ścieżki, Operacje, Historia lub Style; ewentualnie wybierz polecenie z menu.

Wpisany tekst pojawia się w nowej warstwie tekstowej.

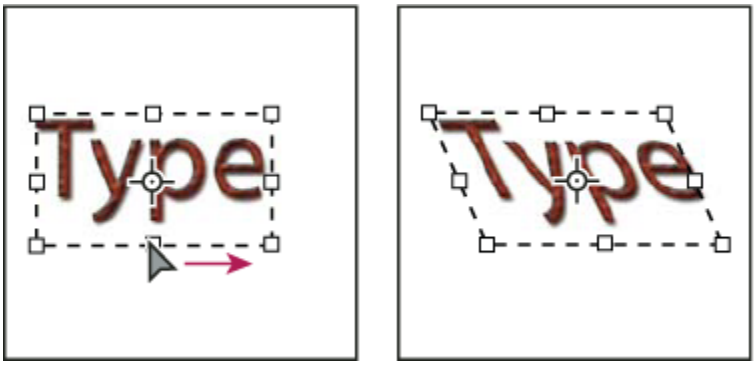
Zmiana wielkości lub przekształcanie obwiedni tekstu

1. Wyświetl uchwyty obwiedni tekstu akapitowego. Zaznacz narzędzie Tekst , zaznacz wybraną warstwę tekstową w palecie Warstwy i kliknij tekst w obrazie.

   Uwaga: *Tekst punktowy można przekształcać w trybie edycyjnym. W tym celu należy przytrzymaj klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Wokół tekstu pojawi się obwiednia.*

   - Aby zmienić wielkość obwiedni, umieść kursor nad uchwytem (kursor zmienia się na podwójną strzałkę) i przeciągnij ją. Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Shift zachowuje proporcje obwiedni.
   - Aby obrócić obwiednię, umieść kursor poza obwiednią (kursor zmienia się w strzałkę dwustronną) i przeciągnij go. Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Shift ogranicza obrót do wielokrotności 15°. Aby zmienić środek obrotu, przeciągnij odpowiadający mu punkt z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Punkt środkowy może znajdować się poza obwiednią.

- Aby pochylić obwiednię, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i przeciągnij jeden z bocznych uchwytów obwiedni. Kursor zastąpi strzałka .



Pochylanie tekstu za pomocą obwiedni

- Aby przeskalować tekst w czasie zmiany rozmiaru obwiedni, przeciągnij narożny uchwyt obwiedni z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- Aby zmienić rozmiar obwiedni (względem punktu środkowego), przeciągnij narożny uchwyt obwiedni z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Konwertowanie pomiędzy tekstem punktowym i tekstem akapitowym

Tekst od punktu może być konwertowany na tekst akapitowy przed dopasowaniem kierunku znaków w obwiedni. Konwersja tekstu akapitowego na tekst od punktu umożliwia niezależne rozmieszczenie wierszy. Przy konwertowaniu tekstu akapitowego na tekst od punktu na końcu każdego wiersza tekstu jest dodawany symbol zakończenia (oprócz wiersza ostatniego).

1 Zaznacz wybraną warstwę na palecie Warstwy.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Konwersja na tekst punktowy lub polecenie Warstwa > Tekst > Konwersja na tekst akapitowy.

Uwaga: *Przy konwertowaniu tekstu akapitowego na tekst punktowy, wszystkie znaki wychodzące poza obwiednię zostają usunięte. Aby uniknąć usuwania znaków, zmień obwiednię, tak by cały tekst był widoczny przed konwersją.*

Edycja tekstu

Edycja tekstu

1 Wybierz narzędzie Tekst poziomy lub narzędzie Tekst pionowy .

2 Zaznacz warstwę tekstową na palecie Warstwy lub kliknij wybrany tekst (co automatycznie uaktywni warstwę tekstową).

3 Ustaw kursor w tekście i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij, aby ustawić nowy punkt wstawiania.
- Zaznacz jeden lub więcej znaków przeznaczonych do edycji.

4 Wpisz tekst.

5 Zatwierdź zmiany wprowadzone na warstwie tekstowej.

Zobacz także

"Formatowanie znaków" na stronie 439

"Formatowanie akapitów" na stronie 452

Określanie typu cudzysłowów

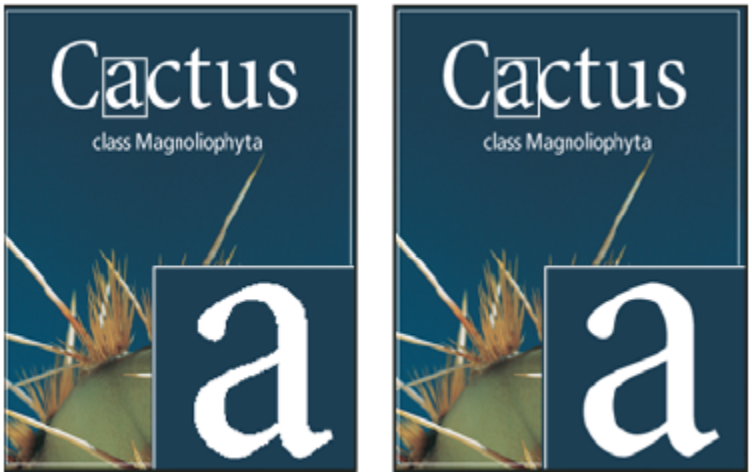
Cudzysłowy typograficzne nazywane często stylizowanymi są lekko wyokrąglone. Cudzysłowy typograficzne stosuje się najczęściej jako znaki apostrofów i znaki otaczające cytaty. *Cudzysłowy proste* są używane tradycyjnie jako skróty jednostek miary, stóp i cali.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Tekst (Mac OS).

2 W sekcji opcji tekstowych zaznacz lub nie opcję Inteligentne cudzysłowy.

Stosowanie wygładzania do warstwy tekstowej

Wygładzanie umożliwia tworzenie znaków o równych krawędziach poprzez częściowe wypełnianie ich pikselami. Krawędzie takich znaków stają się wtopione w tło.



Brak wygładzania (z lewej) i silne wygładzenie (z prawej)

Tworząc tekst przeznaczony na strony internetowe, należy pamiętać, że wygładzanie znacznie zwiększa liczbę kolorów oryginalnego obrazka. Z tego powodu nie można będzie zredukować liczby kolorów obrazka, a tym samym nie będzie można zmniejszyć rozmiaru pliku. Może to również doprowadzić do pojawienia się nieprawidłowych kolorów na krawędziach tekstu. Jeśli rozmiar pliku i ograniczenie liczby kolorów jest najważniejsze, należy pozostawić tekst bez wygładzania, nawet jeśli będzie miał nierówne krawędzie. Warto także użyć tekstu większego niż w przypadku materiałów przeznaczonych do druku. Większy tekst jest bardziej czytelny w przeglądarce internetowej, a ponadto większy rozmiar zapewnia większą swobodę przy podejmowaniu decyzji o wygładzaniu.
Uwaga: *Podczas wygładzania tekst może być niekonsekwentnie renderowany — zwłaszcza tam, gdzie występuje w małych rozmiarach lub przy niskiej rozdzielczości (np. w grafikach internetowych). Aby zmniejszyć stopień tej niekonsekwencji, należy usunąć zaznaczenie opcji Szerokość ułamkowa w menu palety Typografia.*

1 Zaznacz wybraną warstwę na palecie Warstwy.

2 Wybierz opcję Wygładzanie ^{a}a w pasku opcji lub palecie Typografia. Wybierz polecenie Warstwa > Tekst i zaznacz opcję z podmenu.

Brak	**Nie stosuje wygładzania**
Twarde	**Tekst jest wyświetlany w swojej najostrzejszej postaci**

Ostre	**Tekst jest wyświetlany jako wyostrzony**
Mocne	**Tekst jest wyświetlany jako grubszy**
Wygładzanie	**Tekst jest wyświetlany jako zmiękczony**

Sprawdzanie pisowni i korekta błędów

Podczas sprawdzania pisowni w dokumencie program Photoshop informuje o każdym słowie, którego nie ma w słowniku. Jeśli słowo jest napisane poprawnie, zatwierdź je, co spowoduje dodanie go do słownika. Jeśli słowo jest napisane błędnie, wpisz je poprawnie.

1. Jeśli jest taka potrzeba, w palecie Typografia wybierz język z menu u dołu palety. Jest to równoznaczne z wyborem słownika będącego podstawą sprawdzania pisowni.

2. (Opcjonalnie) Wyświetl lub odblokuj warstwy tekstowe. Polecenie Sprawdzanie pisowni nie ma zastosowania do warstw ukrytych ani zablokowanych.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz warstwę tekstową.
   - Zaznacz tekst do sprawdzenia.
   - Aby sprawdzić dane słowo, umieść w nim punkt wstawienia tekstu. Jeśli sprawdzanie pisowni dotyczy warstwy tekstowej, która jest zaznaczona, usuń zaznaczenie opcji Sprawdzanie wszystkich warstw.

4. Wybierz polecenie Edycja > Sprawdź pisownię.

5. Kiedy Photoshop wykryje nieznane słowo lub innego rodzaju błąd, kliknij jednym z następujących przycisków:

Ignoruj	**Sprawdzanie pisowni będzie kontynuowane bez wprowadzania żadnych zmian w tekście.**
Ignoruj wszystko	**Dane słowo nie będzie sprawdzane w dalszej części dokumentu.**
Zmień	**Dane słowo zostanie poprawione. Odszukaj jego poprawną formę w polu tekstowym Zamień na, a następnie kliknij Zamień. Jeśli zasugerowane słowo nie jest właściwe, zaznacz inne, znajdujące się w polu tekstowym z propozycjami lub wpisz słowo w polu tekstowym Zamień na.**
Zmień wszystko	**Zostaną poprawione wszystkie wystąpienia danego słowa w dokumencie. Upewnij się, że w polu Zamień na znajduje się poprawna forma słowa.**
Dodaj	**Nierozpoznane słowo zostanie zapisane w słowniku programu Photoshop. Podczas następnego sprawdzania pisowni będzie ono prawidłowo rozpoznawane.**

Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz warstwę zawierającą tekst do wyszukania i zastąpienia. Umieść kursor tekstowy na początku teksty wybranego do przeszukania.
   - Jeżeli w dokumencie jest kilka warstw tekstowych, a program ma przeszukać je wszystkie, to uaktywnij warstwę inną niż tekstowa.

Uwaga: *W palecie Warstwy upewnij się, że wybrane warstwy tekstowe muszą być widoczne i odblokowane. Polecenie Znajdź i zastąp nie pozwala przeszukać warstw ukrytych ani zablokowanych.*

2 Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zastąp.

3 W polu Znajdź wpisz lub wklej tekst do wyszukania. Aby zmienić tekst, wpisz nowy tekst w polu tekstowym Zmień na.

4 Zaznacz przynajmniej jedną z opcji zawężających wyszukiwanie.

Przeszukaj wszystkie warstwy Są przeszukiwane wszystkie warstwy dokumentu. Ta opcja jest dostępna wtedy, gdy na palecie Warstwy zaznaczono warstwę inną niż tekstowa.

Do przodu Tekst jest przeszukiwany od punktu wstawiania do przodu. Wyłączenie tej opcji spowoduje przeszukanie całego tekstu na warstwie, niezależnie od położenia punktu wstawiania.

Uwzględniaj wielkość liter Podczas wyszukiwania tekstu jest uwzględniana wielkość liter, zgodnie z pisownią tekstu w polu Znajdź. Na przykład, gdy będzie wyszukiwany tekst "PrePress" nie zostaną znalezione jego następujące warianty: "Prepress," lub "PREPRESS".

Tylko całe wyrazy Wyszukiwany tekst jest ignorowany, jeżeli stanowi część dłuższego wyrazu. Na przykład, przy wyszukiwaniu słowa “any” jako całego słowa, słowo “many” zostanie pominięte.

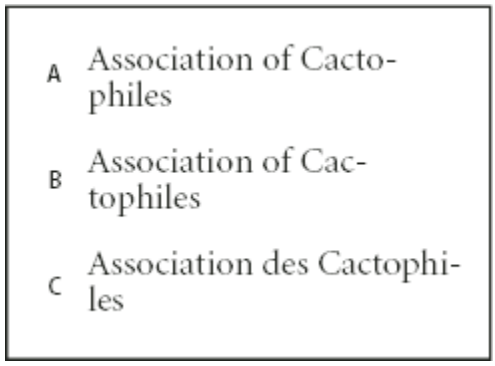
5 Kliknij przycisk Znajdź następny, aby rozpocząć wyszukiwanie.

6 Kliknij na jednym z następujących przycisków.

Zmień	**Znaleziony tekst zostanie zastąpiony poprawnym. Aby powtórzyć wyszukiwanie, kliknij Znajdź następny.**
Zmień wszystko	**Znaleziony tekst zostanie zastąpiony poprawnym w całym dokumencie.**
Zmień/Znajdź	**Znaleziony tekst zostanie zastąpiony poprawnym, po czym zostanie odszukane jego następne wystąpienie.**

Przypisywanie języka dla tekstu

Photoshop używa słowników zapewniających poprawne dzielenie wyrazów. Słowniki te stanowią też podstawę sprawdzania pisowni. Każdy słownik zawiera tysiące słów ze standardowym podziałem na sylaby. Dany słownik (język) można przypisać do całego dokumentu lub zastosować go tylko do zaznaczonego tekstu.



Przykłady dzielenia wyrazów w różnych językach
A. *“Cactophiles” w języku anglo-amerykańskim (English USA)* ***B.*** *“Cactophiles” w języku angielskim (English)* ***C.*** *“Cactophiles” w języku francuskim (French)*

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wpisać tekst przy pomocy określonego słownika, zaznacz ten słownik w menu w lewym dolnym rogu palety Typografia. Wpisz wybrany tekst.
- Aby zmienić słownik dla istniejącego tekstu, zaznacz ten słownik w menu w lewym dolnym rogu palety Typografia.

2 W palecie Typografia wybierz odpowiedni słownik z menu w lewym dolnym rogu palety.

Uwaga: *Jeśli zaznaczony tekst jest skojarzony z wieloma językami lub jeśli warstwa tekstowa zawiera elementy w różnych językach, menu palety Typografia jest wygaszone (ma szary kolor) i oznaczone etykietą "Wiele".*

Zmiana orientacji warstwy tekstowej

Orientacja warstwy tekstowej określa kierunek wierszy tekstu w oknie dokumentu (tekst od punktu) lub wewnątrz obwiedni (tekst akapitowy). Jeśli warstwa tekstowa jest pionowa, to wiersze tekstu biegną z góry na dół, a jeśli warstwa jest pozioma, to wiersze biegną od lewej do prawej. Orientacja warstwy tekstowej nie powinna być mylona z kierunkiem znaków w wierszu tekstu.

1 Zaznacz wybraną warstwę na palecie Warstwy.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Tekst i kliknij przycisk Orientacja tekstu w pasku opcji.
- Wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Poziomy lub Warstwa > Tekst > Pionowy.
- Wybierz narzędzie Zmiana Orientacji Tekstu z menu palety Typografia.

Rasteryzacja warstw tekstowych

Niektóre polecenia i narzędzia (np. efekty filtrów i narzędzia do malowania) nie są dostępne dla warstw tekstowych. Aby zastosować takie narzędzie lub polecenie do tekstu, przeprowadź rasteryzację tekstu. *Rasteryzacja* konwertuje warstwę tekstową na zwykłą warstwę i uniemożliwia edycję jej zawartości jako tekstu. Po wybraniu narzędzia lub polecenia wymagającego warstwy zrasteryzowanej na ekranie pojawia się odpowiedni komunikat. Niektóre komunikaty są zaopatrzone w przycisk OK, którego kliknięcie rasteryzuje warstwę.

1 Zaznacz wybraną warstwę tekstową i wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj > Tekst.

Formatowanie znaków

Formatowanie znaków

Atrybuty tekstu mogą być określone przed wpisaniem znaków lub zmienione po wpisaniu tekstu.

Znaki wybrane do zmiany muszą być wcześniej zaznaczone. Zaznaczenie może obejmować jeden znak, kilka znaków lub wszystkie znaki warstwy.

Zobacz także

"Odstępy pomiędzy wierszami i znakami" na stronie 448

"Formatowanie akapitów" na stronie 452

Zaznaczanie znaków

1 Wybierz narzędzie Tekst poziomy lub narzędzie Tekst pionowy .

2 Zaznacz warstwę tekstową na palecie Warstwy lub kliknij wybrany tekst (co automatycznie uaktywni warstwę tekstową).

3 Ustaw kursor w tekście i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij kursor, zaznaczając jeden lub kilka znaków.
- Kliknij w tekście, a potem kliknij w innym miejscu tekstu z wciśniętym klawiszem Shift, tak by zaznaczyć określony zakres znaków.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko, aby zaznaczyć wszystkie znaki warstwy.
- Dwukrotnie kliknij wyraz, aby go zaznaczyć. Trzykrotnie kliknij wiersz, aby go zaznaczyć. Czterokrotnie kliknij akapit, aby go zaznaczyć. Pięciokrotnie kliknij gdziekolwiek w bloku tekstu, aby zaznaczyć wszystkie znaki wewnątrz obwiedni.
- Aby zaznaczyć znaki za pomocą klawiszy strzałek, kliknij w tekście, a następnie przytrzymaj klawisz Shift i naciśnij klawisz strzałki w lewo lub strzałki w prawo. Aby użyć klawiszy strzałek do zaznaczania wyrazów, wciśnij klawisze Shift+Ctrl (Windows) lub Shift+ Command (Mac OS), a następnie wciśnij klawisz Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo.

4 Aby zaznaczyć wszystkie znaki warstwy bez umieszczania kursora w tekście, zaznacz warstwę tekstową na palecie Warstwy i dwukrotnie kliknij ikonę tekstu warstwy.

> ***Ważne:*** *Zaznaczanie i formatowanie znaków na warstwie tekstowej powoduje uaktywnienie narzędzia Tekst w trybie edycji.*

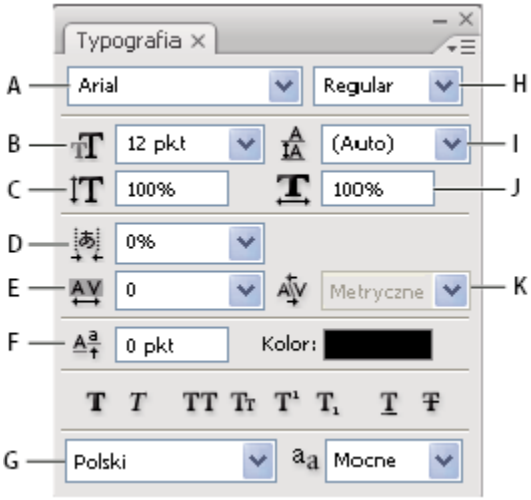
Paleta Typografia

W palecie Typografia znajdują się opcje formatowania znaków. Niektóre opcje formatowania znajdują się również na pasku opcji.

Paletę Typografia można wyświetlić, wykonując jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Okno > Typografia lub kliknij zakładkę palety Typografia, jeśli paleta jest widoczna, ale nie aktywna.
- Wybierz narzędzie Tekst i kliknij opcję palety w pasku opcji.

Ustawianie opcji w palecie Typografia polega na wyborze odpowiedniej wartości z menu, po prawej stronie opcji. W przypadku opcji o wartościach liczbowych można korzystać z przycisków strzałek i wpisywać wartości bezpośrednio w polach tekstowych. Gdy wartość jest wprowadzana bezpośrednio, klawisz Enter lub Return służy do jej zatwierdzenia, kombinacja klawiszy Shift +Enter lub Shift+Return — do jej zatwierdzenia i podświetlenia pola edycji, a klawisz Tab — do jej zatwierdzenia i przejścia do kolejnego pola tekstowego palety.



Paleta Typografia
A. *Rodzina czcionek* ***B.*** *Rozmiar czcionki* ***C.*** *Skalowanie w pionie* ***D.*** *Określanie opcji Tsume* ***E.*** *Ustawianie światła* ***F.*** *Przesunięcie linii bazowej* ***G.*** *Język* ***H.*** *Styl czcionki* ***I.*** *Interlinia* ***J.*** *Skala pozioma* ***K.*** *Kerning*

Uwaga: *Aby udostępnić opcję Ustaw Tsume na palecie Typografia, zaznacz opcję Ustaw opcje tekstu azjatyckiego w preferencjach tekstu.*

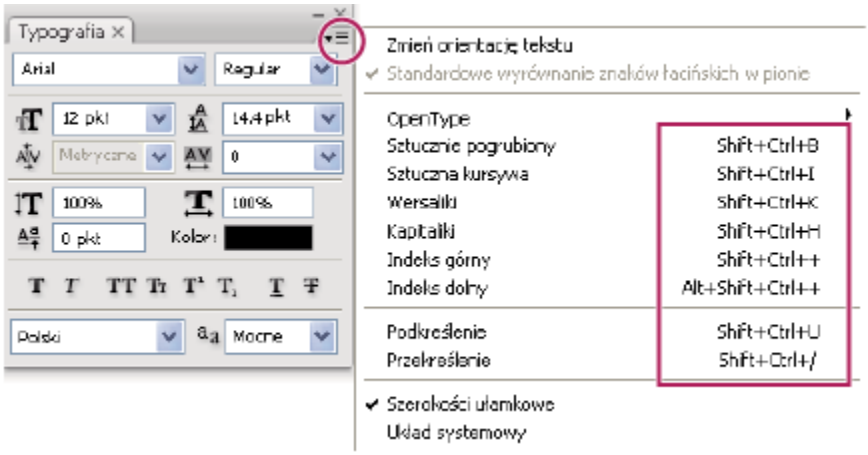
W menu palety Typografia są dostępne dodatkowe polecenia i opcje. Aby skorzystać z tego menu, kliknij ikonę trójkąta w prawym górnym rogu palety.

Zobacz także

"Palety i menu" na stronie 24

Informacje o skrótach dynamicznych

Skróty dynamiczne są to specjalne skróty klawiaturowe, dostępne w trzech sytuacjach: gdy wprowadza się tekst punktowy lub akapitowy, gdy jest zaznaczony tekst, gdy jest aktywny kursor tekstowy w kształcie I. Gdy skróty dynamiczne są dostępne, można je obejrzeć na palecie Typografia. Za pomocą skrótów dynamicznych można stosować to tekstu takie formatowania, jak imitacja pogrubienia i kursywy, wersaliki, kapitaliki, indeks górny, indeks dolny, podkreślenie i przekreślenie.



Skróty dynamiczne są wyświetlane w menu palety Typografia tylko wtedy, gdy wprowadza się tekst punktowy lub akapitowy, gdy zaznaczy się tekst, lub gdy uaktywni się kursor tekstowy w kształcie I.

Określanie rozmiaru czcionki

Rozmiar czcionki określa wielkość tekstu w obrazku.

Domyślną jednostką miary tekstu są *punkty*. Na obrazie o rozdzielczości 72 ppi, jeden punkt postscriptowy odpowiada 1/72 cala; można jednak przełączać się między punktami postscriptowymi a tradycyjną definicją rozmiaru punktu. Domyślna jednostka miary tekstu może być zmieniona w części Jednostki i miarki okna Preferencje.

Wybieranie rozmiaru czcionki

1 W palecie Typografia lub pasku opcji wpisz lub zaznacz nową wartość w polu Rozmiar .

Aby użyć innej jednostki miary, wpisz ją (cal, cm, pkt, piks lub pica) w polu tekstowym Rozmiar po określonej wartości liczbowej.

Aby zmienić jednostkę miary dla tekstu, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki i Miarki (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Jednostki i Miarki (Mac OS), a następnie wybierz nową jednostkę z menu Tekst.

Określanie jednostki miary dla punktów

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki i Miarki (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Jednostki i Miarki (Mac OS).

2 W polu Punkty/Pica wybierz jedno z następujących ustawień:

PostScript (72 punkty na cal)	**Ustawienie określa jednostkę zgodną z urządzeniami PostScript.**

Tradycyjnie	**Ustawienie określa jednostkę równą 72,27 punktów na cal (czyli tradycyjną jednostkę dla drukarek).**

3 Kliknij OK.

Zmiana koloru tekstu

Wprowadzany tekst uzyskuje kolor ustawiony jako bieżący kolor narzędzia. Kolor tekstu można jednak zmienić, przed lub po wprowadzeniu tekstu. Edytując istniejące warstwy tekstowe, można również zmieniać kolory poszczególnych, zaznaczonych znaków albo całego tekstu na warstwie.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij na polu koloru na pasku opcji lub na palecie Typografia i wybierz nowy kolor przy użyciu Próbnika kolorów Adobe.
- Skorzystaj ze skrótów wypełnienia. Aby wypełnić tekst kolorem obrazka, wciśnij klawisze Alt+Backspace (Windows) lub Option+Delete (Mac OS); aby wypełnić tekst kolorem tła, wciśnij klawisze Ctrl+Backspace (Windows) lub Command +Delete (Mac OS).
- Zastosuj do warstwy tekstowej styl nakładkowy — styl taki umożliwia nałożenie na istniejący kolor określonego koloru, gradientu lub wzorka. Stylu nakładkowego nie można stosować wybiórczo; dotyczy on wszystkich znaków na warstwie tekstowej.
- Kliknij pole wyboru koloru narzędzia na palecie narzędziowej i wybierz kolor za pomocą Próbnika kolorów Adobe. Można też kliknąć kolor w palecie Kolor lub Próbki. Aby zmienić w ten sposób kolor na całej warstwie tekstowej, zaznacz wszystkie znaki na danej warstwie.

Zobacz także

"Style i efekty warstw" na stronie 319

Zmiana koloru pojedynczych liter

1 Wybierz narzędzie Tekst poziomy T.

2 Zaznaczyć warstwę z obrazem na palecie Warstwy.

3 W oknie dokumentu zaznacz odpowiednie znaki.

4 Kliknij próbkę koloru na pasku opcji w górnej części obszaru roboczego.

5 W Próbniku kolorów Adobe określ pożądany zakres kolorów za pomocą trójkątnych suwaków na spektrum kolorów, a następnie kliknij wybrany kolor w polu koloru. Wybrany kolor pojawi się w górnej połówce próbki koloru w Próbniku kolorów Adobe. W dolnej połówce pozostanie oryginalny kolor.

6 Kliknij OK. Nowy kolor zastąpi kolor oryginalny na pasku opcji. Zaznaczone znaki zmienią kolor.

Uwaga: *Kolor znaków zmieni się dopiero po usunięciu ich zaznaczenia lub po zaznaczeniu innego obiektu.*

Zobacz także

"Wpisywanie tekstu" na stronie 432

"Formatowanie znaków" na stronie 439

Podkreślanie lub przekreślanie tekstu

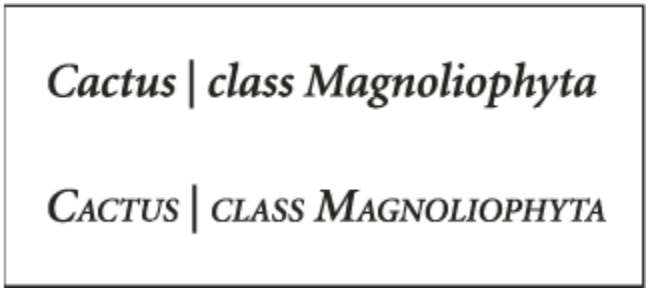
Pod tekstem poziomym lub po lewej lub prawej stronie tekstu pionowego można umieścić linię. Linia może też biec przez tekst, czyli przekreślać go. Linia ma zawsze ten sam kolor co tekst.

1 Zaznacz tekst, który ma zostać podkreślony lub przekreślony.

- Kliknij przycisk Podkreśl T w palecie Typografia, aby zastosować podkreślenie pod tekstem poziomym.
- Wybierz polecenie Podkreśl w lewo lub Podkreśl w prawo z menu palety Typografia, aby zastosować podkreślenie na lewo lub prawo od znaków tekstu pionowego. Podkreślenie może być stosowane albo po prawej stronie albo po lewej, ale nie po obu stronach. Obok zaznaczonej opcji jest widoczny znacznik.
  Uwaga: *Opcje Podkreśl w lewo lub Podkreśl w prawo pojawiają się w menu palety Typografia tylko wtedy, kiedy na danej warstwie tekstowej jest zaznaczony tekst pionowy. Podczas pracy z tekstem pionowym (azjatyckim) podkreślenie można dodać po dowolnej stronie.*
- Kliknij przycisk Przekreślony T, na palecie Typografia, aby wstawić linię poziomą w tekście poziomym lub linię pionową w tekście pionowym. Alternatywnie, można wybrać polecenie Przekreślony z menu palety Typografia.

Stosowanie wersalików i kapitalików

Tekst może być wpisywany i formatowany w postaci wielkich liter, kapitalików lub wersalików. Jeżeli tekst zostanie sformatowany jako kapitaliki, Photoshop automatycznie użyje znaków kapitalików dostarczonych w czcionce, o ile będą one dostępne. Jeżeli czcionka nie zawiera kapitalików, to Photoshop wygeneruje kapitaliki symulowane.



Zwykłe wielkie litery (u góry) i kapitaliki (u dołu)

1 Zaznacz tekst, który będzie zmieniany.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Wersaliki TT lub Kapitaliki Tr w palecie Typografia.
- Wybierz opcję Wersaliki lub Kapitaliki z menu palety Typografia. Obok zaznaczonej opcji jest wyświetlany znacznik.

Określanie znaków w indeksie górnym lub dolnym

Tekst w *indeksie górnym* i *indeksie dolnym* (zwany także *podniesieniem* i *opuszczeniem*) jest tekstem mniejszej wielkości niż zwykły tekst, podniesionym lub opuszczonym względem linii bazowej czcionki. Jeśli czcionka nie zawiera znaków indeksu górnego lub dolnego, to program Photoshop generuje ich imitacje.

1 Zaznacz tekst, który będzie zmieniany.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Indeks górny T^1 lub indeks dolny T_1 w palecie Typografia.
- Wybierz polecenie Indeks górny lub Indeks dolny z menu palety Typografia. Obok zaznaczonej opcji jest wyświetlany znacznik.

Czcionki

Informacje o czcionkach

Czcionka to pełny zestaw znaków — liter, cyfr i symboli — które mają tę samą grubość, szerokość i styl, np. 10-punktowa pogrubiona czcionka Adobe Garamond Bold.

Kroje pisma (eng. *Typefaces* zwane też *rodzinami czcionek*) to zestawy czcionek o podobnym wyglądzie i przeznaczonych do użytku obok siebie. Przykładem jest Adobe Garamond.

Styl czcionki to wariant jednej z czcionek w rodzinie. Na ogół podstawową czcionką jest czcionka *Łacińska* lub *Zwykła* (nazwy te są różne w różnych rodzinach czcionek). Oprócz tego rodzina może zawierać takie style, jak zwykła, pogrubiona, półgruba, kursywa i pogrubiona kursywa. Jeśli czcionka nie posiada wybranego stylu, to można zastosować symulację *wersji pogrubionej*, pochylonej, indeksu górnego, indeksu dolnego, wszystkich wielkości liter i małych liter.

Kroje czcionek obejmują dużo więcej znaków niż te, które są widoczne na klawiaturze. Choć znaki te są różne dla różnych czcionek, obejmują między innymi: ligatury, ułamki, znaki kaligraficzne, znaki ozdobne, liczebniki porządkowe, znaki tytułowe, warianty stylistyczne, indeksy górne i dolne, cyfry archaiczne. *Glif* to specyficzna forma znaku. Na przykład, w niektórych czcionkach wielka litera A jest dostępna w kilku formach, np. znaku kaligraficznego albo kapitaliku.

Oprócz czcionek zainstalowanych w systemie można też używać plików czcionek w folderach lokalnych:
Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Czcionki Type 1, TrueType, OpenType i CID zainstalowane w lokalnym folderze Czcionki pojawiają się tylko w aplikacjach Adobe.

Zobacz także

"czcionki OpenType" na stronie 446

"Brakujące czcionki i ochrona glifów" na stronie 445

Przeglądanie czcionek

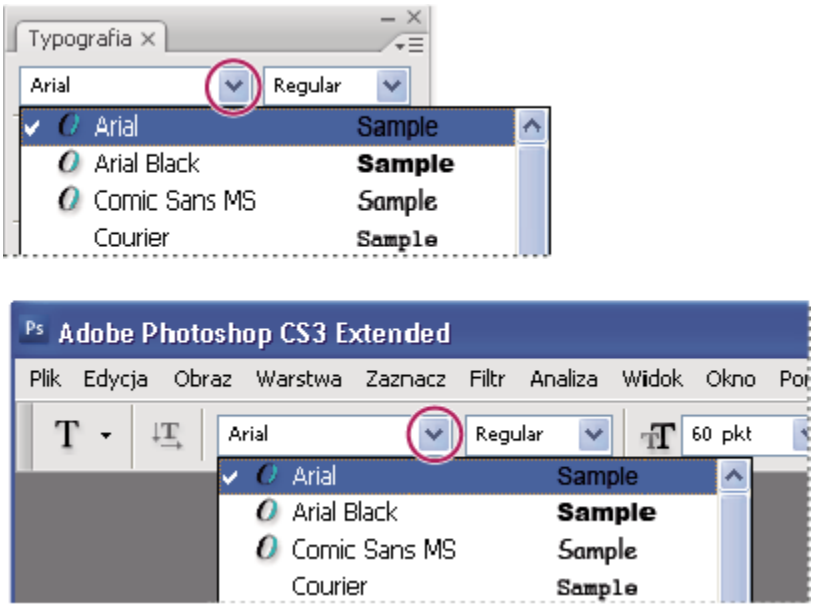
Przykłady czcionki są dostępne w menu rodziny czcionek i stylu czcionki w palecie Typografia oraz innych obszarach aplikacji, skąd można wybierać czcionki. Ponadto różne rodzaje czcionek są oznaczane przez specjalne ikony:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master

Funkcje podglądu lub zmiana rozmiaru punktu nazw czcionek mogą być wyłączone w preferencjach Tekst.

Wybieranie rodziny czcionek i stylu

1. Wybierz rodzinę czcionek z menu Rodzina czcionek, dostępnym na palecie Typografia lub na pasku opcji. Jeżeli w komputerze zainstalowano więcej niż jedną kopię czcionki, to za jej nazwą pojawi się skrót: (T1) w przypadku czcionek Type 1, (TT) w przypadku czcionek TrueType lub (OT) w przypadku czcionek OpenType.



W menu Rodzina czcionek — dostępnym zarówno na palecie Typografia, jak i na pasku opcji — można obejrzeć podgląd dostępnych czcionek.

Rodzina czcionek i styl może być wybrana poprzez wpisanie wybranej nazwy w polu tekstowym. Po wpisaniu pierwszej litery nazwy czcionki lub jej odmiany, pojawia się podpowiedź programu. Należy kontynuować wpisywanie dotąd, aż pojawi się oczekiwana nazwa czcionki lub jej odmiany.

2 Aby wybrać styl czcionki, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz styl czcionki z wyskakującego menu Styl czcionki na palecie Typografia albo na pasku opcji.
- Jeśli wybrana rodzina czcionek nie zawiera stylu pogrubionego lub pochylonego, kliknij przycisk Pogrubiony **T** lub Pochylony *T* w palecie Typografia i zastosuj w ten sposób symulowany styl. Metoda alternatywna polega na wybraniu polecenia Imitacja pogrubienia lub Imitacja pochylenia z menu palety Typografia.
- Użyj skrótu dynamicznego. Skróty dynamiczne to skróty klawiaturowe dostępne wyłącznie w trybie edycyjnym, które umożliwiają wprowadzanie symulacji pogrubienia, symulacji kursywy, wersalików, kapitalików, indeksu górnego, indeksu dolnego, podkreślenia i przekreślenia.

Uwaga: *Do tekstu zniekształconego nie można stosować imitacji stylu pogrubionego.*

Zmiana czcionki na wielu warstwach

1 Na palecie Warstwy zaznacz odpowiednie warstwy.

2 Na palecie Typografia wybierz z wyskakującego menu różne własności tekstu.

Brakujące czcionki i ochrona glifów

Jeśli w dokumencie są używane czcionki, których nie zainstalowano w systemie, przy otwieraniu tego dokumentu pojawia się komunikat ostrzegawczy. Program Photoshop zgłasza wszystkie czcionki brakujące, a w ich miejsce podstawia czcionki podobne. W takiej sytuacji można zaznaczyć tekst i zastosować dowolną inną dostępną czcionkę.

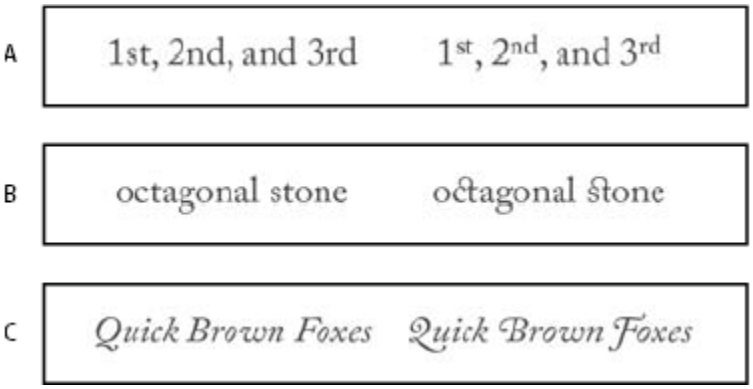
Ochrona glifów jest skierowana do niepoprawnych i nieczytelnych znaków pojawiających się po wpisaniu tekstu znakami spoza języków europejskich (np w znakami języka japońskiego lub Cyrylicy) i przy założeniu, że wybrana czcionka jest czcionką znaków europejskich. Domyślnie, Photoshop zapewnia ochronę glifów poprzez automatyczne zaznaczenie odpowiedniej czcionki. Aby wyłączyć ochronę glifów, usuń zaznaczenie opcji Włącz ochronę brakujących czcionek, dostępnej w preferencjach Tekst.

Czcionki OpenType

Każda z czcionek OpenType jest zdefiniowana w pliku zgodnym zarówno z systemem Windows®, jak i Macintosh®, dzięki czemu pliki takich czcionek mogą być przenoszone między różnymi platformami systemowymi bez obaw o niepożądane podstawienia czcionek. Mogą one zawierać wiele różnych elementów, takich jak znaki kaligraficzne i ligatury specjalne, które nie są dostępne w tworzonych obecnie czcionkach PostScript i TrueType.

Czcionki OpenType wyświetla ikonę .

W trakcie pracy z czcionkami OpenType użytkownik może zautomatyzować wstawianie w tekście różnych glifów, takich jak ligatury, kapitaliki, ułamki i antykwy.



Czcionki zwykłe (po lewej) i czcionki OpenType (po prawej)
***A.** Liczebniki porządkowe **B.** Ligatury ozdobne **C.** Znaki kaligraficzne*

Czcionki OpenType mogą obejmować znaki z zestawu rozszerzonego, mogą też obsługiwać pewne funkcje układu — funkcje zapewniające większą kontrolę lingwistyczną i typograficzną nad tekstem. Czcionki OpenType od firmy Adobe, które obsługują języki Europy środkowej (CE), do nazwy wyświetlanej w menu czcionek aplikacji mają dołączony wyraz "Pro". Czcionki OpenType, które nie obsługują języków europejskich, są oznaczone etykietą "Standard," i posiadają przyrostek "Std". Wszystkie czcionki OpenType mogą być instalowane i używane razem z czcionkami PostScript Type 1 i TrueType.

Więcej informacji na temat czcionek OpenType, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/opentype_pl.

Stosowanie funkcji OpenType

1. Upewnij się, że wraz z uaktywnieniem narzędzia Tekst wybrano czcionkę OpenType. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.

2. W menu palety Typografia wywołaj podmenu OpenType i wybierz jedną z następujących opcji:

Ligatury standardowe	**Są to znaki typograficzne zastępujące pewne grupy liter, jak np. fi, fl, ff, ffi oraz ffl.** ***Tekst przy zaznaczonych i nie zaznaczonych opcjach Ligatury standardowe i Ligatury ozdobne***
Warianty kontekstowe	**Są to znaki alternatywne, używane w niektórych tylko krojach czcionek, a zapewniające lepszy wygląd niektórych połączeń znakowych. Na przykład, gdy jest używana czcionka Caflisch Script Pro opcja ligatur kontekstowych zapewnia, że para liter "bl" w słowie "bloom" jest łączona, a dzięki temu przypomina bardziej pismo odręczne.**
Ligatury ozdobne	**Są to znaki typograficzne zastępujące pewne pary liter, jak np. ct, st oraz ft.** ***Uwaga: Chociaż znaki ligatur wyglądają na połączone, są one w pełni edytowalne i nie powodują błędów podczas sprawdzania pisowni.***
Znak kaligraficzny	**Opcja ta podstawia *stylizowany glif* stylizowane litery z wydłużonymi kreskami (wyjątkowo ozdobne).**
Cyfry nautyczne	**Są to cyfry krótsze niż zwykłe. Niektóre cyfry nautyczne są opuszczone poniżej linii bazowej tekstu.**
Warianty stylistyczne	**Stylizowane znaki spełniające wyłącznie funkcje estetyczne.**
Znaki tytułowe	**Znaki (na ogół wersaliki) przeznaczone do dużych napisów, np. tytułów.**
Ornamenty	**Są to elementy stanowiące osobisty podpis rodziny czcionki. Można ich używać do dekorowania strony tytułowej, rozdzielania akapitów i bloków tekstu, albo powtarzać w postaci pasków i ramek.**
Liczebniki porządkowe	**Liczebniki porządkowe (np. 1^{-szy} oraz 2^{-gi}) są formatowane automatycznie jako indeksy górne. Prawidłowo składane są również znaki w indeksie górnym występujące w hiszpańskich słowach *segunda* i *segundo* (2ª i 2º).**

Ułamki	**Liczby oddzielone ukośnikiem (np. 1/2) są konwertowane na znak ułamka (np. ½).** ***Funkcje OpenType (np. warianty kontekstowe, ligatury i glify) nie mogą być wyświetlane w programie Photoshop przed ich zastosowaniem. Funkcje OpenType mogą być jednak wyświetlane i stosowane przy pomocy palety Glify w programie Adobe Illustrator. Aby wyświetlić i zastosować funkcje OpenType, skopiuj i wklej wybrany tekst do programu Adobe Illustrator i skorzystaj z palety Glify. Taki tekst można potem wkleić do programu Photoshop.*** **Samouczki o wyświetlaniu glifów w programie Adobe Illustrator znajdują się na stronie internetow ej //www.adobe.com/go/learn_ps_viewglyphsai_pl.**

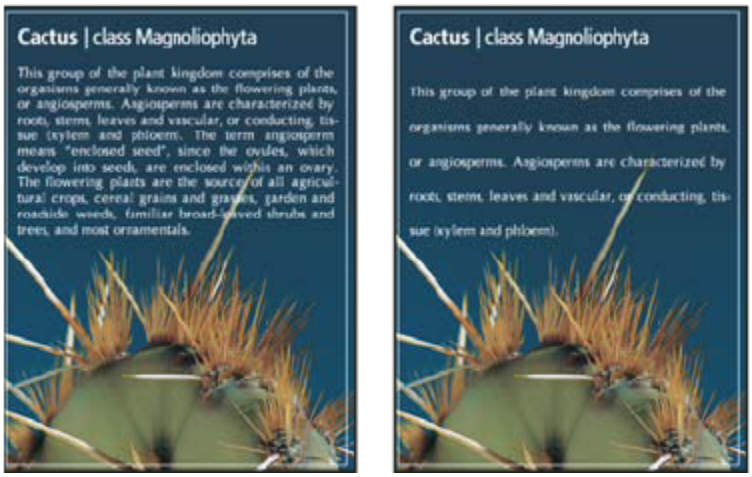
Zobacz także

"Ustawianie atrybutów azjatyckich czcionek OpenType" na stronie 466

Odstępy pomiędzy wierszami i znakami

Określanie interlinii

Pionowy odstęp między wierszami tekstu nazywany jest *interlinią* (eng *leading*). W przypadku tradycyjnego tekstu interlinię mierzy się od linii bazowej jednego wiersza tekstu do linii bazowej wiersza ponad nim. *Linia bazowa* jest niewidoczną linią, na której spoczywa większość tekstu. W jednym akapicie można stosować więcej niż jedną wartość interlinii; należy pamiętać jednak, że największa interlinia wiersza określa interlinię dla całego wiersza.
Uwaga: *W przypadku poziomego tekstu azjatyckiego użytkownik może określić sposób pomiaru interlinii: od linii bazowej do linii bazowej albo od górnej krawędzi jednego wiersza do górnej krawędzi drugiego.*



5-punktowy tekst z interlinią 6-punktową (po lewej) oraz z interlinią 12-punktową (po prawej)

Zobacz także

"Informacje o tekście azjatyckim" na stronie 464

Określ interlinię

1 Zaznacz znaki, których będzie dotyczyć zmiana. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, interlinia będzie stosowana do każdego nowego tekstu.

2 W palecie Typografia określ wartość opcji Interlinia.

Zmiana domyślnego procentowego ustawienia auto–interlinii

1 Wybierz polecenie Justowanie z menu palety Akapit.

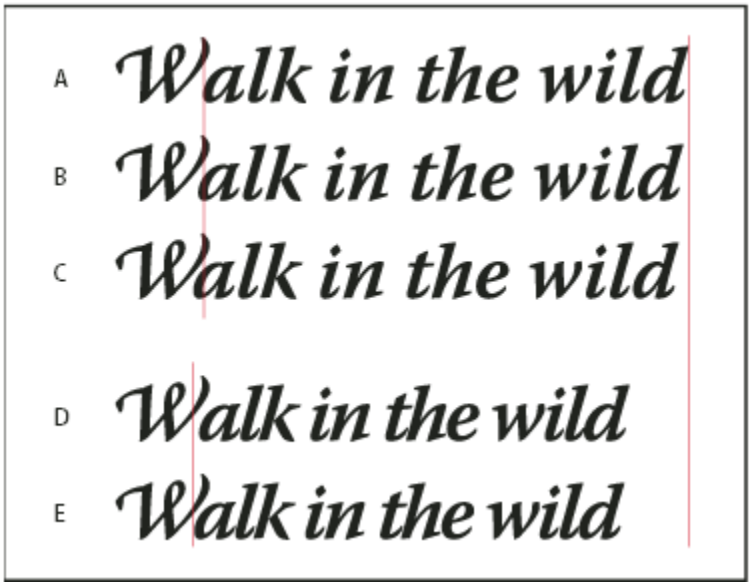
2 W polu Auto–interlinia określ nowy domyślny procent.

Kerning i światło

Kerning to proces zwiększania lub zmniejszania odstępu między konkretnymi parami znaków. *Światło* jest to procedura zmniejszania lub zwiększania odstępów między wszystkimi znakami w zaznaczonym tekście lub bloku tekstowym.

Procedurę kerningu można zautomatyzować na bazie kerningu metrycznego lub kerningu optycznego. *Kerning metryczny* (zwany także *Auto-kerningiem*) używa par kerningu, obecnych w większości czcionek. Pary kerningowe zawierają informacje o odstępach między poszczególnymi parami znaków. Niektóre z nich to: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya i Yo. Program Photoshop domyślnie wykorzystuje kerning metryczny, a zatem podczas importowania lub wpisywania tekstu odstępy między powyższymi parami liter są określane automatycznie.

Niektóre czcionki zawierają wyczerpujące specyfikacje par kerningu. Jeżeli jednak czcionka zawiera tylko minimalne wbudowane funkcje kerningu, albo nie zawiera ich w ogóle, albo też jeżeli stosuje się dwa różne kroje lub rozmiary czcionki w słowach w jednym wierszu, przydatne może być zastosowanie opcji *kerningu optycznego*. Kerning optyczny polega na dostosowywaniu odstępów między sąsiednimi znakami na podstawie ich kształtów.



Opcje kerningu i światła
A. *Tekst oryginalny* ***B.*** *Tekst po przeprowadzeniu kerningu optycznego* ***C.*** *Tekst z odręcznym kerningiem pomiędzy znakami W i a* ***D.*** *Tekst ze światłem* ***E.*** *Efekt zastosowania kerningu i światła*

Można także używać *kerningu ręcznego*, który doskonale nadaje się do regulowania odstępów między dwiema literami. Efekty światła i kerningu ręcznego kumulują się, można więc najpierw wyregulować odstępy między poszczególnymi parami liter, a następnie zagęścić lub rozszerzyć blok tekstu, nie naruszając względnych odstępów (efektów kerningu) między tymi literami.

Gdy umieścisz punkt wstawiania między dwoma literami, na palecie Typografia zostaną wyświetlone wartości kerningu. Podobnie, gdy zaznaczysz pewien wyraz lub pewną partię tekstu, na palecie Typografia zostaną wyświetlone wartości światła.

Kerning i światło mierzy się w 1/1000 fireta, jednostce miary względnej w stosunku do bieżącego rozmiaru pisma. W przypadku czcionki 6-punktowej 1 firet ma 6 punktów. W przypadku czcionki 10-punktowej jeden firet ma 10 punktów. Kerning i światło są ściśle powiązane z bieżącym rozmiarem czcionki.
Uwaga: *Wartości kerningu i światła mają wpływ na tekst w języku japońskim, ale standardowo służą one dopasowaniu elementów "aki" między znakami łacińskimi.*

Dostosowywanie kerningu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby użyć wbudowanej w czcionce informacji o kerningu dla zaznaczonych znaków, wybierz opcję Metryczny, w części Kerning, w panelu Typografia.
- Aby automatycznie dostosować odstępy między zaznaczonymi znakami na podstawie ich kształtów, przejdź do opcji Kerning w panelu Typografia i wybierz polecenie Optyczny.
- Aby dostosować kerning odręcznie, umieść kursor pomiędzy dwoma znakami i podaj wybraną wartość dla opcji Kerning, w panelu Typografia. (Jeżeli zaznaczony jest zakres tekstu, ręczny kerning tekstu jest niewykonalny. Zamiast kerningu można użyć światła.)

  Naciśnij klawisze Alt+strzałka w lewo/w prawo (Windows) lub Option+strzałka w lewo/w prawo (Mac OS), aby zmniejszyć lub zwiększyć kerning między dwoma znakami.
- Aby wyłączyć kerning dla wybranych znaków, wybierz wartość 0 (zero) dla opcji Kerning, w panelu Typografia.

seehelp *Lista szybkich technik zaznaczania znajduje się w części "Skróty klawiaturowe", w systemie pomocy.*

Dostosowywanie światła

1 Zaznacz wybrany zakres znaków lub obiekt tekstowy.

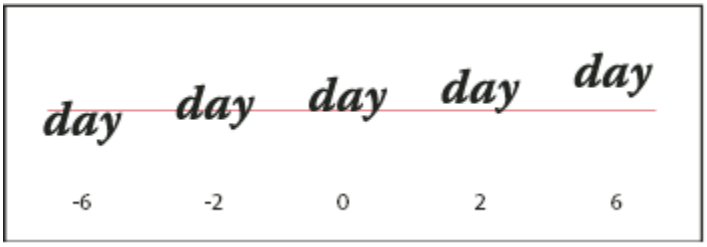
2 W panelu Typografia określ wartość opcji Światło.

Przesunięcie linii bazowej

Przesunięcie linii bazowej umożliwia przeniesienie zaznaczonego znaku w górę lub w dół w odniesieniu do linii bazowej otaczającego tekstu. Opcja ta jest szczególnie użyteczna w przypadku ręcznego definiowania ułamków lub zmiany położenia znaków graficznych.

1 Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, przesunięcie będzie stosowane do każdego nowego tekstu.

2 W panelu Typografia, ustaw opcję Przesunięcie linii bazowej. Wartości dodatnie przesuwają linię bazową znaku powyżej linii bazowej reszty wiersza. Wartości ujemne przesuwają ją poniżej linii bazowej wiersza.



Tekst przy różnych wartościach opcji Przesunięcie linii bazowej

seehelp *Lista szybkich technik zaznaczania znajduje się w części "Skróty klawiaturowe" w pliku Pomocy.*

Włączanie i wyłączanie szerokości ułamkowych

Domyślnie, między znakami oprogramowanie używa *ułamkowych szerokości znaków*. Znaczy to, że odległości między znakami są zmienne, a czasami stanowią jedynie ułamki pikseli.

W większości przypadków ułamkowe szerokości znaków poprawiają wygląd tekstu (jego czytelność). Należy jednak pamiętać, że dla tekstów o wielkości poniżej 20 punktów, wyświetlanych na monitorach, ułamkowe szerokości znaków mogą powodować zlewanie się tekstu lub nadmierne odstępy utrudniające czytanie.

Wyłączenie ułamkowych szerokości znaków powoduje korektę odstępów (stają się one wielokrotnościami całych pikseli), a ponadto zapobiega zlewaniu się małych znaków. Ustawienie ułamkowej szerokości znaków dotyczy wszystkich znaków na warstwie tekstowej — nie można wybrać tej opcji tylko dla zaznaczonych znaków.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby określić odstępy dla całego dokumentu w postaci wielokrotności pikseli, wybierz opcję Układ systemu, z menu panelu Typografia.
- Aby włączyć lub wyłączyć ułamkowe szerokości znaków, należy przejść do panelu Typografia i wybrać opcję Szerokości ułamkowe.

Skalowanie i obracanie tekstu

Skalowanie tekstu

Skalowanie umożliwia określanie proporcji między szerokością a wysokością czcionki względem jej szerokości i wysokości oryginalnej. Nieprzeskalowane znaki mają wartość 100%. Niektóre rodziny czcionek zawierają prawdziwą*czcionkę rozstrzeloną*, która została zaprojektowana z większym rozciągnięciem w poziomie niż w stylu zwykłym. Skalowanie zniekształca czcionkę, dlatego też, o ile to tylko możliwe, lepiej jest użyć czcionki zaprojektowanej w postaci zagęszczonej lub rozstrzelonej.

1 Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, skalowanie będzie stosowane do każdego nowego tekstu.

2 W panelu Typografia ustaw opcję Skalowanie pionowe lub Skalowanie poziome.

Obracanie tekstu

1 Wykonaj następujące czynności:

- Aby obrócić tekst, zaznacz warstwę tekstową i wybierz dowolne polecenie Przekształcanie swobodne. W przypadku tekstu akapitowego można też zaznaczyć jego obwiednię i obrócić ją ręcznie za pomocą uchwytów.
- Aby obrócić znaki w pionowym tekście azjatyckim, użyj opcji tate-chu-yoko.

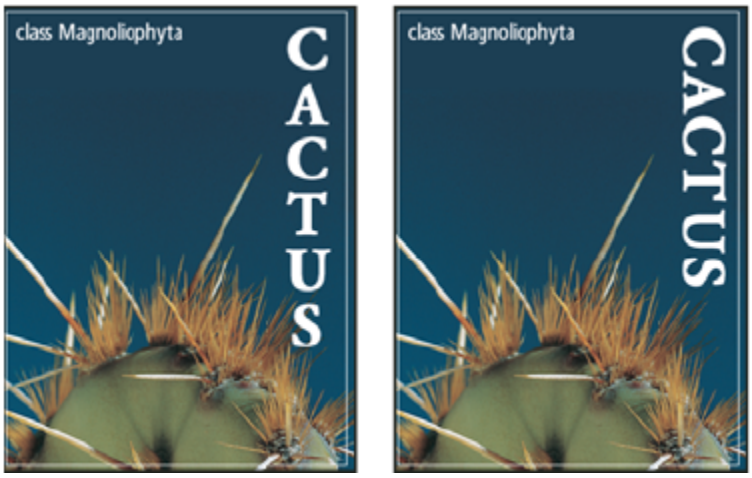
Zobacz także

"Korzystanie z bloków tate-chu-yoko" na stronie 465

"Stosowanie przekształceń" na stronie 226

Obracanie znaków tekstu pionowego

Znaki tekstu pionowego mogą być obracane o 90°. Obrócone znaki pojawiają się w pionie, a nie obrócone są ustawione bokiem, czyli prostopadle do linii tekstu.



Tekst oryginalny (po lewej) oraz tekst bez obrotu w pionie (po prawej)

1 Zaznacz tekst pionowy, który ma zostać obrócony lub wyprostowany.

2 Wybierz polecenie Wyrównanie standardowego pisma łacińskiego w pionie z menu palety Typografia. Obok zaznaczonej opcji jest wyświetlany znacznik.

Uwaga: *Nie można obracać znaków dwu-bajtowych (znaki o pełnej szerokości, dostępne tylko w czcionkach chińskich, japońskich i koreańskich) . W zaznaczonym tekście nie są obracane żadne znaki dwubajtowe.*

Formatowanie akapitów

Formatowanie akapitów

W przypadku tekstu punktowego każdy wiersz jest odrębnym akapitem. W przypadku tekstu akapitowego każdy akapit może obejmować wiele wierszy, w zależności od rozmiarów obwiedni.

Paleta Akapit służy do określania opcji formatowania pojedynczych akapitów, wybranych akapitów lub wszystkich akapitów warstwy tekstowej.

1 Wybierz narzędzie Tekst poziomy T lub narzędzie Tekst pionowy T.

- Kliknij akapit, aby zastosować formatowanie do jednego akapitu.
- Dokonaj wyboru w obrębie akapitów, aby zastosować formatowanie do wielu akapitów.
- Zaznacz warstwę tekstową na palecie Warstwa, aby zastosować formatowanie do wszystkich akapitów na warstwie.

Zobacz także

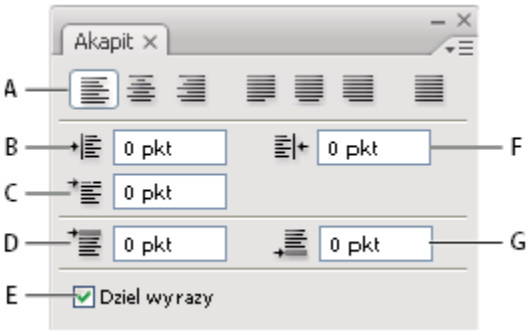
"Formatowanie znaków" na stronie 439

"Odstępy pomiędzy wierszami i znakami" na stronie 448

Przegląd palety Akapit

Paleta Akapit służy do formatowania kolumn i akapitów. Aby wyświetlić paletę, wybierz polecenie Okno > Akapit lub kliknij zakładkę palety Akapit (jeśli paleta jest widoczna, ale nie aktywna). Zaznacz narzędzie Tekst, i kliknij przycisk Paleta, dostępny w pasku opcji.

Ustawiając na palecie opcje o wartościach liczbowych, można korzystać z przycisków strzałek lub wpisywać wartości bezpośrednio w polach tekstowych. Gdy wartość jest wprowadzana bezpośrednio, klawisz Enter lub Return służy do jej zatwierdzenia, kombinacja klawiszy Shift+Enter lub Shift+Return — do jej zatwierdzenia i podświetlenia pola edycji, a klawisz Tab — do jej zatwierdzenia i przejścia do kolejnego pola tekstowego palety.



paleta Akapit
A. *Wyrównywanie i justowanie* ***B.*** *Lewe wcięcie* ***C.*** *Wcięcie pierwszego wiersza* ***D.*** *Odstęp przed akapitem* ***E.*** *Dzielenie wyrazów* ***F.*** *Prawe wcięcie* ***G.*** *Odstęp po akapicie*

W menu palety Akapit są dostępne dodatkowe polecenia i opcje. Aby skorzystać z tego menu, kliknij ikonę trójkąta w prawym górnym rogu palety. Jeśli paleta jest zadokowana, kliknij trójkąt na zakładce palety.

Określanie wyrównania

Tekst może być *wyrównywany* do jednej z krawędzi akapitu (tekst poziomy można wyrównywać do lewej lub do prawej albo środkować; tekst pionowy można wyrównywać do góry lub do dołu albo środkować). Opcje wyrównania są dostępne tylko dla tekstu akapitowego.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz warstwę tekstową, jeżeli zmiana ma objąć wszystkie akapity znajdujące się na tej warstwie.
- Zaznacz akapity, które mają zostać zmodyfikowane.

2 Kliknij opcję wyrównania na palecie Akapit lub na pasku opcji.

Opcje dla tekstu poziomego:

Wyrównanie tekstu do lewej	**Tekst jest wyrównywany do lewej krawędzi akapitu, prawa krawędź pozostaje nierówna.**
Wyśrodkowanie tekstu	**Tekst jest środkowany, obie krawędzie akapitu pozostają nierówne.**
Wyrównanie tekstu do prawej	**Tekst jest wyrównywany do prawej krawędzi akapitu, lewa krawędź pozostaje nierówna.**

Opcje dla tekstu pionowego:

Wyrównanie tekstu do góry	**Tekst jest wyrównywany do górnej krawędzi akapitu, dolna krawędź pozostaje nierówna.**
Wyśrodkowanie tekstu	**Tekst jest środkowany, krawędź górna i dolna pozostają nierówne.**
Wyrównanie tekstu do dołu	**Tekst jest wyrównywany do dolnej krawędzi akapitu, górna krawędź pozostaje nierówna.**

Określanie justowania dla tekstu akapitowego

Tekst wyrównany do obu krawędzi nazywa się *wyjustowanym*. Wyjustować można albo cały tekst akapitu za wyjątkiem ostatniego wiersza, albo cały tekst w akapicie łącznie z ostatnim wierszem. Ustawienia justowania określają poziome odstępy pomiędzy wierszami i wygląd tekstu na stronie. Opcje justowania są dostępne tylko dla tekstu akapitowego; opcje te mają wpływ na odstępy między wyrazami, literami i glifami. Ustawienia justowania mają zastosowanie tylko do znaków łacińskich; znaki dwubajtowe, dostępne w czcionkach chińskich, japońskich i koreańskich, nie podlegają tym ustawieniom.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz warstwę tekstową, jeżeli zmiana ma objąć wszystkie akapity znajdujące się na tej warstwie.
- Zaznacz akapity, które mają zostać zmodyfikowane.

2 Kliknij opcję justowania na palecie Akapit.

Opcje dla tekstu poziomego:

Ostatni wiersz do lewej	**Justowanie obejmuje wszystkie wiersze z wyjątkiem ostatniego, który pozostaje wyrównany do lewej.**
Wyśrodkowanie ostatniego wiersza	**Są justowane wszystkie wiersze z wyjątkiem ostatniego, który pozostaje wyśrodkowany.**
Ostatni wiersz do prawej	**Są justowane wszystkie wiersze z wyjątkiem ostatniego, który pozostaje wyrównany do prawej.**
Justuj wszystko	**Są justowane wszystkie wiersze, łącznie z ostatnim.**

Opcje dla tekstu pionowego:

Ostatni wiersz do góry	**Są justowane wszystkie wiersze z wyjątkiem ostatniego, który pozostaje wyrównany do góry.**
Wyśrodkowanie ostatniego wiersza	**Są justowane wszystkie wiersze z wyjątkiem ostatniego, który pozostaje wyśrodkowany.**
Ostatni wiersz do dołu	**Są justowane wszystkie wiersze z wyjątkiem ostatniego, który pozostaje wyrównany do dołu.**
Justuj wszystko	**Są justowane wszystkie wiersze, łącznie z ostatnim.** ***Uwaga: Justowanie (wyrównanie do prawej i lewej, wyśrodkowanie i wyjustowanie) tekstu na ścieżce rozpoczyna się od punktu wstawiania, a kończy na końcu ścieżki.***

Dopasowanie odstępów między wyrazami i literami w wyjustowanym tekście

Program Photoshop zapewnia precyzyjną kontrolę odstępów między literami i wyrazami, między innymi poprzez skalowanie znaków. Dostosowywanie odstępów jest przeznaczone do pracy z tekstem wyjustowanym, ale można go używać dla tekstu niewyjustowanego.

1 Zaznacz wybrane akapity lub warstwę tekstową, jeżeli zmiana ma objąć wszystkie akapity znajdujące się na tej warstwie.

2 Wybierz polecenie Justowanie z menu palety Akapit.

3 Wprowadź wartości dla opcji Odstępy między wyrazami, Odstępy między literami i Odstępy między glifami. Wartości Maksymalna i Minimalna definiują zakres dopuszczalnych odstępów tylko dla justowanych akapitów. Wartość Wymagany definiuje optymalny odstęp dla akapitów wyjustowanych i niewyjustowanych:

Odstępy między wyrazami	**Odstęp między wyrazami wprowadzany poprzez wciśnięcie klawisza spacji. Wartości odstępu międzywyrazowego mają zakres od 0% do1000%; przy 100% nie ma dodatkowego odstępu między wyrazami.**
Odstępy między literami	**Są to odległości między poszczególnymi literami, obejmujące także wartości kerningu i światła. Wartość w polu Odstępy między literami musi należeć do przedziału od –100% do 500%; przy 0% odstępy między literami pozostają bez zmian, przy 100% między litery jest wstawiana cała spacja.**
Odstępy między glifami	**Szerokość znaków (*glif* opisuje każdą czcionkę). Wartość w polu Odstępy między glifami musi należeć do przedziału od 50% do 200%; przy 100% wysokość znaków nie jest skalowana.** ***Opcje odstępów są zawsze stosowane do całego akapitu. Aby zmienić odstępy między pojedynczymi znakami (lecz nie w całym akapicie), należy zastosować raczej opcję Światło.***

Zobacz także

"Określanie interlinii" na stronie 448

Wcięcia akapitowe

Wcięcie określa przestrzeń pomiędzy tekstem i obwiednią lub wierszem, który zawiera tekst. Wcięcia obejmują tylko zaznaczony akapit lub zaznaczone akapity; dlatego też, dla różnych akapitów można określać różne wcięcia.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz warstwę tekstową, jeżeli zmiana ma objąć wszystkie akapity znajdujące się na tej warstwie.
- Zaznacz akapity, które mają zostać zmodyfikowane.

2 Na palecie Akapit podaj wartość opcji wcięcia:

Wcięcie lewego marginesu	**Decyduje o wcięciu lewej krawędzi akapitu. W przypadku tekstu pionowego jest to wcięcie górnej krawędzi.**
Wcięcie prawego marginesu	**Decyduje o wcięciu prawej krawędzi akapitu. W przypadku tekstu pionowego jest to wcięcie dolnej krawędzi.**
Wcięcie pierwszego wiersza	**Decyduje o wcięciu pierwszego wiersza akapitu. W przypadku tekstu poziomego wcięcie to ustawia się w odniesieniu do lewego wcięcia, w przypadku tekstu pionowego – w odniesieniu do wcięcia górnego. Aby utworzyć wysunięte wcięcie pierwszego wiersza, należy wpisać wartość ujemną.**

Dostosowywanie odstępów w akapicie

1 Zaznacz wybrane akapity lub warstwę tekstową, jeżeli zmiana ma objąć wszystkie akapity znajdujące się na tej warstwie. Brak zaznaczenia warstwy tekstowej lub kursora w akapicie oznacza zastosowanie ustawienia do nowego tekstu.

2 W palecie Akapit, dopasuj wartości w polu Odstęp przed akapitem i Odstęp po akapicie .

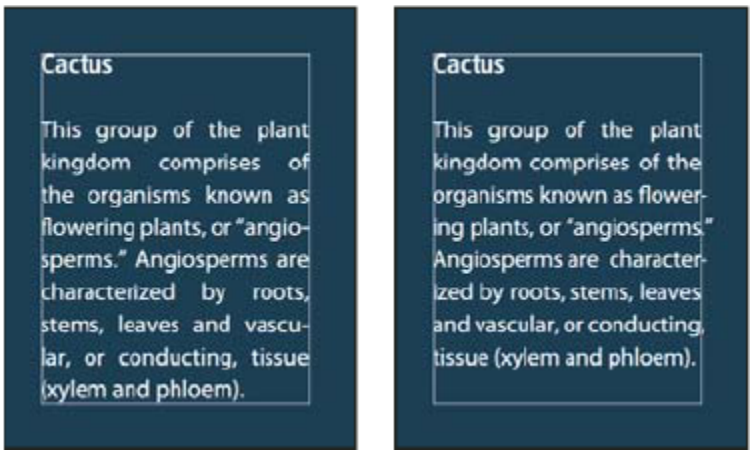
Zobacz także

"Określanie interlinii" na stronie 448

Określanie wiszących znaków interpunkcyjnych dla czcionek łacińskich

Wiszące znaki interpunkcyjne decydują o wyrównywaniu znaków interpunkcyjnych w określonym akapicie. Jeśli jest włączona opcja Łacińskie wiszące znaki interpunkcyjne, następujące znaki są wyświetlane na zewnątrz marginesów: cudzysłowy pojedyncze, cudzysłowy podwójne, apostrofy, przecinki, kropki, dywizy, kreski "em", kreski "en", średniki i dwukropki. Jeśli po pewnym znaku następuje cudzysłów, obydwa znaki zostają wysunięte.

Należy pamiętać, że marginesy, poza które mają być wysuwane znaki interpunkcyjne, są wyznaczone przez opcje wyrównania akapitów. W przypadku akapitów wyrównanych do lewej i do prawej znaki interpunkcyjne są wysuwane odpowiednio poza marginesy lewe i prawe. W przypadku akapitów wyrównanych do góry i do dołu znaki interpunkcyjne są wysuwane odpowiednio poza marginesy górne i dolne. W przypadku akapitów justowanych i wyrównanych do środka, znaki interpunkcyjne są wysuwane poza obydwa marginesy.



Akapit bez wysuniętej interpunkcji (po lewej) i akapit z wysuniętą interpunkcją (po prawej)

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz warstwę tekstową, jeżeli zmiana ma objąć wszystkie akapity znajdujące się na tej warstwie.
- Zaznacz akapity, które mają zostać zmodyfikowane.

2 W menu palety Akapit zaznacz opcję Łacińskie wiszące znaki interpunkcyjne. Obok zaznaczonej opcji jest wyświetlany znacznik.

Uwaga: *Wszelkie dwubajtowe znaki interpunkcyjne w czcionkach chińskich, japońskich i koreańskich w zaznaczonym zakresie nie są wysuwane w trakcie używania opcji Łacińskie wiszące znaki interpunkcyjne. Aby wymusić ich wysuwanie można użyć opcji Burasagari zwykłe lub Burasagari silne. Opcje te są dostępne pod warunkiem zaznaczenia w preferencjach tekstu opcji Pokaż opcje tekstu azjatyckiego.*

Zobacz także

"Określanie opcji burasagari" na stronie 471

"Wyświetlanie i ustawianie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 464

Automatyczne dostosowywanie dzielenia wyrazów

Ustawienia dzielenia wyrazów mają wpływ na poziome odstępy między wierszami i ogólny wygląd tekstu na stronie. Opcje dzielenia określają, czy słowa mogą być dzielone, a jeśli tak, to w jakich miejscach.

1 Aby zastosować automatyczne dzielenie wyrazów, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby włączyć lub wyłączyć automatyczne dzielenie wyrazów, zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji Dziel wyrazy, w panelu Akapit.
- Dzielenie wyrazów można stosować w wybranych akapitach. W tym celu zaznacz tylko te akapity na warstwie tekstowej, które mają zostać objęte dzieleniem.
- Aby wybrać słownik dotyczący dzielenia wyrazów, przejdź na panel Typografia, wysuń menu Języki i wybierz język.

2 Aby określić opcje, wybierz polecenie Dziel wyrazy, w menu palety Akapit i określ następujące opcje:

Wyrazy dłuższe niż	**Minimalna długość wyrazów objętych dzieleniem.**
Po pierwszych _ literach i Przed ostatnimi _ literami	**Minimalna liczbę znaków na początku lub na końcu słowa, które może zostać podzielone Na przykład, jeśli obie opcje będą miały wartość 3, wyraz aromaty zostanie podzielony na aro- maty, a nie ar- omaty lub aroma- ty.**
Limit dzielenia	**Określa maksymalną liczbę następujących po sobie wierszy, w których mogą wystąpić dzielone wyrazy.**
Strefa dzielenia	**Określa odległość od prawej krawędzi akapitu, oddzielającą część wiersza, w której nie może być dzielonego wyrazu. Wartość zerowa zezwala na dzielenie w każdym miejscu. Opcję tą można stosować tylko wtedy, kiedy jest używany układacz jednowierszowy.**
Dzielenie wyrazów zapisanych wielkimi literami	**Zaznaczenie opcji chroni przed dzieleniem wyrazy zapisane wielkimi literami.**

Uwaga: *Ustawienia dzielenia stosują się tylko do znaków łacińskich; znaki dwubajtowe, dostępne w czcionkach chińskich, japońskich i koreańskich, nie podlegają im.*

Ochrona wyrazów przed dzieleniem

Użytkownik ma możliwość zabezpieczenia słów przed dzieleniem na końcu wiersza. Dotyczy to na przykład nazw własnych lub słów, których podział spowoduje utratę ich sensu. P pierwsze, gdy na końcu wiersza stoi pewien szczególny wyraz, np. nazwa własna, po drugie, kiedy w tekście występuje grupa wyrazów tworzących jedną niepodzielną całość, np. czyjeś imię i nazwisko.

1 Zaznaczyć te znaki, które nie mogą być podzielone.

2 Z menu panelu Typografia wybierz polecenie Bez dzielenia.

Uwaga: *Jeśli zastosujesz opcję Bez dzielenia do zbyt wielu znaków sąsiadujących ze sobą, może wystąpić konieczność zawinięcia (a więc złamania) tekstu w środku któregoś z wyrazów.*

Metody składu

Wygląd tekstu na stronie zależy od złożonych oddziaływań procesów nazywanych *składem*. Na podstawie wybranych przez użytkownika opcji odstępów (między wyrazami, literami i glifami) oraz opcji dzielenia wyrazów, Illustrator wyznacza zbiór możliwych podziałów wierszy i wybiera podział optymalny.

Możesz wybrać spośród dwóch metod składu: Układacz wielowierszowy i Układacz jednowierszowy. Oba narzędzia wyznaczają zbiór możliwych podziałów wierszy i wybierają z niego taki podział, który jest najbardziej zgodny z wybranymi opcjami justowania

akapitu i dzielenia wyrazów. Metoda składu obejmuje tylko zaznaczony akapit lub akapity; dlatego też, dla różnych akapitów można określać różne metody kompozycji.

Układacz wielowierszowy

Określony zakres wierszy jest analizowany pod kątem możliwych punktów podziału. Analiza ta stanowi podstawę do optymalizacji podziałów wcześniejszych wierszy akapitu.

Narzędzie Układacz wielowierszowy proponuje najlepszy układ tekstu na podstawie wcześniejszego zidentyfikowania punktów podziału wierszy i przypisaniu tym punktom pewnych wag (będących tak naprawdę punktami karnymi):

- W przypadku tekstów wyrównanych do lewej, do prawej lub do środka, wiersze bliższe prawej krawędzi akapitu są faworyzowane i uzyskują mniej punktów karnych.
- W przypadku tekstów justowanych, największa waga jest przywiązywana do równomiernego rozmieszczenia liter i równomiernych odstępów.
- Liczba podziałów wyrazów powinna być jak najmniejsza.

Układacz jednowierszowy

Narzędzie to układa tekst w sposób tradycyjny, wiersz po wierszu. Opcja ta jest użyteczna, jeśli trzeba ręcznie kontrolować miejsca łamania wierszy. Układacz jednowierszowy wyznacza punkty podziału wierszy na podstawie następujących zasad:

- Wiersze dłuższe są przedkładane nad wiersze krótsze.
- W przypadku tekstów justowanych, zmniejszanie lub zwiększanie odstępów między wyrazami jest przedkładane nad dzielenie wyrazów.
- W tekście bez justowania, dzielenie wyrazów jest bardziej pożądane niż zwiększanie lub zmniejszanie odstępów między literami.
- Jeśli odstęp musi być dostosowany, jego zmniejszenie jest lepsze niż zwiększenie.

Aby wybrać jedną z tych metod, należy zaznaczyć jej opcję w menu panelu Akapit. Aby zastosować metodę do wszystkich akapitów, najpierw należy zaznaczyć obiekt tekstowy; aby zastosować metodę tylko do bieżącego akapitu, najpierw należy umieścić kursor w tym akapicie.

Tworzenie efektów tekstowych

Przegląd efektów dotyczących tekstu

Różne operacje wykonywane na tekście mogą zmienić jego wygląd. Na przykład, tekst może być wypaczany, konwertowany na kształty lub wzbogacany o cienie. Jednym z najprostszych sposobów tworzenia efektów z tekstem jest odtworzenie domyślnych operacji Efekty tekstowe, dołączonych do programu Photoshop na warstwie tekstowej. Dostęp do takich efektów jest możliwy poprzez wybranie opcji Efekty tekstowe, z menu palety Operacje.

Zobacz także

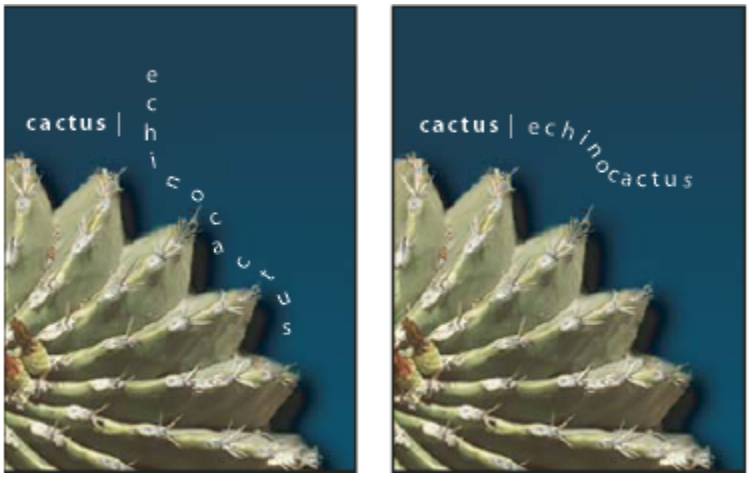
“Odtwarzanie operacji dla pliku” na stronie 655

Tworzenie i edycja tekstu na ścieżce

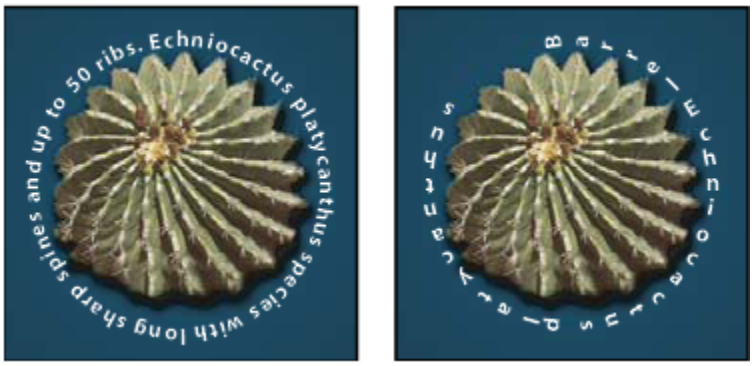
Program umożliwia wprowadzanie tekstu biegnącego po krawędzi ścieżki roboczej, utworzonej narzędziem z grupy piór lub kształtów.

Tekst umieszczony na ścieżce biegnie w tym kierunku, w którym do ścieżki były dodawane punkty kontrolne. Wprowadzenie na ścieżce tekstu poziomego powoduje, że znaki są prostopadłe do linii bazowej. Wprowadzenie na ścieżce tekstu pionowego powoduje, że tekstu jest zorientowany równolegle do linii bazowej.

Przesunięciu lub zmianie kształtu ścieżki towarzyszy odpowiednia zmiana położenia tekstu.



Tekst poziomy i pionowy na ścieżce otwartej



Tekst poziomy i pionowy na ścieżce zamkniętej, utworzonej przy użyciu narzędzia z grupy kształtów

Zobacz także

"Rysowanie kształtów i ścieżek" na stronie 384

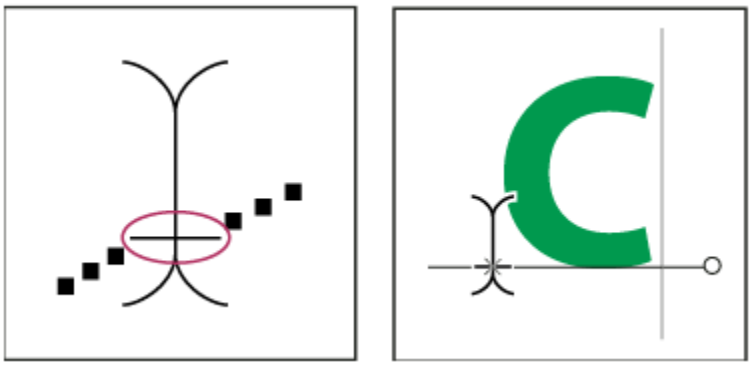
"Przesunięcie linii bazowej" na stronie 450

Wpisywanie tekstu wzdłuż ścieżki

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Tekst poziomy T lub narzędzie Tekst pionowy T.
- Zaznacz narzędzie Pozioma maska tekstowa T lub narzędzie Pionowa maska tekstowa T.

2 Umieść kursor w taki sposób, aby symbol linii bazowej tekstu znajdował się na ścieżce i kliknij. Po kliknięciu na ścieżce pojawi się punkt wstawiania tekstu.



Wskaźnik linii bazowej narzędzia Tekst (po lewej) oraz narzędzie Tekst ze wskaźnikiem linii bazowej na ścieżce (po prawej)

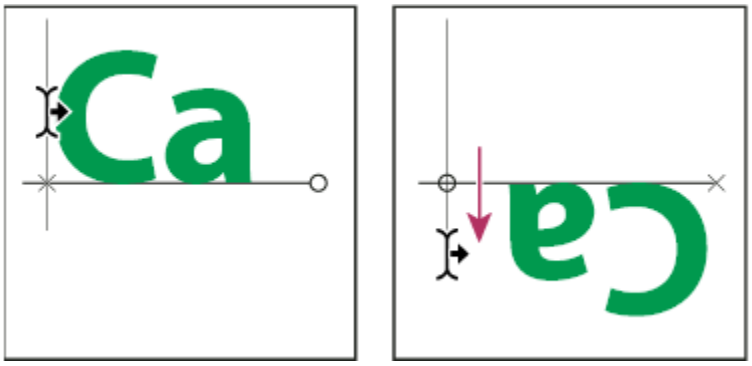
3 Wprowadź tekst. Tekst poziomy pojawia się wzdłuż ścieżki prostopadle do linii bazowej. Tekst pionowy pojawia się wzdłuż ścieżki równolegle do linii bazowej.

W celu bardziej precyzyjnego wyrównania w pionie można posłużyć się opcją Przesunięcie linii bazowej z palety Typografia. Na przykład, wpisanie wartości ujemnej w pole Przesunięcie linii bazowej spowoduje opuszczenie tekstu.

Przesuwanie lub odbijanie tekstu wzdłuż ścieżki

1 Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie lub narzędzie Zaznaczanie ścieżki i umieść je nad tekstem. Kursor zmieni kształt na I ze strzałką .

- Aby przesunąć tekst, kliknij i przeciągnij tekst wzdłuż ścieżki. Uważaj, aby podczas przeciągania nie przeciąć ścieżki.
- Aby odbić tekst na drugą stronę ścieżki, kliknij i przeciągnij tekst przez ścieżkę.



Odbijanie tekstu na drugą stronę ścieżki za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie ścieżki.

Aby przenieść tekst na drugą stronę ścieżki bez zmiany kierunku, skorzystaj z opcji Przesunięcie linii bazowej z palety Typografia. Na przykład, jeśli pewien tekst biegnie od lewej strony do prawej po górnej krawędzi koła, to aby przenieść go bez zmiany orientacji w kierunku wnętrza koła, w polu Przesunięcie linii bazowej należy wpisać wartość ujemną.

Przesuwanie ścieżki z tekstem

1 Wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżki lub narzędzie Przesuwanie , a następnie kliknij i przeciągnij ścieżkę na nowe miejsce. Jeżeli włączone jest narzędzie Zaznaczanie ścieżki, uważaj aby kursor nie zmienił kształtu na I ze strzałką , bo wtedy tekst zostanie przesunięty wzdłuż ścieżki.

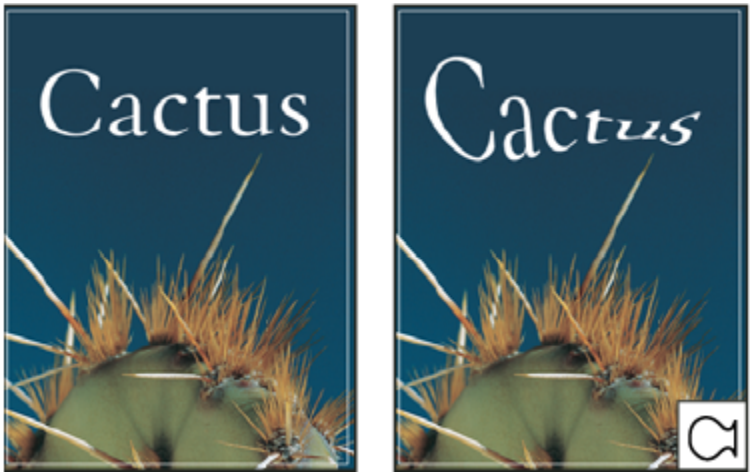
Zmiana kształtu ścieżki z tekstem

1 Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie .

2 Kliknij punkt kontrolny na ścieżce i zmień kształt ścieżki za pomocą uchwytów.

Wypaczanie i usuwanie wypaczania tekstu

Wypaczanie tekstu umożliwia zastosowanie efektów specjalnych. Na przykład, tekst może być wypaczony w kształcie łuku lub fali. Zaznaczony styl zniekształcania jest atrybutem warstwy tekstowej i może być zmieniany w dowolnym czasie. Opcje zniekształcania umożliwiają kontrolę orientacji i perspektywy efektu zniekształcania.
Uwaga: *Zniekształcania nie można stosować do warstwy z formatowaniem pogrubionym lub czcionkami bez danych dotyczących krzywych (np. czcionki bitmapowe).*



Przykład zniekształcenia tekstu przy użyciu stylu Ryba

Zobacz także

"Wypaczanie elementu" na stronie 231

Wypaczanie tekstu

1 Wybierz warstwę tekstową.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz narzędzie Tekst i kliknij przycisk Zniekształcenie tekstu w pasku opcji.
- Wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Wypaczenie tekstu.
  Uwaga: *Polecenie Wypaczenie może posłużyć do zniekształcenia tekstu na warstwie tekstowej. Wybierz polecenie Edycja > Przekształć > Wypaczenie.*

3 Z wyskakującego menu Styl wybierz styl wypaczenia.

4 Wybierz orientację efektu zniekształcenia — poziomą lub pionową.

5 Jeśli zachodzi taka potrzeba, określ wartości dodatkowych opcji zniekształcania:
- Zgięcie, aby określić intensywność stosowanego zniekształcenia (w tym wypadku wygięcia).
- Zniekształcenie poziome i Zniekształcenie pionowe, aby zastosować perspektywę.

Usuwanie wypaczenia tekstu

1 Zaznacz wybraną warstwę tekstową.

2 Wybierz narzędzie Tekst i kliknij przycisk Wypaczenie , dostępny na pasku opcji lub wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Wypaczenie tekstu.

3 Wybierz opcję Brak z menu wysuwanego Styl i kliknij OK.

Tworzenie ścieżki roboczej z tekstu

Utworzenie ścieżki roboczej z tekstu umożliwia opracowywanie jej znaków jako kształtów wektorowych. *Ścieżka robocza* jest tymczasową ścieżką, wyświetlaną w palecie Ścieżki i definiującą obrys kształtu. Po utworzeniu ścieżki roboczej z warstwy tekstowej użytkownik może ją zapisać, a potem korzystać z niej tak jak ze zwykłej ścieżki. Znaki na ścieżce nie mogą być edytowane jako tekst, ale oryginalna warstwa tekstowa pozostaje niezmieniona i edytowalna.

1 Zaznacz warstwę tekstową i wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Utwórz ścieżkę roboczą.

Uwaga: *Ścieżek roboczych nie można tworzyć z czcionek, które nie zawierają danych kroju (np. czcionki bitmapowe).*

Zobacz także

"Punkty, składniki i segmenty ścieżek" na stronie 398

Konwertowanie tekstu na kształty

Przy konwertowaniu tekstu na kształty warstwa tekstowa jest zastępowana warstwą z maską wektorową (nazywanej inaczej ścieżką odcinania warstwy). Ścieżka odcinania warstwy może być edytowana, a do warstwy mogą być stosowane style. Należy jednak pamiętać, że znaki warstwy nie mogą być edytowane jako tekst.

1 Zaznacz warstwę tekstową i wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Konwertuj na kształt.

Uwaga: *Kształtu nie można utworzyć z czcionek, które nie zawierają danych o kroju (np. czcionki bitmapowe).*

Zobacz także

"Rysowanie kształtów i ścieżek" na stronie 384

Tworzenie zaznaczenia tekstowego

Narzędzie Pozioma maska tekstowa i narzędzie Pionowa maska tekstowa pozwala utworzyć zaznaczenie w kształcie tekstu. Zaznaczenie tekstowe pojawia się na warstwie aktywnej i może być przenoszone, kopiowane, wypełniane i obrysowywane, tak jak inne zaznaczenia.

1 Zaznacz warstwę, na której ma się pojawić zaznaczenie. Najlepsze efekty przynosi tworzenie krawędzi zaznaczenia tekstu na warstwie normalnej, a nie tekstowej. Aby wypełnić lub obrysować krawędzie zaznaczenia tekstu, utwórz je na nowej, pustej warstwie.

2 Zaznacz narzędzie Pozioma maska tekstowa lub narzędzie Pionowa maska tekstowa .

3 Zaznacz dodatkowe opcje tekstu i wpisz tekst od punktu lub w obwiedni.

Podczas wprowadzania tekstu nad warstwą aktywną jest widoczna czerwona maska. Po kliknięciu na przycisku zatwierdzającym na warstwie aktywnej obrazka pojawi się ramka zaznaczenia tekstowego.

Dodawanie cienia do tekstu

Cienie pozwalają uzyskać efekt głębi tekstu.

1 Na palecie Warstwy zaznacz warstwę tekstową, do której ma być dodany cień.

2 Kliknij przycisk Style warstwy *fx* u dołu palety Warstwy i wybierz z listy polecenie Cień.

3 Jeśli zachodzi taka potrzeba, zmień położenie okna dialogowego Styl warstwy, tak aby była widoczna i warstwa, i cień.

4 Dostosuj ustawienia do swoich potrzeb. Program pozwala określić różne własności cienia, między innymi stopień zmieszania z warstwami położonymi pod nim, stopień krycia tych warstw, kąt padania światła i odległość od tekstu lub obiektu.

5 Gdy rezultat będzie zadawalający kliknij OK.

Aby zastosować te same ustawienia cienia do innej warstwy, przeciągnij warstwę cienia na tę warstwę (na palecie Warstwy). Po zwolnieniu przycisku myszy program Photoshop zastosuje atrybuty cienia do wybranej warstwy.

Zobacz także

"Style i efekty warstw" na stronie 319

Wypełnianie tekstu obrazem

Wstawianie obrazka w tekście polega na stosowaniu maski odcinania do warstwy obrazka położonej nad wybraną warstwą tekstową — operację tę wykonuje się na palecie Warstwy.

1 Otwórz plik obrazu, który ma być wstawiony w tekście.

2 Wybierz narzędzie Tekst poziomy T lub narzędzie Tekst pionowy T, dostępne w przyborniku

3 Kliknij zakładkę palety Typografia, aby przenieść ją na pierwszy plan, a jeśli paleta nie jest jeszcze otwarta, wybierz polecenie Okno > Typografia.

4 Na palecie Typografia wybrać czcionkę i inne atrybuty tekstu. Najlepiej wyglądają litery duże i pogrubione.

5 Kliknij w wybranym miejscu okna dokumentu i wpisz tekst. Gdy tekst będzie miał odpowiedni wygląd, wciśnij klawisze Ctrl +Enter (Windows) lub Command+Return (Mac OS).

6 Kliknij zakładkę palety Warstwy, aby przenieść ją na pierwszy plan, a jeśli paleta nie jest jeszcze otwarta, wybierz polecenie Okno > Warstwy.

7 (Opcjonalnie) Jeśli warstwa obrazu jest warstwą tła, kliknij dwukrotnie na odpowiadającej jej pozycji na palecie Warstwy, co spowoduje konwersję warstwy tła na zwykłą warstwę.

Uwaga: *Warstwy tła są zablokowane, co uniemożliwia ich przenoszenie na palecie Warstwy. Jeśli zachodzi taka potrzeba, warstwy takie można odblokować, konwertując je na zwykłe warstwy.*

8 (Opcjonalnie) W oknie dialogowym Nowa warstwa można zmienić nazwę warstwy. Kliknięcie OK spowoduje zamknięcie okna dialogowego i konwersję warstwy obrazka.

9 Na palecie Warstwy przeciągnij warstwę obrazu, tak by znalazła się bezpośrednio nad warstwą tekstową.

10 Zaznacz warstwę obrazu i wybierz polecenie Warstwa > Utwórz maskę przycinającą. W tekście pojawi się obraz.

11 Wybierz narzędzie Przesuwanie i przeciągnij obraz w odpowiednie miejsce.

Aby zamiast obrazu przesunąć tekst, zaznacz na palecie Warstwy warstwę tekstową i zastosuj narzędzie Przesuwanie do tekstu.

Zobacz także

"Maskowanie warstw przy pomocy masek przycinających" na stronie 346

"Wpisywanie tekstu" na stronie 432

tekst azjatycki

Informacje o tekście azjatyckim

Program Photoshop zawiera wiele opcji użytecznych podczas pracy z tekstem chińskim, japońskim i koreańskim . Znaki w czcionkach CJK są często określane jako *znaki dwubajtowe.*
Uwaga: *System operacyjny musi obsługiwać języki, które mają być używane. Dodatkowymi informacjami dysponują producenci oprogramowania systemowego.*

Wyświetlanie i ustawianie opcji tekstu azjatyckiego

Domyślnie, wersje programu Photoshop (z wyjątkiem chińskiej, japońskiej i koreańskiej) ukrywają opcje dla tekstu azjatyckiego, wyświetlane na paletach Typografia i Akapit. Aby wyświetlić lub ustawić opcje tekstu chińskiego, japońskiego lub koreańskiego w tych wersjach aplikacji, zaznacz preferencję Pokaż opcje tekstu azjatyckiego w oknie dialogowym Preferencje. Możesz również kontrolować, która nazwa czcionki ma być wyświetlana — angielska lub oryginalna (azjatycka).

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Tekst (Mac OS).

2 Zaznacz dowolne spośród następujących opcji:

Pokaż opcje tekstu azjatyckiego	**W paletach Typografia i Akapit będą wyświetlane opcje tekstu azjatyckiego.**
Pokaż nazwy czcionek w języku angielskim	**Nazwy czcionek będą wyświetlane w języku angielskim.**

Zmniejszanie ilość pustego miejsca wokół znaków azjatyckich

Opcja Tsume redukuje przestrzeń wokół znaku poprzez sprecyzowanie wartości procentowej. Sam znak nie jest powiększany lub zmniejszany. Natomiast, jest "kompresowana" przestrzeń między obwiednią i własnym obszarem znaku. Kiedy do znaku jest stosowana opcja tsume, puste miejsce po obu stronach znaku jest zmniejszane w takim samym stopniu.

1 Zaznacz znaki do dostosowania.

2 W palecie Typografia, zatwierdź lub zaznacz wartość procentową dla opcji Tsume . Im większy procent, tym większy stopień redukcji. Przy 100% (maksymalna wartość) przestrzeń między obwiednią i własnym obszarem znaku jest redukowana do zera.

Określanie sposobu pomiaru interlinii w tekście azjatyckim

1 Zaznacz akapit do dostosowania.

2 W menu panelu Akapit zaznacz opcję interlinii.

Interlinia od górnych wydłużeń liter	**Interlinia jest mierzona od górnej krawędzi jednego wiersza do górnej krawędzi następnego wiersza. Gdy jest używana opcja interlinii typu góra-do-góry, pierwsza linia tekstu w akapicie jest wyrównywana do górnej krawędzi obwiedni.**
Interlinia od linii bazowych	**W przypadku tekstu poziomego mierzy odległość pomiędzy wierszami tekstu od linii bazowej tekstu. Gdy jest używana opcja interlinii typu dół-do-dołu, pierwsza linia tekstu jest odsunięta od obwiedni. Symbol zaznaczania określa wybraną opcję.** ***Uwaga: Opcje interlinii nie mają wpływu na liczbę interlinii między wierszami, tylko na sposób ich poprowadzenia.***

Korzystanie z bloków tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (nazywana również *kumimoji* i *renmoji*) jest schematem tekstu poziomego nałożonego na wiersz tekstu pionowego. Bloki tate-chu-yoko ułatwiają czytanie znaków o połówkowej szerokości, takich jak liczby, daty i krótkie słowa obce.

Liczebniki bez zastosowania tate-chu-yoko (po lewej) i liczebniki po zastosowaniu tate-chu-yoko (po prawej)

1. Zaznacz znaki przeznaczone do obrócenia.
2. Wybierz opcję Tate-Chu-Yoko z menu palety Typografia. O zaznaczeniu opcji informuje znacznik.

   Uwaga: *Użycie tate-chu-yoko nie blokuje możliwości edycji i formatowania tekstu; znaki w tekście można w dowolny sposób edytować oraz stosować do nich opcje formatowania i obracania.*

Wyrównywanie znaków azjatyckich

Mojisoroe jest wyrównaniem znaków w tekście azjatyckim. Gdy linia (wiersz lub kolumna) tekstu zawiera znaki o różnych rozmiarach,możesz określić sposób wyrównania tekstu do znaków największych: do górnej, dolnej lub środkowej krawędzi ramki, do linii bazowej znaków łacińskich, do górnej lub dolnej krawędzi pola ICF (prawej lub dolnej w przypadku ramek pionowych). *ICF* jest miejscem przeznaczonym na znaki.

Opcje wyrównania znaków
A. *Małe znaki wyrównane do dołu* ***B.*** *Małe znaki wyrównane do środka* ***C.*** *Małe znaki wyrównane do góry*

1 Przejdź do menu panelu Typografia i wybierz jedną z opcji podmenu Wyrównanie znaków:

Linia bazowa znaków łacińskich	**Małe znaki są wyrównywane do znaków dużych.**
Górna/Prawa krawędź pola znaku, Środek pola znaku, Dolna/Lewa krawędź pola znaku	**Małe znaki są wyrównywane względem określonego położenia dużego pola znaku. W przypadku pionowych ramek tekstowych opcja Górna/Prawa krawędź pola Em powoduje wyrównanie tekstu do prawej krawędzi pola Em, a opcja Dół/Lewa krawędź pola Em powoduje wyrównanie tekstu do lewej krawędzi pola Em.**
Górna/Prawa krawędź pola ICF i Dolna/Lewa krawędź pola ICF	**Małe znaki są wyrównywane do pola ICF dużych znaków. W przypadku pionowych ramek tekstowych opcja Górna/Prawa krawędź pola ICF powoduje wyrównanie tekstu do prawej krawędzi pola ICF, a opcja Dolna/Lewa krawędź pola ICF powoduje wyrównanie tekstu do lewej krawędzi pola ICF.**

Określanie lewego i prawego podkreślenia tekstu azjatyckiego

1 Zaznacz tekst pionowy.

2 Z menu palety Typografia wybierz opcję Podkreśl z lewej lub Podkreśl z prawej.

Ustawianie atrybutów azjatyckich czcionek OpenType

Niektóre azjatyckie czcionki OpenType zawierają opcje niedostępne w obecnych czcionkach PostScript i TrueType. Zaleca się korzystanie z czcionek OpenType KozMinPro oraz KozGoPro dowolnej grubości. Czcionki te mają największy zbiór glifów spośród czcionek azjatyckich opracowanych przez Adobe.

1 Wybierz narzędzie Tekst i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na warstwie tekstowej, zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, do których ma być stosowane ustawienie.
- Kliknij obraz, aby utworzyć nową warstwę tekstową.

2 Przejdź do panelu Typografia i sprawdź, czy jest zaznaczona czcionka azjatycka typu OpenType Pro.

3 Z menu palety Typografia wybierz opcję OpenType.

4 Włącz metodę wprowadzania MSIME (Windows) lub Kotoeri (Mac OS). Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Windows) Z menu startowego Windows wybierz polecenie Programy > Akcesoria > Narzędzia systemowe > Tablica znaków.
- (Mac OS) Włącz metodę wprowadzania Kotoeri, wybierając polecenie Pokaż paletę znaków z menu Kotoeri.
- (Mac OS) Z wyskakującego menu Wejście z prawej strony paska menu, wybierz opcję Pokaż panel Typografia.
  Uwaga: *(Mac OS) Jeśli w pasku menu nie jest wyświetlane menu Wejście, wybierz polecenie z menu Apple > System Preferences > International > Input Menu i wybierz opcję Character Palette oraz Show input menu in menu bar.*

5 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Windows) W części Tablica znaków, zaznacz opcję Widok zaawansowany, wybierz Wszystko z menu Grupuj według, a następnie wybierz opcję Unicode w części Tablica znaków.

Tablica znaków
A. *Menu Czcionka* ***B.*** *Pole wyboru Widok zaawansowany*

- (Mac OS) W palecie Typografia Kotoeri, zaznacz opcję Glif w menu Widok.

Paleta Typografia Kotoeri
***A.** Menu Widok **B.** Menu Czcionka **C.** Informacje o znaku **D.** Przycisk Wstaw z czcionką*

6 Z menu Czcionka wybierz azjatycką czcionkę OpenType.

7 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Windows) Zaznacz wybrany znak, kliknij przycisk Wybierz, a następnie Kopiuj i wklej znak do programu Photoshop.
- (Mac OS) Dwukrotnie kliknij znak, który ma zostać wstawiony do dokumentu.

Opcje azjatyckich czcionek OpenType

W zależności od czcionki mogą być dostępne dodatkowe opcje OpenType.
Japońskie 78 Glif standardowy jest zastępowany wariantem jp78.

Japońskie Ekspert Glif standardowy jest zastępowany wariantem eksperckim.

Japońskie tradycyjne Glif standardowy jest zastępowany wariantem tradycyjnym.

Metryki proporcjonalne Glify o szerokości połówkowej i pełnej są zastępowane glifami proporcjonalnymi.

Kana Standardowy glif kana jest zastępowany glifem kana zoptymalizowanym poziomo, przeznaczonym do układu poziomego. Różnica w wyglądzie jest jednak często bardzo subtelna.

Łacińskie (kursywa) Standardowy glif proporcjonalny jest zastępowany glifem w kursywie.

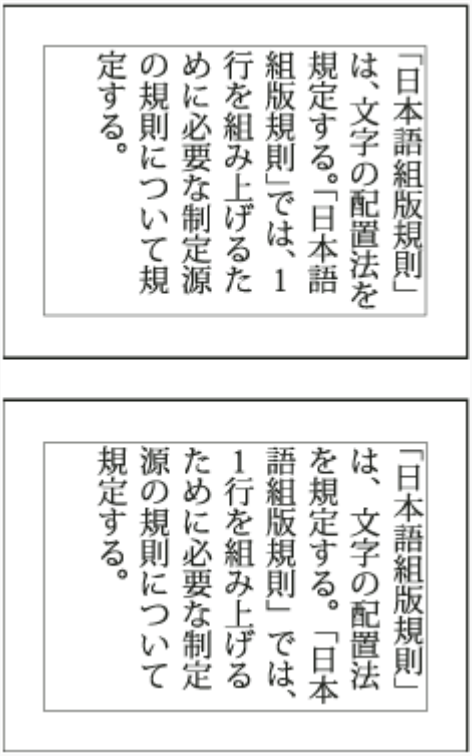
Zobacz także

“Stosowanie funkcji OpenType” na stronie 446

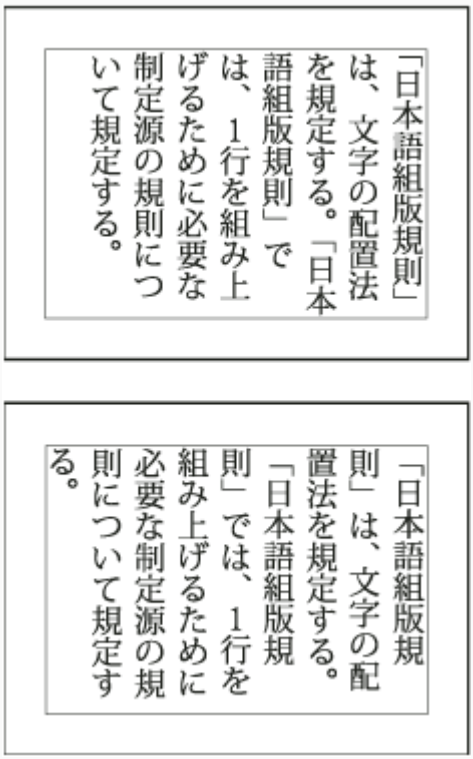
Wybieranie zestawu mojikumi

Mojikumi jest to zbiór reguł odpowiedzialnych za odstępy między znakami, znakami łacińskimi, przestankowymi, specjalnymi, początku i końca, numerami i innymi kategoriami znaków w piśmie japońskim. Program Photoshop zapewnia kilka gotowych zestawów mojikumi opartych na normie Japanese Industrial Standard (JIS) X 4051-1995.

1 W palecie Akapit wybierz opcję z menu Mojikumi:

Brak	**Funkcja mojikumi jest wyłączana**
Mojikumi zestaw 1	**Są używane odstępy połówkowe**
Mojikumi zestaw 2	**Są używane pełne odstępy (nie dotyczy to ostatniego znaku w wierszu)**  「日本語組版規則」は、文字の配置法を規定する。「日本語組版規則」では、1行を組み上げるために必要な制定源の規則について規定する。 「日本語組版規則」は、文字の配置法を規定する。「日本語組版規則」では、1行を組み上げるために必要な制定源の規則について規定する。 ***Mojikumi zestaw 1 i Mojikumi zestaw 2.***
Mojikumi zestaw 3	**Są używane pełne odstępy (również w przypadku ostatniego znaku w wierszu)**

Mojikumi zestaw 4	**Są używane odstępy połówkowe (dla wszystkich znaków)**



Mojikumi zestaw 3 i Mojikumi zestaw 4.

Wybieranie ustawienia kinsoku shori dla akapitu

Kinsoku shori to zestaw reguł odpowiedzialnych za łamanie wierszy w tekście japońskim. Znaki, które nie mogą znaleźć się na początku ani na końcu wiersza, nazywane są znakami *kinsoku*. Photoshop obsługuje słabe i maksymalne zestawy kinsoku na podstawie normy Japanese Industrial Standard (JIS) X 4051-1995. W miękkich zestawach kinsoku nie występują symbole długich samogłosek i małych znaków hiragana.

1 W palecie Akapit wybierz opcję z menu Kinsoku Shori:

Brak	**Funkcja kinsoku shori jest wyłączana.**
Min JIS i Maks JIS	**Opcja zapobiega umieszczaniu następujących znaków na początku lub na końcu wiersza:**

Minimalny zestaw JIS
Znaki, które nie mogą być umieszczane na początku wiersza
’ ” 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ゝ ゞ ・ ヽ ヾ !) , . : ; ?] }
Znaki, które nie mogą być umieszczane na końcu wiersza
‘ “ 〈 《 「 『 【 〔 ([{

Maksymalny zestaw JIS
Znaki, które nie mogą być umieszczane na początku wiersza !）, . : ; ?] } ¢ — ’ ” ‰ ℃ °F 、。々〉》」』】〕 あいうえおつやゆよわ ‘ ° ゝゞ アイウエオツヤユヨワカケ ・—ヽヾ！%）, . : ; ?] }
Znaki, które nie mogą być umieszczane na końcu wiersza ([{£ § ‘ “ 〈《「『【〒〔# $ (@ [{¥

Określanie opcji burasagari

Burasagari zezwala na postawienie jednobajtowych i dwubajtowych kropek, a także jednobajtowych i dwubajtowych przecinków na zewnątrz obwiedni akapitu.

1 Z menu panelu Akapit, wybierz opcję Burasagari.

2 Wybierz jedną z opcji podmenu:

Brak	**Wyłącza wiszącą interpunkcję.**
Zwykły	**Włącza wiszącą interpunkcję, ale bez przyciągania linii do krawędzi obwiedni.**
Wymuszony	**Wymusza wiszącą interpunkcję. Linie, które znajdują się wewnątrz obwiedni i kończą się jednym z wyróżnionych znaków interpunkcyjnych.** ***Uwaga: Opcje Burasagari nie są dostępne, gdy opcja Kinsoku Shori jest ustawiona na Brak.***

Rozdział 15: Zapisywanie i eksportowanie obrazów

Program Adobe Photoshop obsługuje pliki różnych formatów dzięki czemu może zaspokajać zróżnicowane potrzeby użytkowników. Utworzony w programie obraz można eksportować lub zapisywać w każdym z tych formatów. Można również skorzystać ze specjalnych funkcji programu w celu zawierania w plikach dodatkowych informacji, tworzenia zwielokrotnionych układów stron oraz umieszczania obrazów w innych aplikacjach.

Zapisywanie obrazów

Zapisywanie plików obrazów

Formaty plików graficznych różnią się między sobą pod względem sposobu reprezentacji danych obrazu (piksele lub wektory), technik kompresji, oraz funkcji programów Photoshop wymaganej dla ich obsługi. Aby w edytowanym obrazie zachować wszystkie funkcje programu Photoshop (warstwy, efekty, maski, style, itd.), należy zapisać kopię tego obrazu w formacie programu, czyli PSD. Tak jak większość formatów plików, format PSD obsługuje tylko pliki o maksymalnym rozmiarze 2 GB. W przypadku plików większych niż 2 GB można zapisać dane w formacie dużego dokumentu (PSB), Photoshop Raw (tylko obrazy spłaszczone) oraz TIFF (pliki o maksymalnej wielkości 4 GB).
Uwaga: *Pliki przekraczające rozmiarem 2 GB są również obsługiwane przez format DICOM.*

Obrazy o 16 bitach na kanał można zapisywać przy użyciu polecenia Zapisz jako, tylko w następujących formatach: Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, format dużego dokumentu (PSB), Cineon, PNG oraz TIFF. Jeżeli wybierzesz polecenie Zapisz dla Internetu i urządzeń w przypadku obrazu o 16 bitach na kanał, program Photoshop automatycznie przekonwertuje ten obraz z 16 bitów na kanał na 8 bitów na kanał.

Obrazy o 32 bitach na kanał można zapisywać przy użyciu polecenia Zapisz jako, tylko w następujących formatach: Photoshop, format dużego dokumentu (PSB), OperEXR, Portable Bit Map, Radiance oraz TIFF.

Obrazy można zapisywać za pomocą następujących poleceń:
Zapisz Służy do zapisywania zmian wprowadzonych w bieżącym pliku. Plik jest zapisywany w bieżącym formacie.

Zapisz jako Służy do zapisywania pliku w innym miejscu lub pod inną nazwą. W programie Photoshop polecenie Zapisz jako umożliwia zapisanie obrazu w innym formacie i z innymi opcjami.

Zwróć Umożliwia zapisywanie różnych wersji plików i dodawanie komentarzy do każdej z nich. To polecenie jest dostępne dla obrazów zarządzanych w przestrzeni roboczej Version Cue. (Zobacz "Informacje o Version Cue" na stronie 708.)

Podczas pracy nad plikiem z projektu Adobe Version Cue pasek tytułu dokumentu zawiera dodatkowe informacje o stanie pliku.

Zapisz dla Internetu i urządzeń Umożliwia zapisanie zoptymalizowanej wersji obrazu, który będzie prezentowany w Internecie.

Zobacz także

"Informacje o formatach plików i kompresji" na stronie 494

Zapisywanie pliku

Polecenie Zapisz służy do zapisywania zmian w bieżący pliku, natomiast Zapisz jako - do zapisywania nowej wersji tego pliku.

Zobacz także

"Powielanie obrazu" na stronie 43

"Zapisywanie obrazu camera raw w innym formacie" na stronie 97

Zapisywanie zmian w bieżącym pliku

1 Wybierz polecenie Plik > Zapisz.

Zapisywanie pliku pod inną nazwą, w innym miejscu, lub w innym formacie

1 Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako.

Uwaga: *Wtyczka Adobe Camera Raw pozwala zapisać pliki uzyskiwane z aparatów cyfrowych w innych formatach niż Camera Raw, np. Digital Negative (DNG).*

2 Z menu Format wybierz format pliku.

Uwaga: *Jeżeli w programie Photoshop wybrany zostanie format nie obsługujący wszystkich funkcji dokumentu, u dołu okna dialogowego pojawi się ostrzeżenie. W takim przypadku zaleca się zapisanie kopii danego pliku w formacie programu Photoshop lub też w innym formacie, który obsługuje wszystkie dane obrazu.*

3 Określanie nazwy i miejsca zapisania pliku.

4 W oknie dialogowym Zapisz jako zaznacz opcje zapisywania.

5 Kliknij Zapisz.

Podczas zapisywania obrazu w niektórych formatach wyświetlane jest okno dialogowe zawierające opcje do wyboru.

Aby skopiować obraz bez zapisywania go na twardym dysku można posłużyć się poleceniem Powiel. Aby przechować w pamięci tymczasową wersję obrazu, można użyć palety Historia i utworzyć zdjęcie.

Opcje zapisywania plików

W oknie dialogowym Zapisz jako możesz ustawić wiele różnych opcji. To, czy dana opcja jest dostępna, zależy od rodzaju zapisywanego obrazu oraz wybranego formatu pliku. Jeśli jest włączony program Version Cue, dostępne są dodatkowe opcje, na przykład zapis pliku alternatywnego i dołączenie własnych komentarzy.

Jako kopię Program zapisuje kopię pliku pozostawiając bieżący plik otwarty na pulpicie.

Kanały alfa Razem z obrazem zapisywane są informacje o kanałach alfa. Wyłączenie tej opcji powoduje, że w zapisywanym obrazie nie są uwzględniane dane o kanałach alfa.

Warstwy Program zachowuje wszystkie warstwy obrazu. Jeżeli opcja ta jest wyłączona lub niedostępna, wszystkie widoczne warstwy są spłaszczane lub scalane (w zależności od wybranego formatu).

Adnotacje Wraz z obrazem program zapisuje adnotacje, takie jak uwagi, lub adnotacje dźwiękowe.

Kolory dodatkowe Wraz z obrazem zapisywane są informacje o kanałach dodatkowych. Wyłączenie tej opcji powoduje usunięcie kanałów dodatkowych z zapisanego obrazu.

Użyj ustawienia próby, Profil ICC (Windows) lub Osadź profil kolorów (Mac OS) Tworzy dokument z zarządzanymi kolorami.
Uwaga: *Opisane poniżej opcje podglądu i rozszerzeń pliku są dostępne tylko wtedy, gdy w oknie dialogowym Preferencje > Obsługa plików wybrano opcję Pytaj przy zapisie dla pozycji Podglądy oraz Dołącz rozszerzenie pliku.*

Miniaturka (Windows) Zapisywane są dane miniaturki pliku.

Opcje podglądu obrazu (Mac OS) Zapisywane są dane miniaturki pliku. Miniaturki te są wyświetlane w oknie dialogowym Otwórz.

Małe litery Rozszerzenie Rozszerzenie pliku jest zapisywane małymi literami

Opcje rozszerzeń plików (Mac OS) Opcje dotyczą formatu rozszerzeń plików. Opcja Dołącz powoduje dołączanie rozszerzenia formatu do nazwy plików, a opcja Małe litery powoduje, że rozszerzenie jest zapisywane małymi literami.

Ustawianie preferencji zapisu pliku

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Obsługa plików.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Obsługa plików.

2 Ustawić następujące opcje:

Podglądy obrazów	**Do wyboru są następujące opcje zapisywania podglądów obrazka: Nigdy nie zapisuj powoduje, że pliki są zapisywane bez podglądów; Zawsze zapisuj powoduje, że pliki są zapisywane z wybranymi podglądami; natomiast Pytaj przy zapisie powoduje, że decyzję o dołączeniu podglądu podejmuje się dla każdego pliku z osobna. W systemie Mac OS można zaznaczyć jeden lub więcej typów podglądów. Zobacz poniżej "Opcje podglądów w systemie Mac OS".**
Rozszerzenie pliku (Windows)	**Do wyboru są następujące opcje trzyznakowego rozszerzenia, wskazującego format pliku: Duże litery, aby dołączać rozszerzenia plików pisane wielkimi literami, albo Małe litery, aby dołączać rozszerzenia plików pisane małymi literami.**
Dołącz rozszerzenie pliku (Mac OS)	**Rozszerzenia są niezbędne w przypadku plików, które mają być wykorzystywane w systemie Windows. Można wybrać następujące opcje dołączania rozszerzeń do nazw plików: Opcja Nigdy powoduje, że pliki są zapisywane bez rozszerzeń; opcja Zawsze powoduje, że rozszerzenia są dołączane do plików; natomiast opcja Pytaj przy zapisie powoduje, że decyzję o dołączeniu rozszerzenia podejmuje się dla każdego pliku z osobna. Zaznaczenie opcji Małe litery powoduje dołączanie rozszerzeń pisanych małymi literami.**

Opcje podglądów w systemie Mac OS

W systemie Mac OS można wybrać jeden lub więcej z następujących typów podglądów (aby przyspieszyć proces zapisywania i zminimalizować rozmiar pliku, należy wybrać tylko te podglądy, które będą potrzebne):
Ikona Podgląd ma postać ikony pliku na pulpicie.

Pełny rozmiar Zapisywana jest wersja obrazu w rozdzielczości 72 ppi, przeznaczona do użytku w aplikacjach, które mogą otwierać tylko obrazy o niskiej rozdzielczości. W przypadku plików innych niż EPS jest to podgląd PICT.

Miniaturka Macintosh Miniaturki te są wyświetlane w oknie dialogowym Otwórz.

Miniaturka Windows Jest zapisywany podgląd do wyświetlania w systemie Windows.

Zapisywanie dużych dokumentów

Program Photoshop obsługuje dokumenty o maksymalnej długości lub szerokości 300000 pikseli i udostępnia trzy formaty plików do zapisywania obrazów o długości lub szerokości przekraczającej 30000 pikseli. Należy pamiętać, że inne aplikacje, w tym również starsze wersje programu Photoshop, w większości obsługują tylko pliki o maksymalnej wielkości 2 GB i obrazy o długości lub szerokości do 30000 pikseli.

1 Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie wybierz jeden z poniżej podanych formatów:

Format dużych dokumentów (PSB)	**Obsługuje dokumenty o dowolnym rozmiarze pliku. W formacie PSB zachowywane są wszystkie funkcje programu Photoshop. Obecnie pliki PSB obsługuje tylko program Photoshop CS i jego nowsze wersje.**
Format Photoshop Raw	**Obsługuje dokumenty o dowolnych wymiarach w pikselach i o dowolnej wielkości w bajtach, lecz nie obsługuje warstw. Duże dokumenty zapisywane w formacie Photoshop Raw są spłaszczane.**
TIFF	**Obsługuje pliki o maksymalnym rozmiarze 4 GB. Dokumentów o rozmiarze większym niż 4 GB nie można zapisać w formacie TIFF.**

Zobacz także

"Format dużych dokumentów" na stronie 498

"Format Photoshop Raw" na stronie 495

Sprawdzanie obrazów programu Photoshop dla urządzeń zewnętrznych przy pomocy Adobe Device Central

Device Central umożliwia użytkownikom programu Photoshop wstępne zorientowanie się, jak pliki utworzone w programie Photoshop będą wyglądały na różnych urządzeniach zewnętrznych.

Graficy komputerowi mogą tworzyć pliki programu Photoshop specjalnie dla urządzeń zewnętrznych i w łatwy sposób je sprawdzać. Użytkownicy mogą utworzyć dokument w programie Photoshop, w oparciu o urządzenie docelowe.

Na przykład, projektant interfejsu użytkownika mógłby użyć programu Photoshop w celu utworzenia modeli. Może on testować modele na różnych ręcznych urządzeniach, wprowadzać niezbędne poprawki i ulepszone przekazywać twórcom programu.

Utwórz zawartość zewnętrzną przy pomocy Adobe Device Central i programu Photoshop

1. Uruchom program Photoshop.
2. Wybierz polecenie z menu Plik > Nowy.
3. Kliknij Device Central, aby zamknąć okno dialogowe w programie Photoshop i otworzyć Device Central.
4. Wybierz typ zawartości.

   Znajdująca się po lewej stronie lista Dostępne urządzenia jest uaktualniona i pokazuje urządzenia, które obsługują wybrany typ zawartości.
5. Na liście Dostępne urządzenia wybierz urządzenie docelowe pojedyncze albo wiele urządzeń (lub wybierz zbiór czy pojedyncze urządzenie na liście Zbiór urządzeń).

   Program Device Central przedstawi listę proponowanych rozmiarów dokumentu w zależności od wybranego urządzenia lub urządzeń (o ile urządzenia mają różne rozmiary wyświetlanego obrazu). W zależności od projektu lub zawartości, nad którą pracujesz, możesz utworzyć oddzielny zewnętrzny dokument dla każdego rozmiaru wyświetlanego obrazu albo spróbować znaleźć jeden rozmiar odpowiedni dla wszystkich urządzeń. Jeśli wybierzesz drugie rozwiązanie, możesz użyć najmniejszego lub największego sugerowanego rozmiaru dokumentu jako wspólnego mianownika. Możesz również określić własny rozmiar na dole tabulatora.
6. Kliknij Utwórz.

W programie Photoshop otworzy się pusty plik PSD o wybranym rozmiarze. Nowy plik ma domyślnie ustawione następujące parametry:

- Tryb kolorów: RGB/8bit
- Rozdzielczość: 72 ppi
- Profil kolorów: SRGB IEC61966-2.1

7 W programie Photoshop wypełnij pusty plik PSD.

8 Po zakończeniu, wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń.

9 W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, wybierz żądany format i zmień ustawienia eksportu zgodnie z życzeniem.

10 Kliknij Device Central.

Plik tymczasowy z wybranymi ustawieniami eksportu jest wyświetlany w tabulatorze Device Central Emulator. Aby kontynuować sprawdzanie, kliknij dwukrotnie nazwę innego urządzenia na liście Zbiór urządzeń lub Dostępne urządzenia.

11 Jeśli po wstępnym obejrzeniu pliku w programie Device Central potrzebujesz dokonać w nim zmian, wróć do programu Photoshop.

12 W programie Photoshop, w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, dokonaj poprawek, takich jak wybranie innego formatu czy jakości dla eksportu.

13 Aby ponownie sprawdzić plik z nowymi ustawieniami eksportu, kliknij przycisk Device Central.

14 Jeśli wynik cię zadowala, kliknij Zapisz w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń w programie Photoshop.

Uwaga: *Aby otworzyć Device Central w programie Photoshop (eliminując osobny proces tworzenia i sprawdzania pliku), wybierz polecenie z menu Plik > Device Central.*
Podręcznik dotyczący tworzenia zawartości przy pomocy programu Photoshop i Device Central, znajduje się na stronie internetowej http://www.adobe.com/go/vid0185_pl.

Zapisywanie plików PDF

Zapisywanie plików w formacie Photoshop PDF

Za pomocą polecenia Zapisz jako można zapisywać obrazy w trybie CMYK, RGB, Lab, koloru indeksowanego, skali szarości, bitmapy, oraz bichromii w formacie Photoshop PDF. Ponieważ dokument w formacie Photoshop PDF zachowuje takie dane jak warstwy, kanały alfa, kolory dodatkowe i adnotacje, można go otwierać i edytować obrazy w programie Photoshop CS2 lub jego późniejszych wersjach. Można również wykorzystać format PDF do zapisu wielu obrazów w dokumencie wielostronicowym, lub do pokazu slajdów.

Szybki zapis pliku w formacie PDF jest możliwy poprzez odtworzenie na pliku operacji Zapisz jako plik PDF. Dostęp do operacji uzyskuje się wybierając opcję Produkcja z menu panelu Operacje.

Zaawansowani użytkownicy mogą skorzystać z opcji zapewniania zgodności ze standardem PDF/X, co jest niezwykle istotne, na przykład, w przypadku dokumentów drukowanych komercyjnie. PDF/X (Portable Document Format Exchange) jest to pewien wariant formatu Adobe PDF, który eliminuje wiele zmiennych związanych z kolorami, czcionkami i zalewkowaniem, które mogą prowadzić do problemów podczas druku.

Użytkownik może określić też pewne opcje zabezpieczeń ograniczające dostęp do dokumentu PDF. Nowe, 128-bitowe algorytmy szyfrowania RC4 (Acrobat 6) zawierają opcje, dzięki którym można umożliwiać użytkownikom oglądanie metadanych i miniaturek w programie Adobe Bridge.

Aby zapisać jednolitą postać plików w formacie Photoshop PDF, ustawienia PDF można zapisać jako gotowy zestaw. Zestawy takie są współużytkowane przez wszystkie aplikacje z pakietu Adobe Creative Suite, w tym Photoshop, InDesign, Illustrator, GoLive i Acrobat.

Więcej informacji o współużytkowaniu ustawień PDF w ramach pakietu Adobe Creative Suite można znaleźć w podręczniku PDF Integration Guide, zapisanym na dysku CD pakietu Creative Suite.

Zobacz także

"Tworzenie prezentacji PDF" na stronie 506

"Zapisywanie predefiniowanych ustawień Adobe PDF" na stronie 483

Zapisywanie pliku w formacie Photoshop PDF

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie wybierz opcję Photoshop PDF z menu Format. Aby osadzić profil koloru lub użyć profilu opisanego poleceniem Ustawienie próby, zaznacz opcję Kolor. Program pozwala też dołączać dane o warstwach, adnotacjach, kolorach dodatkowych i kanałach alfa. Kliknij Zapisz.

2. W oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF wybierz zestaw ustawień dostosowanych do przeznaczenia pliku PDF, na przykład wydruk ostateczny, wydruk próbny, wydruk komercyjny, dystrybucja za pomocą poczty e-mail czy publikacja w Internecie. Więcej informacji znajduje się w części "Predefiniowane ustawienia Adobe PDF" na stronie 478.

   Wybór jednego z powyższych predefiniowanych ustawień to najłatwiejsza metoda dostosowania opcji formatu Photoshop PDF. Po wyborze ustawienia należy kliknąć przycisk Zapisz PDF, co spowoduje wygenerowanie odpowiedniej wersji pliku. Jeśli są potrzebne pewne opcje zabezpieczeń lub opcje dostosowane, należy wykonać kolejne kroki opisywanej procedury.

3. Zależnie od potrzeby, z menu Standard i menu Zgodność można wybrać opcje dotyczące zgodności ze standardem PDF/X i zgodności z odpowiednią wersją programu Acrobat. Dodatkowe informacje znajdują się w części "Poziomy zgodności PDF" na stronie 480.

4. Zależnie od potrzeby w lewym panelu okna dialogowego Zapisz Adobe PDF można ustawić ogólne opcje zapisu w formacie PDF. Szczegółowe informacje dotyczące każdej z opcji podane są w części "Opcje ogólne dla plików Adobe PDF" na stronie 480.

   Uwaga: *Użytkownicy poprzednich wersji programu Photoshop mogą otwierać plik PDF (zawierający dane specyficzne dla programu Photoshop) jako zwykły plik PDF ze spłaszczonymi warstwami. Wybierz polecenie Plik > Otwórz jako, a następnie wybierz opcję Ogólny PDF z menu Pliki typu (Windows) lub też polecenie Plik > Otwórz, a później opcję Ogólny PDF z menu Format (Mac OS).*

5. Dodatkowo można w lewym panelu okna dialogowego Zapisz Adobe PDF zaznaczyć pozycję Kompresja, po czym ustawić opcje kompresji i próbkowania w dół dla pliku PDF. Więcej informacji znajduje się w części "Kompresja i próbkowanie w dół dla plików Adobe PDF" na stronie 481.

6. Zależnie od potrzeby w lewym panelu okna dialogowego Zapisz Adobe PDF można zaznaczyć pozycję Wyjście i ustawić opcje dotyczące zarządzania kolorem i standardu PDF/X. Więcej informacji znajduje się w części "Zarządzanie kolorami i opcje PDF/X dla plików Adobe PDF" na stronie 482.

7. (Opcjonalnie) Aby wynikowy dokument PDF był zabezpieczony, należy zaznaczyć opcję Bezpieczeństwo w lewym panelu okna dialogowego Zapisz Adobe PDF. Na zakończenie należy określić hasło i opcje uprawnień. Zobacz także "Zabezpieczanie plików PDF" na stronie 482.

   Uwaga: *Poziom szyfrowania zależy od ustawienia Zgodność danego pliku PDF. Aby określić wyższy lub niższy poziom szyfrowania, należy zmienić ustawienie zgodności.*

8. (Opcjonalnie) W lewym panelu okna dialogowego Zapisz Adobe PDF zaznacz opcję Podsumowanie, dzięki czemu można będzie obejrzeć ustawione opcje.

9. (Opcjonalnie) Jeśli opcje zapisu w formacie PDF będą wykorzystywane ponownie, kliknij przycisk Zapisz predefiniowane ustawienie. Nowy zestaw ustawień będzie dostępny w menu Ustawienia Adobe PDF w programie Photoshop, oraz w innych

aplikacjach z pakietu Adobe Creative Suite. Zobacz także "Zapisywanie predefiniowanych ustawień Adobe PDF" na stronie 483.

10 Kliknij Zapisz PDF. Program Photoshop zamknie okno dialogowe Zapisz Adobe PDF i utworzy dokument PDF.

Zobacz także

"Informacje o formatach plików i kompresji" na stronie 494

Predefiniowane ustawienia Adobe PDF

Predefiniowane ustawienie PDF jest grupą ustawień wpływającą na proces tworzenia pliku PDF. Ustawienia te są zaprojektowane dla zapewnienia równowagi między wielkością pliku a jego jakością, w zależności od przeznaczenia danego pliku PDF. Większość predefiniowanych ustawień jest dzielona między komponenty Adobe Creative Suite, włączając InDesign, Illustrator, Photoshop oraz Acrobat. Można też tworzyć i udostępniać predefiniowane ustawienia własne dla specjalnych wymagań wyjściowych.

Kilka z ustawień wymienionych poniżej nie są dostępne, dopóki nie zostaną w razie potrzeby przeniesione z folderu Dodatki (gdzie zostały domyślnie zainstalowane) w folderze Ustawienia. Zwykle, foldery Dodatki i Ustawienia znajdują się w katalogu (Windows Vista) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF lub (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. W niektórych programach Creative Suite, część ustawień może być niedostępna.

Przeglądaj okresowo swoje ustawienia PDF. Ustawienia te nie są automatycznie przywracane do opcji domyślnych. Aplikacje i narzędzia do tworzenia plików PDF korzystają z tego zestawu ustawień, który był zdefiniowany lub zaznaczony ostatnio.

Druk o wysokiej jakości Tworzy pliki PDF do drukowania na drukarkach biurkowych jak i w drukarniach. Predefiniowane ustawienie używa wersji PDF 1.4 (Windows) lub PDF 1.6 (Mac OS), przeprowadza próby obrazów kolorowych i w skali szarości przy rozdzielczości 300 ppi, a obrazów monochromatycznych – przy rozdzielczości 1200 ppi, osadza podzestawy wszystkich czcionek, pozostawia kolor bez zmian i nie spłaszcza przezroczystości (dotyczy typów pliku z przezroczystością). Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach). W programie InDesign, predefiniowane ustawienie tworzy też pliki PDF ze znacznikami.

Domyślne ustawienia programu Illustrator (tylko Illustrator) Tworzy plik PDF z zachowaniem wszystkich danych programu Illustrator. Pliki PDF tworzone z tymi ustawieniami mogą być ponownie otwierane w programie Illustrator bez straty jakichkolwiek danych.

Za duże strony (tylko Acrobat) Tworzy pliki PDF odpowiednie do wyświetlania i drukowania rysunków technicznych większych niż 200 x 200 cali. Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat i Reader 7.0 (oraz ich nowszych wersjach).

PDF/A-1b: 2005 (CMYK i RGB) (tylko Acrobat) Używane do dłuższego przechowywania dokumentów elektronicznych (archiwizacja). PDF/A-1b używa PDF 1.4 i konwertuje wszystkie kolory na CMYK lub RGB, zależnie od wybranego standardu. Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat i Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

PDF/X-1a (2001 i 2003) PDF/X-1 wymaga osadzenia wszystkich czcionek, odpowiednich pól PDF oraz kolorów z przestrzeni CMYK, kolorów podstawowych lub obydwu. Pliki zgodne z tym standardem muszą zawierać informacje o planowanych warunkach wydruku. Pliki PDF zgodne ze standardem PDF/X-1a mogą być otwierane w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 (oraz ich nowszych wersjach).

PDF/X1a używa PDF 1.3, próbkuje kolory przy rozdzielczości 300 ppi, a obrazki monochromatyczne – przy rozdzielczości 1200 ppi, osadza wszystkie podzestawy czcionek, tworzy nieznakowane pliki PDF i spłaszcza przezroczystości używając ustawień wysokiej rozdzielczości.

Uwaga: *Predefiniowane ustawienia PDF/X1-a:2003 i PDF/X3 (2003) są umieszczane na dysku podczas instalacji, ale nie są dostępne, dopóki nie zostaną przeniesione z folderu Dodatki do folderu Settings.*

PDF/X-4 (2007) W programie Acrobat 8, ustawienie to jest nazywane PDF/X4 DRAFT, aby odzwierciedlić wstępny stan specyfikacji ISO w czasie wydania programu Acrobat.) Ustawienia jest oparte na formacie PDF 1.4, który zawiera obsługę przezroczystości aktywnej. PDF/X-4 posiada takie samo zarządzanie kolorem i specyfikacje koloru ICC (*International Color Consortium*), co PDF/X-3. Pliki zgodne z formatem PDF/X-4 można tworzyć bezpośrednio z komponentów Creative Suite 3 (Illustrator, InDesign i Photoshop). W programie Acrobat 8, do konwersji plików PDF na PDF/X-4 DRAFT służy funkcja Inspekcja wstępna.

Pliki PDF zgodne ze standardem PDF/X-4 mogą być otwierane w programie Acrobat 7.0 i Reader 7.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Jakość drukarska Tworzy pliki PDF, które będą stanowić podstawę profesjonalnego wydruku wysokiej jakości (np, drukarnie cyfrowe lub naświetlarnie), pliki wynikowe nie są jednak zgodne ze standardem PDF/X. W tym wypadku największą rolę odgrywa jakość wydruku. W pliku PDF muszą być zawarte wszystkie informacje wymagane przez firmę drukującą i niezbędne do otrzymania profesjonalnego wydruku. Ustawienie używa wersji PDF 1.4, konwertuje kolory na CMYK, próbkuje kolory przy rozdzielczości 300 ppi, a obrazki monochromatyczne – przy rozdzielczości 1200 ppi, osadza wszystkie podzestawy czcionek i zachowuje przezroczystość (dotyczy typów pliku z przezroczystością).

Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).
Uwaga: *Przed utworzeniem pliku Adobe PDF, który będzie drukowany przez wyspecjalizowaną firmę, należy dowiedzieć się, jakie ustawienia i rozdzielczości są najbardziej odpowiednie, ewentualnie poprosić pracowników firmy o dostarczenie pliku .joboptions (opcje pracy) z zalecanymi ustawieniami. W niektórych wypadkach ustawienia Adobe PDF należy dostosować do wymagań konkretnej firmy, a plik .joboptions (opcje pracy) utworzyć samodzielnie.*

Plik PDF z bogatą treścią Tworzy dostępne pliki PDF zawierające znaczniki, hiperłącza, zakładki, elementy interaktywne i warstwy. Ustawienie używa wersji PDF 1.5 i osadza wszystkie podzestawy czcionek. Pliki są optymalizowane pod kątem przesyłania danych. Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat 6.0 i Adobe Reader 6.0 (oraz ich nowszych wersjach). (Predefiniowane ustawienie PDF z bogatą treścią znajduje się w folderze Dodatki.)
Uwaga: *Ustawienie we wcześniejszych wersjach niektórych aplikacji nazywane było eBook.*

Najmniejszy rozmiar pliku Tworzy pliki PDF, które będą wyświetlane w Internecie lub sieci intranet, ewentualnie będą rozpowszechniane pocztą elektroniczną. Zestaw opcji używa kompresji, próbkowania i stosunkowo małej rozdzielczości obrazu. Konwertuje wszystkie kolory na sRGB i (w konwersji za pomocą programu Distiller) nie osadza czcionek. Pliki są optymalizowane pod kątem przesyłania danych.

Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Standardowy (tylko Acrobat) Tworzy pliki PDF, które będą drukowane na drukarkach biurowych lub kopiarkach cyfrowych, publikowane na dyskach CD lub wysyłane do klientów jako wersje próbne. Opcje zestawu wymuszają kompresję i próbkowanie (operacje te zmniejszają wielkość pliku); czcionki używane w pliku są osadzane (jeśli to możliwe); kolory są konwertowane na kolory z przestrzeni RGB, a wydruk odbywa się przy średniej rozdzielczości. Czcionki systemu Windows są osadzane domyślnie. Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Więcej informacji na temat udostępnianych ustawień PDF dla programów Creative Suite, znajduje się w podręczniku PDF Integration na dysku DVD Creative Suite.

Informacje o standardach PDF/X i PDF/A

Standardy PDF/X i PDF/A zostały zdefiniowane przez ISO (International Organization for Standardization). Standardy PDF/X stosowane są do wymiany zawartości graficznej; PDF/A do długoterminowej archiwizacji dokumentów elektronicznych. Podczas konwersji na PDF, przetwarzany plik jest weryfikowany pod kątem zgodności ze wskazanym standardem. Jeżeli plik PDF nie spełnia wymogów wybranego standardu ISO, pojawia się komunikat dający do wyboru dwie opcje. Można anulować konwersję, albo kontynuować i utworzyć plik pozbawiony zgodności ze standardem.

W obiegu pracy związanym z drukiem używa się najczęściej następujących standardów PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 oraz (w 2007r.) PDF/X-4. Najczęściej używanymi standardami archiwizacji PDF są formaty PDF/A-1a oraz PDF/A-1b (mniejsze wymagania).
Uwaga: *Więcej informacji na temat formatów PDF/X i PDF/A, znajduje się na stronie internetowej serwisu ISO oraz firmy Adobe.*

Poziomy zgodności PDF

Przed przystąpieniem do tworzenia plików PDF należy wybrać wersję formatu PDF. Wersję PDF można zmienić przełączając ustawienia lub wybierając opcję zgodności, podczas zapisywania pliku PDF lub edycji predefiniowanego ustawienia PDF.

Ogólnie mówiąc, jeśli nie ma szczególnej potrzeby zgodności ze starszymi wersjami, powinno używać się najnowszej wersji (w tym przypadku wersji 1.7). Najnowsza wersja zawiera wszystkie ostatnio wprowadzone funkcje. Mimo to, w przypadku dokumentów, które będą dystrybuowane na szeroką skalę warto wybrać ustawienie Acrobat 5 (PDF 1.4) lub Acrobat 6 (PDF 1.5). Zagwarantuje to, że wszyscy użytkownicy będą mogli wyświetlić i wydrukować dokument.

W poniższej tabeli zestawiono różnice między plikami PDF o różnych ustawieniach zgodności.

Acrobat 4 (PDF 1,3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) i Acrobat 8 (PDF 1.7)
Pliki PDF można otwierać w programie Acrobat 3.0 i Acrobat Reader 3.0 oraz ich nowszych wersjach.	Pliki PDF można otwierać w programie Acrobat 3.0 i Acrobat Reader 3.0 oraz ich nowszych wersjach. Funkcje dostępne w nowszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub niewidoczne.	Większość plików PDF można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 oraz ich nowszych wersjach. Funkcje dostępne w nowszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub niewidoczne.	Większość plików PDF można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 oraz ich nowszych wersjach. Funkcje dostępne w nowszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub niewidoczne.
Pliki nie mogą zawierać żadnych kompozycji z efektami przezroczystości. Przed konwersją pliku na format PDF 1.3 wszelkie obiekty przezroczyste muszą zostać spłaszczone.	Kompozycje z obiektami przezroczystymi są obsługiwane. (Funkcja Acrobat Distiller spłaszcza przezroczystość.)	Kompozycje z obiektami przezroczystymi są obsługiwane. (Funkcja Acrobat Distiller spłaszcza przezroczystość.)	Kompozycje z obiektami przezroczystymi są obsługiwane. (Funkcja Acrobat Distiller spłaszcza przezroczystość.)
Warstwy nie są obsługiwane.	Warstwy nie są obsługiwane.	Jeśli pliki PDF są tworzone w aplikacjach obsługujących generowanie warstw, takich jak Illustrator CS i InDesign CS, wszelkie oryginalne warstwy są zachowywane.	Jeśli pliki PDF są tworzone w aplikacjach obsługujących generowanie warstw, takich jak Illustrator CS i InDesign CS, wszelkie oryginalne warstwy są zachowywane.
Obsługiwana jest przestrzeń kolorów DeviceN o 8 składowych.	Obsługiwana jest przestrzeń kolorów DeviceN o 8 składowych.	Obsługiwana jest przestrzeń kolorów DeviceN o 31 składowych.	Obsługiwana jest przestrzeń kolorów DeviceN o 31 składowych.
Czcionki wielobajtowe mogą być osadzane. (Podczas osadzania program Distiller konwertuje czcionki.)	Czcionki wielobajtowe mogą być osadzane.	Czcionki wielobajtowe mogą być osadzane.	Czcionki wielobajtowe mogą być osadzane.
Obsługiwane są 40-bitowe zabezpieczenia RC4	Obsługiwane są 128-bitowe zabezpieczenia RC4	Obsługiwane są 128-bitowe zabezpieczenia RC4	Obsługiwane są 128-bitowe zabezpieczenia RC4 i 128-bitowe zabezpieczenia AES (Advanced Encryption Standard).

Opcje ogólne dla formatu Adobe PDF

W sekcji Ogólne okna dialogowego Opcje Adobe PDF można ustawić następujące opcje:

Opis Wyświetla opis pobrany z wybranego ustawienia predefiniowanego oraz umożliwia edycję tego opisu. Opis można wkleić ze schowka. W wyniku edycji opisu ustawień predefiniowanych do nazwy zestawu tych ustawień jest dodawane słowo "(modyfikowany)".

Zachowaj możliwości edycji programu Photoshop W otrzymanym dokumencie PDF zostaną zachowane dane specyficzne dla programu Photoshop, w tym warstwy, kanały alfa i kolory dodatkowe. Dokumenty wygenerowane przy użyciu tej opcji będzie można otwierać tylko w programie Photoshop CS2 i jego późniejszych wersjach.

Osadź miniaturki stron Opcja pozwala utworzyć miniaturkę kompozycji.

Optymalizuj do szybkiego wyświetlania w Internecie Plik PDF jest optymalizowany do wymagań szybkiego wyświetlania w przeglądarce internetowej.

Wyświetl PDF po zapisaniu Nowoutworzony plik PDF jest otwierany w domyślnej przeglądarce plików tego typu.

Opcje kompresji i próbkowania w dół plików Adobe PDF

Podczas zapisywania kompozycji w formacie Adobe PDF można skompresować tekst i grafikę liniową, a także zastosować kompresję i próbkowanie w dół obrazów bitmapowych. W zależności od wybranych ustawień kompresja i ponowne próbkowanie mogą znacznie zmniejszyć rozmiar pliku Adobe PDF, przy niewielkiej lub żadnej utracie szczegółów i dokładności.

Panel Kompresja w oknie dialogowym Opcje Adobe PDF jest podzielony na trzy sekcje. Każda sekcja zawiera następujące opcje kompresji i ponownego próbkowania występujących w dokumencie obrazów.
Próbkowanie w dół Jeżeli plik PDF ma być wykorzystywany w sieci WWW, należy zastosować zmniejszanie próbkowania w celu uzyskania większej kompresji. Próbkowanie nie jest jednak wskazane, jeżeli plik ma być drukowany w wysokiej rozdzielczości. Wybierz opcję Bez próbkowania w dół, aby wyłączyć wszystkie opcje próbkowania w dół.

Próbkowanie w dół polega na redukcji liczby pikseli obrazu. Aby przeprowadzić próbkowanie w dół należy wybrać *metodę interpolacji* — próbkowanie uśredniające, dwusześcienne lub podpróbkowanie — oraz podać pożądaną rozdzielczość (w pikselach na cal). Potem należy wprowadzić rozdzielczość w polu tekstowym Dla obrazów powyżej. Wszystkie obrazy o rozdzielczości większej niż podana będą próbkowane w dół.

O sposobie usuwania pikseli decyduje wybrana metoda interpolacji:
Uśredniające próbkowanie w dół Uśrednia piksele w obszarze próbki i zastępuje cały obszar pikselem w uśrednionym kolorze w danej rozdzielczości. Inna nazwa tej metody to Ponowne próbkowanie dwuliniowe.

Podpróbkowanie Wybiera piksel na środku obszaru próbki i zastępuje cały obszar kolorem tego piksela. Podpróbkowanie znacznie skraca czas przetwarzania w porównaniu z próbkowaniem uśrednionym, ale jego rezultaty są mniej płynne. Inna nazwa tej metody to Najbliższy sąsiad.

Próbkowanie dwusześcienne Określa kolor piksela na podstawie średniej ważonej i na ogół daje lepsze rezultaty niż prosta metoda próbkowania uśrednianego. Próbkowanie dwusześcienne jest najwolniejsze, ale najbardziej precyzyjne, i daje płynne przejścia tonalne.

Kompresja Decyduje o rodzaju stosowanej kompresji.
kompresja ZIP Daje najlepsze wyniki, gdy są kompresowane obrazy kolorowe z powtarzającymi się wzorkami oraz obrazy czarno-białe z powtarzającymi się wzorkami. Kompresja typu ZIP nie powoduje utraty danych.

Kompresja JPEG Opcja ta nadaje się do obrazów kolorowych i w skali szarości. Jest to metoda *stratna*, co oznacza, że polega na usuwaniu danych obrazu, co może negatywnie wpłynąć na jego jakość. Z drugiej strony, metoda ta ma na celu redukcję rozmiaru pliku przy minimalnej utracie informacji. Tak więc ponieważ metoda JPEG opiera się na redukcji danych, pozwala ona uzyskać znacznie mniejsze pliki niż kompresja ZIP.

JPEG2000 Jest to nowy, międzynarodowy standard kompresji i pakowania danych obrazu. Tak jak JPEG, kompresja JPEG 2000 sprawdza się najlepiej w przypadku obrazów kolorowych i w skali szarości. Daje ona również dodatkowe korzyści np. w postaci postępowego wyświetlania oraz kompresji bezstratnej, jakiej nie da się uzyskać stosując metodę JPEG. Metoda kompresji JPEG2000 jest dostępna jedynie wtedy, gdy w menu Zgodność zaznaczona jest opcja programu Acrobat 6 (PDF 1.5), lub opcja jego późniejszej wersji.

Jakość obrazu Określa stopień zastosowanej kompresji. Dostępne opcje zależą od metody kompresji. W przypadku kompresji typu JPEG2000 dostępne są opcje Bezstratna, Minimalna, Niska, Średnia, Wysoka i Maksymalna. W przypadku kompresji JPEG dostępne są opcje Minimalna, Niska, Średnia, Wysoka i Maksymalna. Dla kompresji typu ZIP, program Photoshop udostępnia opcję 8-bitowa jakość obrazu. Opcja 8-bitowa jakość obrazu jest bezstratna, co oznacza, że przy zmniejszaniu rozmiaru z pliku nie są usuwane żadne dane, a zatem jakość obrazu nie ulega zmianie.

Rozmiar fragmentu Opcja ta pozwala określić wielkość płytek (fragmentów) stosowanych przy kompresji obrazów metodą JPEG 2000. W przypadku optymalizacji obrazów mniejszych niż 1024 x 1024 przy użyciu niskich ustawień jakości, lepsze rezultaty daje wybranie największego rozmiaru fragmentu. Najkorzystniejsze ustawienie dla większości obrazów to 1024. Mniejsze rozmiary stosuje się zwykle w przypadku obrazów o małych wymiarach (np. przeznaczonych do wyświetlania w telefonach komórkowych).

Konwersja obrazów o 16-bitowych kanałach na obrazy o kanałach 8-bitowych Obrazy o 16 bitach na kanał są konwertowane na obrazy o 8 bitach na kanał. Jeśli nie jest zaznaczona opcja konwersji obrazów 16-bitowych, jedyną dostępną metodą kompresji jest ZIP. Jeśli ustawieniem zgodności dokumentu jest Acrobat 5 (PDF 1.4) lub jego starsza wersja, opcja konwersji obrazów 16-bitowych jest niedostępna; zachodzi natomiast automatyczna konwersja na obrazy o 8 bitach na kanał.

Opcje zarządzania kolorem i opcje PDF/X dla plików Adobe PDF

W sekcji Wyjście okna dialogowego Opcje Adobe PDF można ustawić opcje podane poniżej. Wzajemne oddziaływanie opcji wyjściowych zależy od tego, czy jest włączone zarządzanie kolorem, i od tego, jaki wybrano standard PDF.
Konwersja kolorów Określa sposób, w jaki w eksportowanym pliku Adobe PDF mają być odwzorowane informacje o kolorach. Przy konwersji obiektów kolorowych z przestrzeni RGB na CMYK należy także wybrać z podręcznego menu profil docelowy. Podczas konwersji kolorów zachowane są wszystkie informacje o kolorach dodatkowych; na przestrzeń docelową są konwertowane tylko odpowiedniki ze standardowych kolorów drukarskich.
Bez konwersji Zachowuje dane o kolorach bez zmian.

Konwertuj na docelowy Konwertuje wszystkie kolory na profil wybrany w sekcji Miejsce docelowe. Profil jest osadzany lub nie, zależnie od zasady dołączania profilu.

Miejsce docelowe Definiuje przestrzeń docelowego urządzenia RGB lub CMYK, np. monitora lub urządzenia SWOP. Za pomocą tego profilu program Photoshop konwertuje informacje o kolorach dokumentu (zdefiniowane przez profil źródłowy w sekcji Przestrzenie robocze w oknie dialogowym Ustawienia koloru) na przestrzeń koloru docelowego urządzenia wyjściowego.

Reguły dołączania profilu Określa, czy do pliku ma być dołączany profil koloru.

Nazwa wyjściowego profilu konwersji Określa charakterystyczne warunki druku dokumentu. Profil celu wyjściowego jest wymagany, jeżeli tworzy się pliki zgodne ze standardem PDF/X. Menu to jest dostępne pod warunkiem, że w oknie dialogowym Opcje Adobe PDF wybrano standard PDF/X.

Warunek wyjściowy Opcja pozwala określić warunek drukowania. Ta informacja może być przydatna dla odbiorcy dokumentu PDF.

Identyfikator warunku wyjściowego Wskaźnik do większego zbioru informacji o planowanych warunkach wydruku. W przypadku warunków druku uwzględnionych w rejestrze ICC identyfikator taki jest wprowadzany automatycznie.

Nazwa rejestru Wskazuje adres WWW z dodatkowymi informacjami na temat rejestru. Adres URL jest wprowadzany automatycznie w przypadku nazw ICC.

Dodawanie zabezpieczeń do plików PDF

Podczas zapisywania plików PDF, można dodać zabezpieczenie hasłem i ograniczenia dostępu. Ograniczenia mogą dotyczyć nie tylko otwierania pliku, ale też kopiowania i wydzielania zawartości, drukowania dokumentu i więcej.

Plik PDF może wymagać hasła do otwarcia dokumentu (hasło otwierania dokumentu) i do zmiany ustawień zabezpieczenia (hasło przyzwolenia). Jeśli w pliku ustawiane są ograniczenia dostępu, powinny zostać ustawione obydwa hasła; w innym przypadku, każdy kto otworzy plik będzie mógł usunąć ograniczenia. Jeśli plik zostanie otwarty z hasłem przyzwolenia, ograniczenia dostępu są tymczasowo wyłączane.

Metoda zabezpieczania RC4 z RSA Corporation jest używana do plików PDF chronionych hasłem. Zależnie od ustawień zgodności (w panelu Ogólne), poziom szyfrowania może być wysoki lub niski.

Uwaga: *Predefiniowane ustawienia Adobe PDF nie obsługują haseł ani ustawień zabezpieczenia. Jeśli w oknie dialogowym Eksport Adobe PDF, wybierzesz hasła i ustawienia zabezpieczeń, następnie klikniesz Zapisz ustawienie, to hasła ani ustawienia zabezpieczenia nie zostaną zachowane.*

Zapisywanie predefiniowanych ustawień Adobe PDF

Chociaż domyślne ustawienia PDF w większości sytuacji są wystarczające, istnieją procedury, kiedy trzeba wyjść poza zestaw ustawień wbudowanych i utworzyć własny zestaw ustawień. Własne ustawienia można zapisać na przyszłość; będzie można korzystać z nich w programie Photoshop i innych aplikacjach z pakietu Adobe Creative Suite.

W programie Photoshop ustawienia te można zapisać, albo wybierając polecenie Ustawienia Adobe PDF, albo klikając na przycisku Zapisz ustawienia w oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF. Ustawienia Adobe PDF są zapisywane z rozszerzeniem joboptions. Pliki z takim rozszerzeniem, dostosowane do konkretnych zastosowań, można uzyskać również od firmy poligraficznej czy producenta drukarki.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia Adobe PDF.
- Jeśli jest zapisywany dokument PDF, to po określeniu własnych ustawień PDF kliknij przycisk Zapisz ustawienia (w oknie Zapisz Adobe PDF). Powtórz kroki 2 i 3.

2 Jeśli wybrano polecenie Predefiniowane ustawienia Adobe PDF, wykonaj jedną z następujących czynności (w oknie dialogowym Predefiniowane ustawienia Adobe PDF):
- Aby utworzyć nowy zestaw predefiniowanych ustawień, kliknij przycisk Nowy, w oknie Predefiniowane ustawienia Adobe PDF. W oknie dialogowym Nowe predefiniowane ustawienie PDF, wpisz nazwę ustawień w polu Predefiniowane ustawienie.
- Aby zmodyfikować istniejące ustawienie predefiniowane, zaznacz je i kliknij przycisk Edycja. (Nie można edytować ustawień domyślnych.)

3 Ustaw opcje PDF.

4 Zapisz ustawienia jedną z następujących metod:
- W oknie dialogowym Nowe predefiniowane ustawienie PDF lub Edytuj predefiniowane ustawienie PDF, kliknij OK. Nowe ustawienia pojawią się na liście ustawień PDF. Po zakończeniu tworzenia ustawień kliknij Gotowe.
- W oknie dialogowym Zapisz należy wprowadź nazwę zestawu w polu Nazwa pliku i kliknij Zapisz.

Predefiniowane ustawienia Adobe PDF znajdują się w folderze /Documents and Settings/[nazwa użytkownika]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings (Windows) lub Users/[nazwa użytkownika]/Library/Application Support/Adobe/PDF/Settings (Mac OS). Wszelkie ustawienia zapisane w tych folderach są dostępne we wszystkich aplikacjach z pakietu Adobe Creative Suite.
Uwaga: *Aby zapisać predefiniowane ustawienia PDF w innym miejscu niż domyślne, kliknij przycisk Zapisz jako, dostępny w oknie dialogowym Predefiniowane ustawienia Adobe PDF i odszukaj wybrane miejsce, lub znajdź wybrane miejsce w oknie Zapisz i kliknij przycisk Zapisz.*

Zobacz także

"Zapisywanie pliku w formacie Photoshop PDF" na stronie 477

Wczytywanie, zmiana lub usuwanie predefiniowanych ustawień Adobe PDF

Predefiniowane ustawienia Adobe PDF (ustawienia procesu twórczego) są dostępne zarówno w programie Photoshop, jak i w innych aplikacjach pakietu Adobe Creative Suite. Okno dialogowe Opcje PDF pozwala zapisywać, wczytywać, edytować i usuwać predefiniowane ustawienia Adobe PDF.

1 Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia predefiniowane Adobe PDF, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zapisać ustawienia w postaci nowego zestawu, kliknij przycisk Nowy, określ ustawienia w oknie dialogowym Nowe ustawienia predefiniowane PDF oraz kliknij przycisk OK.
- Aby zmienić istniejące ustawienia Adobe PDF, zaznacz je w oknie Ustawienia predefiniowane, kliknij przycisk Edycja i wprowadź zmiany w oknie Edytuj predefiniowane ustawienia PDF.
  Uwaga: *Jakkolwiek ustawień predefiniowanych wprowadzonych podczas instalacji programu Photoshop (podanych w nawiasach kwadratowych) nie można zmieniać, użytkownik może zaznaczać je pojedynczo i korzystać z opcji Nowy. W oknie Nowe ustawienia predefiniowane PDF, można bowiem modyfikować istniejące ustawienia a następnie zapisać je jako predefiniowane.*
- Aby usunąć istniejące ustawienia Adobe PDF, zaznacz je w oknie Ustawienia predefiniowane i kliknij przycisk Usuń. Nie istnieje możliwość usuwania predefiniowanych ustawień Adobe PDF, zainstalowanych razem z programem Photoshop.
- Aby wczytać zestaw ustawień predefiniowanych Adobe PDF, kliknij przycisk Wczytaj, zaznacz zestaw i ponownie kliknij ten sam przycisk. Wczytane ustawienia zostaną dodane do okna Ustawienia.

  Podczas przeszukiwania zestawu ustawień do wczytywania w oknie dialogowym Wczytaj wyświetlane są wyłącznie pliki z rozszerzeniem joboptions.
- Aby zamknąć okno dialogowe Opcje PDF, kliknij przycisk Gotowe.
- Aby zapisać ustawienia w innym miejscu niż domyślne, kliknij przycisk Zapisz jako, podaj nową nazwę zestawu (jeśli zachodzi taka potrzeba), wybierz miejsce zapisania i kliknij Zapisz.

Zobacz także

"Zapisywanie predefiniowanych ustawień Adobe PDF" na stronie 483

Zapisywanie i eksportowanie plików w innych formatach

Zapisywanie pliku w formacie TIFF

TIFF jest to elastyczny format obrazów rastrowych (bitmapowych), obsługiwany przez praktycznie wszystkie programy graficzne i aplikacje DTP.

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję TIFF z menu Format i kliknij przycisk Zapisz.

2 Ustaw opcje w oknie dialogowym Opcje TIFF po czym kliknij przycisk OK.

Głębia bitowa (tylko 32-bity)	**Opcja pozwala określić głębię (16-, 24-, lub 32-bitową) zapisywanego obrazu.**
Kompresja obrazu	**Opcja pozwala określić metodę kompresji danych obrazu kompozytowego. Dla 32-bitowego pliku zapisywanego w formacie TIFF można zdefiniować zapis z kompresją przewidywaną, nie ma jednak możliwości skorzystania z kompresji typu JPEG. Funkcja kompresji przewidywanej usprawnia proces kompresji poprzez przegrupowanie wartości zmiennoprzecinkowych, oraz współdziała zarówno z kompresją typu LZW jak i ZIP.**

Kolejność pikseli	**Plik TIFF jest zapisywany z danymi kanałów przemieszanymi lub uporządkowanymi. W starszych wersjach programu Photoshop pliki były zapisywane zawsze z danymi przemieszanymi. Teoretycznie, plik z uporządkowanymi danymi kanałów powinien być szybciej czytany i zapisywany, a także bardziej podatny na kompresję. Obydwie opcje kolejności kanałów są obsługiwane przez starsze wersje programu Photoshop.**
Kolejność bajtów	**Opcja pozwala określić sposób odczytu pliku. Jest ona przydatna gdy nie ma pewności co do programu, w którym można otworzyć plik. Program Photoshop i najnowsze aplikacje mogą dokonywać odczytu plików za pomocą kolejności bajtów systemu IBM PC lub Macintosh.**
Zapisz piramidę obrazu	**Opcja pozwala zachować informacje o wielu rozdzielczościach. Program Photoshop nie posiada opcji dla obsługi plików o wielu rozdzielczościach — dlatego też otwierając taki plik uwzględnia jedynie największą zapisaną w nim rozdzielczość. Niemniej jednak obsługę otwierania plików o wielu rozdzielczościach zapewnia program Adobe InDesign oraz niektóre serwery obrazów.**
Zapisz przezroczystość	**Opcja pozwala zachować dane o przezroczystości w postaci dodatkowego kanału. Dane te mogą być przydatne, gdy plik będzie otwierany w innej aplikacji. Gdy plik jest ponownie otwierany w programie Photoshop, dane o przezroczystości są zachowywane domyślnie.**
Kompresja warstwy	**Opcja pozwala określić metodę kompresowania danych pikseli na warstwach (w przeciwieństwie do danych kompozytowych). Wiele aplikacji nie potrafi odczytać danych warstw i pomija je przy otwieraniu pliku TIFF. Program Photoshop może jednak odczytywać dane warstw z pliku 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. Wybór opcji Pomiń warstwy i zapisz kopię umożliwia spłaszczenie obrazu.** ***Uwaga: Aby przed zapisaniem obrazu wielowarstwowego program Photoshop pytał o wybór, należy zaznaczyć opcję Zapytaj przed zapisaniem plików warstwowych TIFF (w obszarze Obsługa plików okna dialogowego Preferencje).***

Zobacz także

"TIFF" na stronie 500

"Informacje o formatach plików i kompresji" na stronie 494

Zapisywanie pliku w formacie JPEG

Za pomocą polecenia Zapisz jako obrazy w trybie CMYK, RGB i skali szarości mogą być zapisywane w formacie JPEG. Plik jest kompresowany poprzez selektywne usuwanie danych.

Uwaga: *Zapis obrazu w postaci jednego lub kilku plików JPEG jest również możliwy za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń.*

Aby szybko zapisać średniej jakości plik w formacie JPEG, odtwórz na pliku operację Zapisz jako JPEG, Średni. Dostęp do operacji uzyskuje się wybierając opcję Produkcja z menu panelu Operacje.

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję JPEG z menu Format.

2 Ustaw pożądane opcje w oknie dialogowym Opcje JPEG i kliknij przycisk OK.

Otoczka	**Opcja udostępnia kolory, za pomocą których będzie symulowana przezroczystość w obrazach z obiektami przezroczystymi.**
Opcje obrazu	**Opcja odpowiada za jakość obrazu. Należy wybrać opcję z menu Jakość, posłużyć się podręcznym suwakiem, lub wprowadzić wartość z przedziału od 0 do 12 w polu tekstowym Jakość.**
Opcje formatu	**Opcja pozwala określić format obrazu JPEG. Opcja Standardowy nadaje format rozpoznawany przez większość przeglądarek internetowych. Opcja Standardowy zoptymalizowany pozwala utworzyć plik ze zoptymalizowanymi kolorami o nieco mniejszym rozmiarze. Opcja Postępowy wyświetla coraz bardziej szczegółowe wersje obrazu (w liczbie określonej przez użytkownika) w miarę jego stopniowego pobierania.** ***Uwaga: Nie wszystkie przeglądarki internetowe obsługują obrazy tego rodzaju.*** ***Uwaga: Niektóre aplikacje mogą nie czytać plików CMYK zapisanych w formacie JPEG. Ponadto może się okazać, że pewne aplikacje Java nie będą mogły odczytać pliku JPEG (w dowolnym trybie koloru). W takim wypadku można zapisać plik bez miniaturki.***

Zobacz także

"Informacje o formatach plików i kompresji" na stronie 494

"Format JPEG" na stronie 497

Zapisywanie pliku w formacie JPEG

Za pomocą polecenia Zapisz jako obrazy w trybie RGB, skali szarości, koloru indeksowanego i bitmapy mogą być zapisywane w formacie PNG.
Uwaga: *Zapis obrazu w postaci jednego lub kilku plików JPEG jest również możliwy za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń.*

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję PNG z menu Format.

2 Wybierz opcję przeplotu:

Brak	**Przeglądarka wyświetla obraz dopiero wtedy, gdy zostanie on w całości pobrany.**

Z przeplotem	**W miarę pobierania pliku w przeglądarce wyświetlane są kolejne wersje obrazu w niskiej rozdzielczości. Przeplot powoduje, że pobieranie obrazu wydaje się szybsze, ale też zwiększa rozmiar pliku.**

3 Kliknij OK.

Zobacz także

"Format PNG" na stronie 499

Zapisywanie pliku w formacie GIF

Za pomocą polecenia Zapisz jako można zapisywać obrazy w trybie RGB, koloru indeksowanego, skali szarości lub bitmapy bezpośrednio w formacie GIF. Obraz jest automatycznie konwertowany na tryb koloru indeksowanego.

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję CompuServe GIF z menu Format.

2 W przypadku obrazów RGB na ekranie pojawia się okno Kolory indeksowane. Ustaw opcje konwersji, a następnie kliknij przycisk OK.

3 Wybierz kolejność wierszy w pliku GIF i kliknij przycisk OK:

Zwykły	**Przeglądarka wyświetla obraz dopiero wtedy, gdy zostanie on w całości pobrany.**
Z przeplotem	**W miarę pobierania pliku w przeglądarce wyświetlane są kolejne wersje obrazu w niskiej rozdzielczości. Przeplot powoduje, że pobieranie obrazu wydaje się szybsze, ale też zwiększa rozmiar pliku.** ***Uwaga: Zapis obrazu w postaci jednego lub kilku plików GIF jest również możliwy za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń.***

Zobacz także

"Format GIF" na stronie 497

"Konwersja obrazu RGB lub w skali szarości na obraz w kolorach indeksowanych" na stronie 120

Zapisywanie pliku w formacie Photoshop EPS

Praktycznie wszystkie programy DTP, edytory tekstu i edytory grafiki przyjmują importowane lub umieszczane pliki EPS (Encapsulated PostScript). Do wydrukowania pliku EPS niezbędna jest drukarka postscriptowa. Drukarki nie obsługujące języka PostScript wydrukują tylko podgląd w rozdzielczości ekranowej.

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję Photoshop PDF z menu Format.

2 Ustaw pożądane opcje w oknie dialogowym Opcje EPS i kliknij przycisk OK:

Podgląd	**Tworzy obraz o niskiej rozdzielczości do wyświetlania w aplikacji docelowej. Wybór opcji TIFF pozwoli na wymianę plików EPS między systemami Windows i Mac OS. Podgląd 8-bitowy jest obrazem kolorowym, a 1-bitowy — czarno-białym o nierównych krawędziach. Podgląd 8-bitowy zwiększa rozmiar pliku bardziej niż podgląd 1-bitowy. Więcej informacji znajduje się w części "Głębia bitowa" na stronie 62.**
Kodowanie	**Określa sposób, w jaki dane obrazu są wysyłane na PostScriptowe urządzenie wyjściowe. Poniżej podano opis opcji kodowania.**
Dołącz rastry półtonowe i dołącz funkcję transferu	**Steruje charakterystyką druku zleceń wysyłanych do profesjonalnych drukarni. Przed wyborem ustawień tych opcji należy skonsultować się z drukarnią.**
Biały przezroczysty	**Obszary białe są wyświetlane jako przezroczyste. Opcja ta jest dostępna tylko dla obrazów w trybie bitmapowym.**
Zarządzanie kolorami w PostScripcie	**Konwertuje dane pliku do przestrzeni kolorów drukarki. Opcji tej nie należy zaznaczać, jeśli obrazek będzie umieszczany w innym dokumencie z kolorami zarządzanymi.** ***Uwaga: Postscriptowe zarządzanie kolorem obrazków CMYK obsługują tylko drukarki PostScript Level 3. Aby wydrukować obraz w trybie CMYK z zarządzaniem kolorem PostScript na drukarce PostScript Level 2, należy przed zapisaniem tego obrazu w formacie EPS przekonwertować go na tryb Lab.***
Dołącz dane wektorowe	**Zachowuje w pliku wszystkie obiekty wektorowe (takie jak kształty i tekst). Niemniej jednak dane wektorowe w plikach EPS i DCS są dostępne tylko dla innych aplikacji. Jeżeli ponownie otworzy się taki plik w programie Photoshop, dane wektorowe zostaną zrasteryzowane. Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy plik zawiera dane wektorowe.**
Interpolacja obrazu	**Obrazki drukowane przy niskiej rozdzielczości będą wygładzane.**

Zobacz także

"Format Photoshop EPS" na stronie 495

Opcje kodowania plików Photoshop EPS

ASCII lub ASCII85 Opcję ASCII należy wybrać wówczas, gdy drukuje się z systemu Windows, albo gdy wystąpią błędy druku lub inne problemy.

Binarne Generuje mniejszy plik i pozostawia oryginalne dane w stanie nienaruszonym. Jednak niektóre aplikacje DTP oraz komercyjne oprogramowanie do kolejkowania wydruków drukowania sieciowego mogą nie obsługiwać binarnych plików EPS programu Photoshop.

JPEG Plik jest kompresowany, część danych obrazka jest pomijana. Stopień kompresji JPEG można definiować w przedziale od bardzo małego (maksymalna jakość JPEG) do bardzo dużego (niska jakość JPEG). Pliki z kodowaniem JPEG można drukować tylko na drukarkach PostScript Level 2 (lub nowszych); mogą się one nie rozbarwić na poszczególne klisze.

Zapisywanie pliku w formacie Photoshop DCS

Format DCS (Desktop Color Separations) jest wersją formatu EPS, która umożliwia zapisywanie rozbarwień plików CMYK lub plików wielokanałowych.

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję Photoshop DCS 1.0 lub Photoshop DCS 2.0 z menu Format.

2 Ustaw pożądane opcje w oknie dialogowym Format DCS i naciśnij przycisk OK.

To okno dialogowe zawiera wszystkie opcje dostępne dla plików w formacie EPS programu Photoshop. Ponadto menu DCS zawiera opcje tworzenia pliku kompozytowego o rozdzielczości 72 ppi, który będzie mógł być umieszczany w aplikacjach DTP albo używany do sporządzania próby obrazu:

Format DCS 1,0	**Pozwala tworzyć oddzielne pliki dla każdego z kanałów obrazu CMYK. Można także utworzyć piąty plik: w skali szarości, lub kompozytowy w kolorze. Aby można było obejrzeć plik kompozytowy, wszystkie pięć plików musi znajdować się w tym samym folderze.**
Format DCS 2.0	**Format DCS 2.0 pozwala zachować kanały koloru dodatkowego obrazu. Kanały kolorów można zapisać jako odrębne pliki (tak jak w DCS 1.0),lub w pliku pojedynczym. Opcja pojedynczego pliku pozwala oszczędzić miejsce na dysku. Możesz także dołączyć kompozyt w skali szarości albo w kolorze.**

Zobacz także

"Formaty Photoshop DCS 1.0 oraz 2.0" na stronie 495

Zapisywanie pliku w formacie Photoshop Raw

Format Raw służy do przenoszenia obrazów między aplikacjami i różnymi platformami komputerowymi. Format Photoshop Raw nie jest tym samym formatem co Camera Raw.

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję Photoshop Raw z menu Format.

2 Wykonaj następujące czynności w oknie dialogowym Opcje formatu Photoshop Raw:
- (Mac OS) Podaj Typ pliku i Autora pliku lub przyjmij wartości domyślne.
- Określ parametr Nagłówek.
- Zaznacz opcję określającą zapis kanałów z przeplotem lub bez.

Zobacz także

"Format Photoshop Raw" na stronie 495

Zapisywanie pliku w formacie BMP

Format BMP jest formatem obrazów systemu operacyjnego Windows. Mogą to być obrazy czarno-białe (1 bajt na piksel) lub 24-bitowe (16,7 miliona kolorów).

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję BMP z menu Format.

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

3 W oknie dialogowym Opcje BMP wybierz format pliku, podaj głębię bitową, a jeżeli to konieczne, zaznacz także opcję Odwróć kolejność rzędu. Aby otworzyć więcej opcji, kliknij przycisk Tryb zaawansowany i ustaw opcje BMP.

4 Kliknij Zapisz.

Zobacz także

"Format BMP" na stronie 496

Zapisywanie plików o 16 bitach na kanał w formacie Cineon

Obrazy RGB o 16 bitach na kanał można zapisywać w formacie Cineon, wykorzystywanym przez Kodak Cineon Film System.

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję Cineon z menu Format.

Zobacz także

"Format Cineon" na stronie 496

Zapisywanie pliku w formacie Targa

Format Targa (TGA) obsługuje obrazy o dowolnych wymiarach i głębi kolorów od 1 do 32 bitów. Jest to format przeznaczony dla sprzętu Truevision, ale używa się go także w innych aplikacjach.

1 Wybierz najpierw polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie opcję Targa z menu Format.

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

3 Jeżeli plik ma być kompresowany, zaznacz opcję Kompresja (RLE) w oknie dialogowym Opcje Targa, a następnie kliknij OK.

Zobacz także

"Targa" na stronie 500

Zapisywanie plików w formacie JPEG 2000 (opcjonalna wtyczka programu Photoshop)

Aby zapisać plik w formacie JPEG 2000, konieczna jest dodatkowa wtyczka JPEG 2000, którą należy zainstalować w następującym folderze: Adobe Photoshop CS3/Wtyczki/Formaty plików. Wtyczka ta znajduje się na instalacyjnej płycie CD programu Photoshop CS3 w folderze Goodies/Optional Plug-Ins/File Formats. Rozszerzony format JPEG 2000 (JPF) zapewnia większy zakres opcji niż standardowy format JPEG 2000 (JP2). Można jednak uzyskać zgodność plików z JP2, zaznaczając odpowiednią opcję w oknie dialogowym JPEG 2000 .

Uwaga: *W formacie JPEG 2000 nie można zapisywać bichromii oraz obrazów w trybie wielokanałowym i bitmapowym. Zapis taki można jednak uzyskać jeżeli pliki zostaną najpierw przekonwertowane na tryb koloru RGB.*

1 Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako, a następnie zaznacz opcję JPEG 2000 w menu Format.

2 Podaj nazwę i położenie pliku, zaznacz opcje zapisu, a następnie kliknij przycisk Zapisz. Zostanie wtedy otwarte okno dialogowe JPEG 2000.

Uwaga: *Aby zapisać plik zgodny z formatem JP2, zaznacz opcję Profil ICC (Windows) lub Osadź profil koloru (Mac OS) w oknie dialogowym Zapisz jako. W przeciwnym razie opcja Zgodny z JP2 w oknie dialogowym JPEG 2000 będzie niedostępna. Opcja zgodności z formatem JP2 nieco zwiększa rozmiar pliku JPF. Należy pamiętać, że przeglądarki JP2 nie muszą obsługiwać profilów ICC i metadanych zapisanych w plikach JPF, zatem funkcje zachowywania wierności kolorów i inne opcje mogą nie działać prawidłowo.*

3 (Opcjonalnie) Wprowadź wartość w polu Wielkość pliku, aby ustawić docelową wielkość zapisywanego pliku. Wartość w polu tekstowym Jakość zostanie dostosowana do najlepszej jakości dla wprowadzonej wielkości pliku.

4 Wybierz dowolną z następujących opcji:

Techniki bezstratne	**Obraz będzie kompresowany bez utraty danych (a więc bez pogorszenia jakości). Włączenie tej opcji powoduje utworzenie większego pliku. Aby uzyskać mniejszy plik, opcji tej nie należy zaznaczać. Następnie, aby określić jakość obrazu należy wprowadzić odpowiednią wartość w polu tekstowym Jakość, lub skorzystać z podręcznego suwaka o tej samej funkcji. Wyższe wartości skutkują obrazami o wyższej jakości, ale też i o większych plikach.** **Jeżeli wprowadzona jakość obrazu powoduje konflikt z podaną uprzednio docelową wielkością pliku, Photoshop automatycznie zmieni wartość w polu tekstowym Rozmiar pliku.**
Tryb przyspieszony	**Umożliwia szybkie przeglądanie lub kodowanie obrazu. Tryb ten nie zapewnia kontroli nad rozmiarem pliku, optymalizacji ani kodowania z utratą danych za pomocą całkowitej filtracji falkowej.**
Dołącz metadane	**Do obrazu dołączane są informacje o pliku. Jeżeli obraz zawiera ścieżki, które mają zostać zachowane w pliku JPEG 2000, niezbędne jest zaznaczenie opcji metadanych.**
Dołącz ustawienia kolorów	**Do pliku zostaje dołączony osadzony w obrazie profil kolorów.** ***Wyłączenie opcji Dołącz metadane i opcji Dołącz ustawienia kolorów ogranicza rozmiar pliku obrazu.***
Dołącz przezroczystość	**Zachowywane są obiekty przezroczyste z oryginalnego pliku. Jeżeli obraz nie zawiera obiektów przezroczystych, opcja Dołącz przezroczystość jest niedostępna.**
Zgodny z JP2	**Otrzymany plik będzie obsługiwany przez wyświetlarki obsługujące standardowy format JPEG 2000 (JP2), ale nie obsługujące rozszerzonego formatu JPEG 2000 (JPF).**

5 Kliknij przycisk Opcje zaawansowane, aby ustawić następujące opcje:

Zgodność	**Pozwala wybrać urządzenie, z którym plik ma być zgodny. Obecnie obsługiwane są jedynie urządzenia ogólne (takie jak przeglądarki internetowe).**

Filtracja falkowa	**Pozwala określić rodzaj liczb (współczynników) używanych do zakodowania pliku. Metoda zmiennoprzecinkowa jest dokładniejsza, ale nie można jej używać w przypadku kompresji bezstratnej. Wybór opcji kompresji bezstratnej powoduje automatyczne ustawienie opcji Filtracja falkowa na wartość Liczba całkowita.** ***Wybór między opcją Zmiennoprzecinkowa a Liczba całkowita zależy od rodzaju obrazu i pożądanego rezultatu. Liczba całkowita na ogół zapewnia większą spójność ogólnego wyglądu obrazu. Zmiennoprzecinkowa może pomóc w wyostrzeniu obrazu, jednak może też doprowadzić do spadku jakości wokół brzegów.***
Rozmiar fragmentu	**Pozwala określić wielkość segmentów, na które obrazek będzie dzielony. W przypadku optymalizacji obrazków mniejszych niż 1024 x 1024 przy użyciu niskich ustawień jakości, lepsze rezultaty daje największy możliwy rozmiar segmentu.** ***Fragment o rozmiarze 1024 jest zwykle najlepszym rozwiązaniem. Mniejsze wielkości stosuje się zwykle w przypadku obrazków o małych wymiarach (np. przeznaczonych do wyświetlania w telefonach komórkowych).***
Format Metadane	**Pozwala określić format metadanych, które mają zostać dołączone do pliku obrazka. JPEG2000 XML to dane XML dotyczące formatu JPEG 2000; opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy obraz zawiera takie dane. XMP to informacje o pliku, a EXIF to informacje z cyfrowego aparatu fotograficznego.**
Format ustawień kolorów	**Pozwala wybrać format ustawień koloru, które mają zostać dołączone do pliku. Domyślna opcja Profil ICC pozwala dołączyć pełny profil ICC określony w oknie dialogowym Zapisz jako. Opcja Ograniczony profil ICC przeznaczona jest do obsługi urządzeń przenośnych, takich jak telefony komórkowe i organizatory cyfrowe (PDA). Opcja Ograniczony profil ICC jest dostępna tylko dla plików w formacie JP2.**

6 Wybierz kolejność optymalizacji z menu Kolejność:

Miniaturka rosnąca	**Opcja pozwala na kolejne wyświetlanie coraz większych miniaturek, aż do osiągnięcia rozmiaru pełnego obrazu.**
Progresywny	**W miarę pobierania kolejnych danych (np. w transmisji strumieniowej z Internetu do przeglądarki) wyświetlane wersje obrazu stają się coraz bardziej szczegółowe. Obrazy JPEG wyświetlane postępowo mają nieco większe pliki, wymagają więcej pamięci RAM, a ponadto nie są obsługiwane przez niektóre aplikacje i wyświetlarki JPEG 2000.**
Kolor	**Obraz najpierw pojawia się w odcieniach szarości, a dopiero później w kolorze.**

Obszar zainteresowania	**Jeśli dokument zawiera co najmniej jeden kanał alfa, opcja pozwala zdefiniować ten kanał (lub kilka kanałów, jeśli w dokumencie jest ich więcej) jako obszar zainteresowania.** **Po wczytaniu kanału alfa jako obszaru zainteresowania należy ustawić wartość opcji Uwydatnij, aby zwiększyć lub zmniejszyć jakość obszaru zainteresowania względem reszty obrazu. Należy pamiętać, że opcja Uwydatnij nie zmienia rozmiarów pliku, zatem zwiększenie jakości wewnątrz kanału alfa spowoduje pogorszenie jakości poza obszarem wyznaczanym przez kanał alfa (i odwrotnie).** **Opcje Obszar zainteresowania i Uwydatnij nie są dostępne, jeżeli dokument nie zawiera kanału alfa.** ***Uwaga: Kanał wyznaczający obszar zainteresowania (tzn. kanał alfa, kolor dodatkowy lub szybka maska) nie jest uwzględniany w ostatecznym zapisie pliku JPEG 2000.***

7 Aby móc sprawdzić jak obraz będzie wyglądał w wyświetlarce JPEG 2000, należy pamiętać o kolejności optymalizacji, którą uwzględnia krok nr 6. Opcja podglądu umożliwia bowiem wyświetlanie obrazu w oparciu o sposób jego optymalizacji. Aby uzyskać podgląd, przejdź do sekcji Podgląd pobierania okna JPEG 2000, wybierz z podręcznego menu szybkość pobierania obrazu, sprawdź szacunkowy czas pobierania, a następnie kliknij przycisk Podgląd.

Stosownie do potrzeb, podgląd obrazu można powiększyć lub zmniejszyć, wykorzystując menu podręczne Ustaw powiększenie podglądu. Obszar podglądu można również dostosować za pomocą narzędzi Lupka i Rączka.

8 Kliknij przycisk OK, aby wygenerować plik obrazu JPEG 2000.

Zobacz także

"Format JPEG" na stronie 497

Eksportowanie warstw do plików

W programie Photoshop warstwy mogą być eksportowane i zapisywane w osobnych plikach o wielu różnych formatach, takich jak PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa i TIFF. Nazwy plików warstw są generowane automatycznie podczas ich zapisywania. Opcje sterujące generowaniem nazw plików można modyfikować.

1 Wybierz polecenie Plik > Skrypty > Eksportuj warstwy do plików.

2 Przejdź do obszaru Miejsce docelowe okna dialogowego Eksportuj warstwy do plików, kliknij przycisk Przeglądaj i zaznacz miejsce docelowe dla eksportowanych plików. Wygenerowane pliki są zapisywane domyślnie jako pliki źródłowe, w folderze przykładowym.

3 W polu tekstowym Prefiks nazwy pliku wprowadzić wspólny prefiks nazw tych plików.

4 Aby wyeksportować tylko te warstwy, które zdefiniowano jako widoczne na palecie Warstwy, zaznacz opcję Tylko widoczne warstwy. Opcji należy użyć, gdy będą eksportowane tylko niektóre warstwy. Warstwy, które nie będą eksportowane, należy zdefiniować jako niewidoczne.

5 Z menu Typ pliku wybierz format pliku. Ustaw niezbędne opcje.

6 Jeśli w eksportowanym pliku ma być osadzony profil przestrzeni roboczej, należy zaznaczyć opcję Dołącz profil ICC. Ma to duże znaczenie, gdy korzysta się z funkcji zarządzania kolorem.

7 Kliknij Uruchom.

Formaty plików

Informacje o formatach plików i kompresji

Formaty plików graficznych różnią się między sobą pod względem sposobu reprezentacji danych obrazu (piksele lub wektory), technik kompresji, oraz funkcji programów Photoshop wymaganej dla ich obsługi. Poza kilkoma wyjątkami (np. format dużego dokumentu (PSB), Photoshop Raw i TIFF) większość formatów nie obsługuje dokumentów większych niż 2 GB.
Uwaga: *Jeżeli obsługiwany format nie pojawia się w odpowiednim oknie dialogowym albo podmenu, konieczne może być zainstalowanie modułu wtyczki dla tego formatu.*

Informacje o kompresji plików

W przypadku wielu formatów stosuje się kompresję, która ma na celu redukcję danych obrazów rastrowych (czyli w praktyce: zmniejszenie ich plików). Techniki *bezstratne* dokonują kompresji pliku bez usuwania z obrazu szczegółów lub informacji o kolorach; techniki *stratne* natomiast usuwają szczegóły. Poniżej opisano powszechnie stosowane techniki kompresji:
RLE (Run Length Encoding) Kompresja bezstratna obsługiwana przez niektóre powszechnie używane formaty plików systemu Windows.

LZW (Lempel-Zif-Welch) Kompresja bezstratna obsługiwana przez formaty TIFF, PDF, GIF i formaty plików w języku PostScript. Jest ona najbardziej przydatna w przypadku obrazów o dużych obszarach jednolitego koloru.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Kompresja stratna obsługiwana przez formaty JPEG, TIFF, PDF oraz formaty plików w języku PostScript. Zalecana jest w przypadku obrazów o płynnych przejściach tonalnych, takich jak fotografie. Format JPEG odpowiada zatem pewnej kompresji stratnej. Aby określić jakość obrazu, należy wybrać opcję z menu Jakość, posłużyć się podręcznym suwakiem, lub wprowadzić wartość z przedziału od 0 do 12 w polu tekstowym Jakość. Najlepsze rezultaty w druku daje kompresja o maksymalnej jakości. Pliki JPEG można drukować tylko na drukarkach PostScript Level 2 (lub nowszych). Mogą się one nie rozbarwiać na poszczególne klisze.

CCITT Rodzina technik kompresji bezstratnej dla obrazków czarno-białych; obsługiwana przez format PDF i formaty plików postscriptowych. (CCITT to skrót od francuskiej nazwy Telegraph and Telekeyed Consultive Committee (Międzynarodowy Komitet Doradczy Telefonii i Telegrafii)).

ZIP Kompresja bezstratna obsługiwana przez formaty PDF i TIFF. Tak jak LZW, kompresja ZIP jest najskuteczniejsza w przypadku obrazów zawierających duże obszary jednolitego koloru.

Zobacz także

"Zapisywanie plików obrazów" na stronie 472

"Informacje o wtyczkach" na stronie 52

Uzyskiwanie maksymalnej zgodności przy zapisywaniu plików

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Obsługa plików (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Obsługa plików (Mac OS).

2 Z menu Maksymalizuj zgodność pliku PSD wybierz opcję Zawsze. Spowoduje to zapisanie obrazu kompozytowego (spłaszczonego) oraz warstw dokumentu.

Uwaga: *Jeżeli rozmiar pliku ma duże znaczenie lub jeżeli pliki będą otwierane tylko w programie Photoshop, można wyłączyć opcję Maksymalizuj zgodność pliku PSD, co znacznie zmniejsza wielkość pliku. Z menu Maksymalizuj zgodność pliku PSD można wybrać opcję Pytaj, aby program pytał, czy maksymalizować zgodność przy zapisywaniu, lub opcję Nigdy, aby zapisywać dokument bez maksymalizowania zgodności.*

Jeżeli obraz zostanie zmodyfikowany lub zapisany za pomocą wcześniejszej wersji programu Photoshop, to nieobsługiwane funkcje zostaną utracone.

Format programu Photoshop (PSD)

Format programu Photoshop (PSD) jest to domyślny format pliku, który, obok formatu dużego dokumentu (PSB), jako jedyny obsługuje większość funkcji programu. Ze względu na dużą spójność produktów Adobe, inne aplikacje Adobe — takie jak Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects i Adobe GoLive — mogą bezpośrednio importować pliki PSD z zachowaniem wielu funkcji programu Photoshop. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w systemach Pomocy poszczególnych aplikacji Adobe.

Zapisując plik w formacie PSD, można ustawić preferencję odpowiedzialną za maksymalizację zgodności pliku. Dzięki temu obraz będzie zapisywany w wersji kompozytowej, ze wszystkimi warstwami. Będzie go można otworzyć w innych aplikacjach, a także w starszych wersjach programu Photoshop. W pliku zostanie zachowany również wygląd warstw zmieszanych.

W formacie PSD można zapisywać obrazy o 16 bitach na kanał oraz obrazy HDR o 32 bitach na kanał.

Photoshop 2.0, format

(Mac OS) Format ten umożliwia otwieranie obrazu w programie Photoshop 2.0 lub eksportowanie go do aplikacji obsługującej tylko pliki utworzone w programie Photoshop 2.0. Zapisanie obrazu w formacie Photoshop 2.0 powoduje jego spłaszczenie i utratę informacji o warstwach.

Formaty Photoshop DCS 1.0 oraz 2.0

Format DCS (Desktop Color Separations), jedna z wersji standardowego formatu EPS, umożliwia zapisywanie rozbarwień obrazów CMYK. Format DCS 2.0 służy do eksportowania obrazów zawierających kanały dodatkowe. Do drukowania plików DCS niezbędna jest drukarka postscriptowa.

Format Photoshop EPS

Format pliku Encapsulated PostScript (EPS) służy zarówno do zapisu grafiki wektorowej, jak i bitmapowej. Jest obsługiwany przez właściwie wszystkie programy do edycji grafiki i DTP. Format EPS jest używany do przenoszenia kompozycji postscriptowych między różnymi aplikacjami. Po otwarciu pliku EPS zawierającego grafikę wektorową program Photoshop rasteryzuje dany obraz, czyli konwertuje dane wektorowe na piksele.

Format EPS obsługuje tryby kolorów Lab, CMYK, i RGB, oraz tryb kolorów indeksowanych, skali szarości, bichromii i bitmapy, jednak nie obsługuje kanałów alfa. Format EPS zapewnia obsługę ścieżek przycinających. Format DCS (Desktop Color Separations), jedna z wersji standardowego formatu EPS, umożliwia zapisywanie rozbarwień obrazów CMYK. Format DCS 2.0 służy do eksportowania obrazów zawierających kanały dodatkowe. Do drukowania plików EPS niezbędna jest drukarka PostScriptowa.

Program Photoshop korzysta z formatów EPS TIFF i EPS PICT aby umożliwić otwieranie obrazów zapisanych w formatach tworzących podglądy, ale nie obsługiwanych przez program Photoshop (np. format QuarkXPress®). Podglądy obrazów mogą być edytowane i wykorzystywane tak jak wszelkie inne pliki o niskiej rozdzielczości. Podgląd EPS PICT jest dostępny tylko w systemie Mac OS.

Uwaga: *Formaty EPS TIFF i EPS PICT są bardziej przydatne we wcześniejszych wersjach programu Photoshop. Obecna wersja programu Photoshop zawiera funkcje rasteryzacji, które są stosowane podczas otwierania plików z danymi wektorowymi.*

Format Photoshop Raw

Format Raw to elastyczny format do przenoszenia obrazów między aplikacjami i różnymi platformami komputerowymi. Format ten obsługuje obrazy w trybie CMYK, RGB i skali szarości z kanałami alfa, a także obrazy wielokanałowe i w trybie Lab bez kanałów alfa. Dokumenty zapisane w formacie Photoshop Raw mogą mieć dowolną wielkość i dowolne wymiary, ale nie mogą zawierać warstw.

Format Photoshop Raw składa się z łańcucha bajtów opisujących dane koloru obrazu. Każdy piksel opisany jest w formacie dwójkowym, gdzie 0 odpowiada czerni, a 255 bieli (w przypadku obrazów z kanałami 16-bitowymi bieli odpowiada wartość 65535). Program Photoshop określa liczbę kanałów niezbędnych do zapisania obrazu i dodaje do nich liczbę wszelkich dodatkowych kanałów w tym obrazie. Użytkownik może określić rozszerzenie pliku (Windows), typ pliku (Mac OS), pochodzenie pliku (Mac OS) oraz informacje zapisywane w nagłówku.

W systemie Mac OS typ pliku to na ogół czteroznakowy identyfikator pliku — na przykład, TEXT identyfikuje plik jako plik tekstowy ASCII. Kreator pliku jest zwykle również czteroznakowym identyfikatorem. Większość aplikacji Mac OS posiada własne identyfikatory kreatora plików zastrzeżone przez firmę Apple Computer Developer Services.

Parametr nagłówka określa ile bajtów informacji zawiera dany plik przed podaniem danych samego obrazu. Wartość ta decyduje o liczbie zer wstawianych na początku pliku i pełniących funkcję elementów zastępczych. Domyślnie nagłówek nie występuje (rozmiar nagłówka = 0), można go jednak wprowadzić po otwarciu pliku w formacie Raw. Można także zapisać plik bez nagłówka, a następnie użyć programu do edycji plików, takich jak HEdit (Windows) lub Norton Utilities® (Mac OS), aby zastąpić zera danymi nagłówka.

Obraz można zapisywać w formacie z przeplotem lub bez przeplotu. Jeżeli wybierze się format z przeplotem, wartości kolorów (np. czerwony, zielony i niebieski) będą zapisywane kolejno. Wybór zależy od wymagań aplikacji, w której dany plik będzie otwierany.
Uwaga: *Format Photoshop Raw nie pokrywa się z formatem cyfrowych aparatów fotograficznych (Camera Raw). Nieprzetworzone pliki z cyfrowego aparatu fotograficznego wykorzystują wewnętrzny format tego aparatu. Taki plik stanowi „cyfrowy negatyw" — obrazek nieprzetworzony przez jakiekolwiek filtry, korekty balansu bieli czy inne funkcje wewnętrzne aparatu.*

Zobacz także

"Zapisywanie dużych dokumentów" na stronie 474

Format Digital Negative (DNG)

Format Digital Negative (DNG) umożliwia zapisywanie plików, które zawierają "surowe" dane z cyfrowego aparatu fotograficznego oraz metadane określające znaczenie tych pierwszych. Format DNG jest to ogólnie dostępny format do archiwizacji plików Camera Raw. Format ten opracowano w firmie Adobe jako pewien standard, który mógłby zastąpić różne alternatywne i często niezgodne między sobą formaty surowych danych fotograficznych. Wtyczka Adobe Camera Raw może zapisywać dane w formacie DNG. Aby uzyskać więcej informacji o formacie Digital Negative (DNG), należy odwiedzić stronę www.adobe.com i wyszukać termin "Digital Negative". Na stronie tej można uzyskać wszelkie szczegółowe informacje, a także połączyć się z forum użytkowników.

Zobacz także

"Zapisywanie obrazu camera raw w innym formacie" na stronie 97

Format BMP

BMP jest to standardowy format obrazów w systemie Windows, obsługiwany przez komputery zgodne z systemami Windows i DOS. Format BMP obsługuje tryby RGB, koloru indeksowanego, skali szarości i bitmapy. Użytkownik może wybrać dla obrazu format Windows lub OS/2® oraz głębię do 32 bitów na kanał. Dla obrazów 4-bitowych i 8-bitowych w formacie Windows można również włączyć kompresję RLE.

Obrazy BMP są na ogół zapisywane od dołu do góry, można jednak zaznaczyć opcję Odwróć kolejność wierszy, aby zapisać je od góry do dołu. Korzystając z przycisku Tryby zaawansowane, można również wybrać alternatywną metodę kodowania. (Opcje Odwróć kolejność wierszy i Tryby zaawansowane są potrzebne przede wszystkim programistom tworzącym gry oraz innym użytkownikom korzystającym z funkcji DirectX.)

Format Cineon

Format Cineon został opracowany przez firmę Kodak. Jest to format cyfrowy o 10 bitach na kanał, przeznaczony do przetwarzania obrazów drogą elektroniczną. Format Cineon umożliwia wysyłanie obrazu z powrotem na błonę filmową bez utraty jakości. Format ten jest wykorzystywany w systemie Cineon Digital Film, który przenosi obrazy z błony filmowej do plików Cineon, a później z powrotem na film.

Format DICOM

Format DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine) jest powszechnie używany do przenoszenia i przechowywania obrazów pochodzących z aparatury medycznej, np. ultrasonografów i tomografów. Pliki DICOM zawierają zarówno dane obrazu

jak i nagłówki, w których rejestruje się informacje na temat pacjenta i obrazu medycznego. Pliki DICOM można otwierać, edytować i zapisywać w programie Photoshop Extended.

Zobacz także

"Pliki DICOM (Photoshop Extended)" na stronie 635

Filmstrip, format

Format Filmstrip służy do zapisu animacji lub filmów RGB tworzonych za pomocą programu Adobe Premiere Pro®. Jeżeli w programie Photoshop dokona się zmiany rozmiaru, przeprowadzi ponowne próbkowanie, usunie kanały alfa lub zmieni tryb kolorów czy format pliku, nie będzie już można zapisać go z powrotem w formacie Filmstrip. Dodatkowe wskazówki można znaleźć w Pomocy programu Adobe Premiere.

Format GIF

Format GIF (Graphics Interchange Format) to format umożliwiający zapis grafiki w kolorze indeksowanym, powszechnie stosowany do wyświetlania grafiki na stronach internetowych w języku HTML oraz za pośrednictwem innych usług sieciowych. Zapis danych w tym formacie poprzedza kompresja metodą LZW, kompresja pozwalająca zminimalizować rozmiar pliku i czas transferu. Format GIF zachowuje przezroczystość obrazów w kolorze indeksowanym, jednak nie obsługuje kanałów alfa.

Format IFF

Format IFF (Interchange File Format) jest dostępny za pośrednictwem dodatkowej wtyczki. Jest to uniwersalny format służący do przechowywania danych, za pomocą którego można kojarzyć i przechowywać dane różnego rodzaju. Format IFF jest przenośny i udostępnia rozszerzenia do obsługi obrazów nieruchomych, dźwięku, muzyki, wideo i danych tekstowych. Format IFF obejmuje formaty Maya IFF i IFF (uprzednio Amiga IFF).

Format JPEG

Format JPEG (Joint Photographic Experts Groupformat) jest powszechnie stosowany do wyświetlania fotografii i innych obrazów o płynnych przejściach tonalnych na stronach internetowych oraz za pośrednictwem różnych usług sieciowych. Format JPEG obsługuje obrazy w trybie CMYK, RGB i skali szarości, ale nie obsługuje kanałów alfa. W przeciwieństwie do formatu GIF, JPEG zapewnia zachowanie wszystkich informacji o kolorze, jednak w jego wypadku kompresja plików odbywa się w drodze selektywnego odrzucania danych.

Przy otwieraniu obrazy JPEG są automatycznie dekompresowane. Wyższy stopień kompresji skutkuje niższą jakością obrazu, natomiast przy niższym stopniu kompresji jakość jest lepsza. W większości wypadków opcja maksymalnej jakości zapewnia wynik nie dający się odróżnić od oryginału.

Format JPEG 2000 (dodatkowa wtyczka programu Photoshop)

JPEG 2000 jest to format oferujący więcej opcji i odznaczający się większą elastycznością niż standardowy format JPEG (JPG). Przy użyciu formatu JPEG 2000 można tworzyć pliki bardziej skompresowane i lepszej jakości, przeznaczone zarówno do zastosowań internetowych, jak i do druku. Aby zapisać plik w formacie JPEG 2000, należy odszukać specjalną wtyczkę JPEG 2000 i zainstalować ją w następującym folderze: Adobe Photoshop CS3/Wtyczki/Formaty plików. Wtyczka ta znajduje się na instalacyjnym dysku CD programu Photoshop CS w folderze Goodies/Optional Plug-Ins/File Formats.
Uwaga: *Aby można było oglądać obrazy JPEG 2000 w Internecie, przeglądarka internetowa musi być wyposażona we wtyczkę, która umożliwia ich wyświetlanie.*

W przeciwieństwie do tradycyjnego formatu JPEG, który jest stratny, format JPEG 2000 obsługuje opcjonalną kompresję bezstratną. Format JPEG 2000 obsługuje również 16-bitowe obrazy kolorowe i w skali szarości oraz 8-bitową przezroczystość, a także pozwala zachować kanały alfa i kanały koloru dodatkowego. W formacie JPEG 2000 obsługiwane są tylko tryby Skala szarości, RGB, CMYK i Lab.

Format JPEG 2000 obsługuje również funkcję Obszaru zainteresowania (Region of Interest — ROI), umożliwiającą zminimalizowanie rozmiaru pliku i zachowanie jakości na najważniejszych obszarach obrazu. Obszar zainteresowania (ROI)

definiuje się za pomocą kanału alfa wyznaczającego miejsca, w których program ma zachować maksymalną liczbę szczegółów, co pozwala na uzyskanie większego stopnia kompresji.

Zobacz także

"Informacje o maskach i kanałach alfa" na stronie 289

Format dużych dokumentów

Format dużych dokumentów (PSB) obsługuje dokumenty o maksymalnym rozmiarze 300000 pikseli w dowolnym z wymiarów. Zachowywane są w nim wszystkie funkcje programu Photoshop, takie jak warstwy, efekty i filtry. W postaci plików PSB mogą być zapisywane obrazy HDR o 32 bitach na kanał. Obecnie pliki zapisane w formacie PSB można otwierać tylko w programach Photoshop CS oraz jego późniejszych wersjach. Inne aplikacje i starsze wersje programu Photoshop nie otwierają dokumentów zapisanych w formacie PSB.

Uwaga: *Większość innych aplikacji i starsze wersje programu Photoshop nie obsługują dokumentów zapisanych w plikach większych niż 2 GB.*

Zobacz także

"Zapisywanie dużych dokumentów" na stronie 474

OpenEXR, format

Format OpenEXR (EXR) służy do zapisu pewnych specjalnych efektów wizualnych, występujących na tzw. obrazkach HDR (obrazki o dużej dynamice kolorów). Format ten zapewnia znaczną wierność odtwarzania kolorów, zwłaszcza na obrazach z elementami ruchomymi. Format został opracowany przez firmę Industrial Light and Magic i obsługuje wiele metod kompresji stratnej i bezstratnej. Obraz lub film zapisany w formacie OpenEXR może zawierać dowolną liczbę kanałów, a sam format obsługuje zarówno obrazy 16-bitowe, jak i 32-bitowe.

Format PCX

Format PCX jest powszechnie używany na komputerach zgodnych z IBM PC. Większość oprogramowania komputerów PC obsługuje format PCX w wersji nr 5. W plikach wersji 3 używana jest standardowa paleta VGA, a własne palety kolorów nie są obsługiwane.

Format PCX obsługuje tryby bitmapowe, skali szarości, koloru indeksowanego i RGB. Nie obsługuje kanałów alfa. Kompresja danych jest realizowana metodą RLE. Obrazy mogą mieć głębię 1, 4, 8 lub 24 bitów.

Format PDF

Format PDF (Portable Document Format) to elastyczny format zapisu plików obsługiwany przez wiele platform i aplikacji. Oparty jest na modelu obrazowania PostScript, pozwala precyzyjnie wyświetlać czcionki, układ strony oraz grafikę wektorową i rastrową. Ponadto pliki PDF mogą zawierać elektroniczne funkcje przeszukiwania dokumentu i nawigacji, takie jak łącza. Format PDF obsługuje obrazy o 16 bitach na kanał. W programie Adobe Acrobat dostępne jest narzędzie Retuszuj obiekt, które pozwala wprowadzać drobne zmiany obrazów zapisanych w pliku PDF. Więcej informacji na temat pracy z obrazami w plikach PDF można znaleźć w Pomocy programu Acrobat.

Uwaga: *Narzędzie Korygowanie obiektu służy głównie do wykonywania ostatnich poprawek obrazów i obiektów. Przed wyeksportowaniem obrazu do formatu PDF zaleca się przeprowadzenie edycji w programie Photoshop.*

Program Photoshop rozpoznaje dwa rodzaje plików PDF: pliki PDF programu Photoshop oraz standardowe pliki PDF. Oba typy plików można otwierać w programie Photoshop. Natomiast zapisywanie plików PDF dokonuje się zawsze w formacie Photoshop PDF. Gdy zachodzi potrzeba zachowania standardowego formatu PDF należy w oknie dialogowym Zapisz PDF przejść do części Ogólne, po czym usunąć zaznaczenie opcji Zachowaj możliwości edycji programu Photoshop.

Pliki w formacie Photoshop PDF Pliki te tworzy się korzystając z polecenia Zapisz jako, przy czym należy w oknie dialogowym Zapisz PDF przejść do części Ogólne, po czym zaznaczyć opcję Zachowaj możliwości edycji programu Photoshop. Pliki takie mogą zawierać tylko pojedyncze obrazy.

Format Photoshop PDF obsługuje wszystkie tryby koloru (poza trybem wielokanałowym) i funkcje obsługiwane przez standardowy format PDF. Format Photoshop PDF obsługuje także kompresję JPEG i ZIP; nie dotyczy to jednak obrazów w trybie Bitmapy, do których stosowana jest kompresja CCITT Group 4.

Standardowe pliki PDF Pliki te tworzy się przy pomocy polecenia programu Photoshop Zapisz jako, przy czym należy w oknie dialogowym Zapisz PDF przejść do części Ogólne i usunąć zaznaczenie opcji Zachowaj możliwości edycji programu Photoshop. Można je także tworzyć z prezentacji PDF w programie Photoshop, lub przy użyciu innych aplikacji, takich jak Adobe Acrobat lub Adobe Illustrator. Pliki takie mogą zawierać wiele stron i obrazów. Po otwarciu zwykłego pliku PDF program Photoshop rasteryzuje obraz.

Plik PICT

Format PICT jest powszechnie stosowany w aplikacjach graficznych i DTP systemu Mac OS jako format pośredniczący do przenoszenia obrazów między aplikacjami. Format PICT obsługuje obrazy RGB z pojedynczym kanałem alfa, a także obrazy w trybie koloru indeksowanego, skali szarości oraz bitmapy bez kanałów alfa. Format PICT szczególnie wydajnie kompresuje obrazy z dużymi obszarami jednolitego koloru. W przypadku kanałów alfa z dużymi polami czerni i bieli kompresja ta może być znaczna.

Zapisując obraz RGB w formacie PICT można wybrać rozdzielczość pikseli 16- lub 32-bitową. W przypadku obrazu w skali szarości można wybrać głębię 2, 4 lub 8 bitów na piksel. W systemie Mac OS z zainstalowanym oprogramowaniem QuickTime dostępne są cztery opcje kompresji JPEG.

Zasób PICT

(Mac OS) Zasób PICT to plik PICT, który przyjmuje nazwę i identyfikator zasobu. Format zasobu PICT obsługuje obrazy RGB z pojedynczym kanałem alfa, a także obrazy w trybie koloru indeksowanego i skali szarości oraz bitmapy bez kanałów alfa.

Zasób PICT można otworzyć za pomocą polecenia Importuj lub polecenia Otwórz. Zapisując plik jako zasób PICT, można określić identyfikator i nazwę zasobu. Tak jak w przypadku innych plików PICT można również wybrać głębię bitową i opcje kompresji.

Pixar, format

Format Pixar zaprojektowano specjalnie dla zaawansowanych aplikacji graficznych, służących na przykład do renderowania obrazów i tworzenia animacji trójwymiarowych. Format Pixar obsługuje obrazki w trybie RGB i skali szarości z jednym kanałem alfa.

Format PNG

Format PNG (Portable Network Graphics) stanowi nie opatentowaną alternatywę dla formatu GIF. Zapewnia kompresję bezstratną, a używa się go do zapisu obrazków wyświetlanych 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. Format PNG obsługuje tryby RGB, koloru indeksowanego, skali szarości i bitmapy bez kanałów alfa. Pozwala zachować przezroczystość w obrazach w skali szarości i kolorze RGB.

Portable Bit Map, format

Format Portable Bit Map (PBM), nazywany również formatem Portable Bitmap Library i Portable Binary Map, obsługuje rastrowe obrazy monochromatyczne (1 bit na piksel). Ponieważ format ten obsługuje bardzo wiele aplikacji, można go wykorzystać do bezstratnego transferu danych. Pliki zapisane w tym formacie mogą być edytowane, a nawet tworzone, za pomocą prostych edytorów tekstu.

Format Portable Bit Map pełni funkcję standardu dla bardzo wielu filtrów do konwersji obrazów rastrowych, takich jak Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM) i Portable Anymap (PNM). O ile format PBM służy do zapisu danych monochromatycznych, format PGM pozwala dodatkowo zapisywać obrazy w skali szarości, a format PPM — obrazy kolorowe. Format PNM nie jest formatem samodzielnym. Plik PNM może zawierać dane w formatach PBM, PGM i PPN. Format PFM jest to format zmiennoprzecinkowy, który może być używany do zapisu obrazów HDR o 32 bitach na kanał.

Radiance, format

Format Radiance (HDR) jest to format obrazów o 32 bitach na kanał i dynamicznym zakresie kolorów. Pierwotnie format ten został opracowany na potrzeby systemu Radiance — profesjonalnego narzędzia do wizualizacji oświetlenia w środowiskach wirtualnych. W formacie tym dane nie reprezentują kolorów skojarzonych z poszczególnymi pikselami, ale ilość światła przypadającego na poszczególne piksele. Format ten pozwala zapisać o wiele więcej stopni jasności niż 256, która to liczba charakteryzuje typowe obrazy o 8 bitach na kanał. Pliki typu Radiance HDR są często używane w modelowaniu trójwymiarowym.

Format Scitex CT

Format Scitex Continuous Tone (CT) używany jest do zaawansowanego przetwarzania obrazu na komputerach Scitex. Narzędzia do przenoszenia plików zapisanych w formacie Scitex CT do systemu Scitex można uzyskać od firmy Creo. Format Scitex CT obsługuje obrazy w trybie CMYK, RGB i skali szarości, jednak nie obsługuje kanałów alfa.

Obrazy CMYK zapisane w formacie Scitex CT mają często wyjątkowo duże pliki. Pliki te są generowane jako wejście dla skanera Scitex. Obrazy zapisane w formacie Scitex CT są drukowane na kliszy za pomocą jednostki rasteryzującej Scitex, która tworzy rozbarwienia w opatentowanym systemie półtonowym Scitex. System ten generuje morę w bardzo nielicznych przypadkach, a jego stosowania wymaga się często w przypadku profesjonalnych projektów barwnych—np. reklam w czasopismach.

Targa

Format Targa® (TGA) jest przeznaczony dla systemów działających z wykorzystaniem Truevision®. Jest on powszechnie obsługiwany przez aplikacje kolorystyczne MS-DOS. Format Targa obsługuje obrazy RGB o głębi 16 bitów (5 bitów x 3 kanały kolorów plus jeden bit nieużywany), 24-bitów (8 bitów x 3 kanały kolorów) oraz 32-bitów (8 bitów x 3 kanały kolorów plus pojedynczy 8-bitowy kanał alfa). Format Targa obsługuje również obrazy w trybie koloru indeksowanego i skali szarości bez kanałów alfa. Zapisując obraz RGB w tym formacie, można określić głębię koloru oraz wybrać kodowanie RLE (w celu skompresowania obrazu).

TIFF

Format Tagged-Image File Format (TIFF) jest używany do wymiany plików między aplikacjami i różnymi platformami sprzętowymi. Jest to elastyczny format obrazów rastrowych, obsługiwany przez praktycznie wszystkie programy graficzne i aplikacje DTP. Również prawie wszystkie skanery biurkowe potrafią sporządzać obrazy TIFF. Maksymalny rozmiar dokumentów TIFF to 4 GB. Program Photoshop CS (również w nowszych wersjach) obsługuje duże dokumenty zapisane w formacie TIFF. Jednak większość innych aplikacji oraz starsze wersje programu Photoshop nie obsługują dokumentów zapisanych w plikach większych niż 2 GB.

Format ten obsługuje obrazy w trybie CMYK, RGB i skali szarości z kanałami alfa, a także obrazy wielokanałowe i w trybie Lab bez kanałów alfa. Program Photoshop może zapisywać warstwy w pliku TIFF; jednak po otwarciu takiego pliku w innej aplikacji widoczny będzie tylko obraz spłaszczony. Obsługa formatu TIFF w programie Photoshop pozwala również na zapisywanie w takich plikach adnotacji, przezroczystości oraz piramidki obrazów o wielu poziomach rozdzielczości.

W programie Photoshop obrazy TIFF mogą mieć głębię 8, 16 i 32 bitów. W postaci plików TIFF mogą być również zapisywane obrazy HDR o 32 bitach na kanał.

Zobacz także

"Zapisywanie dużych dokumentów" na stronie 474

WBMP, format

Format WBMP to standardowy format optymalizacji obrazów dla urządzeń przenośnych, takich jak telefony komórkowe. Format WBMP obsługuje 1-bitową głębię koloru, co oznacza, że obrazy te zawierają tylko czarne i białe piksele.

Metadane i adnotacje

Informacje o metadanych

Metadane to zbiór standardowych informacji o pliku, np. o jego autorze, rozdzielczości, przestrzeni kolorów, prawach autorskich i wprowadzonych dla niego słowach kluczowych. Większość aparatów cyfrowych na przykład dołącza podstawowe informacje do pliku zdjęciowego. Są to wysokość, szerokość, format pliku i czas w jakim zdjęcie zostało wykonane. Za pomocą metadanych można zoptymalizować przepływ pracy i zorganizować pliki.

Informacje o standardzie XMP

Informacje obejmujące metadane są przetrzymywane dzięki standardowi Extensible Metadata Platform (XMP), przy pomocy którego programy Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign i Adobe Photoshop są stworzone. Poprawki do zdjęć wykonanych przy pomocy Photoshop® Camera Raw są zapisane jako metadane XMP. XMP jest stworzony przy pomocy XML i w większości przypadków metadane są zapisane w pliku. Jeżeli nie można zapisać informacji bezpośrednio w pliku, to metadane zostaną zapisane w osobnym pliku, tak zwanym *pliku pomocniczym* Technologia XMP ułatwia wymianę metadanych między aplikacjami Adobe oraz między przepływami pracy w procesie wydawniczym. Można na przykład zapisać metadane z jednego pliku jako szablon, a następnie zaimportować je do innych plików.

Metadane zapisane w innych formatach, np. EXIF, IPTC (IIM), GPS i TIFF, są synchronizowane i opisywane zgodnie ze standardem XMP, co ułatwia ich przeglądanie i zarządzanie nimi. Również inne aplikacje i narzędzia (np. Adobe Version Cue) korzystają z metadanych XMP, aby przekazywać i zapisywać informacje o pliku, takie jak komentarze do wersji, których można szukać również przy pomocy programu Bridge.

W większości przypadków, metadane pozostają związane z plikiem nawet po zmianie formatu, np. z PSD na JPG. Metadane są zachowywane również po umieszczeniu tych plików w dokumencie lub projekcie Adobe.

Można korzystać z zestawu XMP Software Development Kit, który jest pomocny w tworzeniu, przetwarzaniu i wymianie metadanych. Na przykład, zestaw ten pozwala dodawać nowe pola do okna dialogowego Informacje o pliku. Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat XMP i XMP SDK odwiedź serwis internetowy Adobe.

Pracowanie przy pomocy metadanych w programie Bridge i składnikach Adobe Creative Suite

Program Bridge udostępnia wiele rozbudowanych funkcji służących do organizowania, przeszukiwania oraz monitorowania plików i ich wersji. Działanie tych funkcji często opiera się na wykorzystaniu metadanych XMP z plików. Bridge umożliwia posługiwanie się metadanymi na dwa sposoby: za pomocą panelu Metadane oraz za pomocą okna dialogowego Informacje o pliku.

W niektórych przypadkach, wiele widoków może istnieć z powodu tej samej własności metadanych. Właściwość może na przykład nazywać się Autor w jednym widoku i Twórca - w innym widoku, ale obydwa widoki odnoszą się do tej samej cechy. Nawet jeżeli dostosuje się te widoki do konkretnych przepływów pracy, to platforma XMP umożliwi zachowanie standardu obsługi metadanych.

Dołączanie adnotacji do obrazów

Użytkownik programu Photoshop może dołączać do obrazów adnotacje tekstowe (uwagi) oraz adnotacje dźwiękowe. Funkcja ta jest używana do zamieszczania komentarzy, uwag producenta i innych informacji. Ponieważ adnotacje programu Photoshop są zgodne (kompatybilne) z programem Adobe Acrobat, można ich używać do wymiany informacji między użytkownikami programów Acrobat i Photoshop.

Aby wysłać dokument programu Photoshop do recenzji w programie Acrobat, należy go zapisać w formacie Portable Document Format (PDF) i zaprosić recenzentów do dodawania uwag lub adnotacji dźwiękowych za pomocą programu Acrobat. Następnie należy zaimportować adnotacje do programu Photoshop.

Notatki i adnotacje dźwiękowe mają na obrazie postać małych, nie występujących w druku ikon. Są one związane z danym miejscem na obrazie, a nie z konkretną warstwą. Adnotacje mogą być ukrywane i wyświetlane, otwierane przed przeczytaniem lub edycją oraz odtwarzane (adnotacje dźwiękowe). Użytkownik może też dodawać adnotacje dźwiękowe do operacji, a także, dzięki odpowiednim ustawieniom, odtwarzać je podczas trwania operacji lub w czasie przerw.

Dodawanie uwag i adnotacji dźwiękowych

Uwagi i adnotacje dźwiękowe mogą być dodawane w dowolnie wybranych punktach obszaru roboczego obrazu. W czasie tworzenia uwagi na ekranie pojawia się okno przeznaczone do wprowadzania tekstu. Przy nagrywaniu adnotacji dźwiękowej do komputera musi być podłączony mikrofon.

Adnotacje obydwu typów mogą być importowane. Można je zaimportować zarówno z dokumentów programu Photoshop (zapisanych w formacie PDF), jak i z dokumentów programu Acrobat (zapisanych w formacie PDF lub FDF).

Jeśli zachodzi potrzeba usunięcia adnotacji dołączonych do danego dokumentu, należy wybrać narzędzie Uwagi lub Adnotacja dźwiękowa, przejść na pasek opcji i kliknąć przycisk Wyczyść wszystko. Z dokumentu zostaną wówczas usunięte wszystkie uwagi i adnotacje dźwiękowe.

Tworzenie uwagi

Dodając uwagi, można korzystać ze standardowych poleceń edycyjnych danego systemu: Cofnij, Wytnij, Kopiuj, Wklej, Zaznacz wszystko. (Windows) Można, na przykład, kliknąć tekst z wciśniętym prawym przyciskiem myszy i wybrać odpowiednie polecenie z menu kontekstowego. (Mac OS) Można korzystać z poleceń dostępnych w menu Edycja i Zaznacz. Istnieje ponadto możliwość korzystania ze standardowych skrótów klawiaturowych poleceń.

1 Wybierz narzędzie Uwagi .

2 Przejdź na pasek opcji i podaj następujące dane:

Autor	**Opcja uwzględnia nazwę użytkownika będącego autorem uwagi; nazwa ta pojawia się na pasku tytułowym okna notatek.**
Rozmiar	**Pozwala określić rozmiar tekstu notatki.**
Kolor	**Opcja pozwala określić kolor ikony uwagi i paska tytułu okien. Po kliknięciu na polu koloru otwierany jest Próbnik kolorów Adobe, za pomocą którego można wybrać kolor.**

3 Kliknij w miejscu przeznaczonym na uwagę, lub przeciągając kursor utwórz okno o pożądanych wymiarach.

4 Kliknij w oknie i wpisz tekst. Jeśli wpisywany tekst nie mieści się w oknie, zostaje włączony jego pasek przewijania. Zależnie od potrzeby wprowadź niezbędne zmiany.

Użytkownicy, którzy zainstalowali w swoim komputerze oprogramowanie do obsługi innych systemów pisma (np. pismo romańskie, japońskie lub cyrylica) mogą przełączać się między różnymi systemami. Aby wyświetlić menu kontekstowe i wybrać odpowiedni system pisma, należy kliknąć z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Mac OS).

5 Aby zredukować adnotację do ikony, kliknij jej pole zamykania.

Tworzenie adnotacji dźwiękowej

1 Jeśli komputera nie wyposażono w mikrofon wewnętrzny, podłącz mikrofon zewnętrzny.

2 Wybierz narzędzie Adnotacje dźwiękowe .

3 Przejdź na pasek opcji i podaj następujące dane:

Autor	**Opcja pozwala określić dane autora (np. nazwisko), które będą widoczne w specjalnej etykietce wyświetlanej po ustawieniu kursora nad ikoną adnotacji.**

Kolor	**Opcja pozwala określić kolor ikony adnotacji dźwiękowej. Po kliknięciu na polu koloru jest otwierany Próbnik kolorów Adobe, za pomocą którego można wybrać kolor.**

4 Kliknij w miejscu wybranym dla ikony adnotacji dźwiękowej.

5 Kliknij przycisk Rozpocznij i skieruj głos do mikrofonu. Zakończ nagrywanie klikając przycisk Zatrzymaj.

Importowanie adnotacji

1 Wybierz polecenie Plik > Importuj > Adnotacje.

2 Zaznacz plik PDF lub FDF zawierający adnotacje i kliknij przycisk Wczytaj. Adnotacje są wyświetlane w tych miejscach, które wybrano przed zapisaniem dokumentu źródłowego.

Otwieranie i edycja adnotacji

Ikona notatki lub adnotacji dźwiękowej wskazuje położenie adnotacji na obrazie. Po umieszczeniu kursora nad ikoną adnotacji na ekranie pojawia się komunikat z danymi autora (np. nazwiskiem). Ikony służą do otwierania uwag i odtwarzania adnotacji dźwiękowych. Ikony mogą być wyświetlane, ukrywane lub przenoszone, a treść uwag może być edytowana.
Uwaga: *Zmiana rozmiaru obrazu nie wpływa na wielkość ikon i okien adnotacji. Ikony i okna uwag zachowują swoje położenie względem obrazu. Kadrowanie obrazu usuwa adnotacje umieszczone w przyciętym obszarze. Aby przywrócić takie adnotacje, należy cofnąć polecenie Kadruj.*

Otwieranie uwagi lub odtwarzanie adnotacji dźwiękowej

1 Kliknij dwukrotnie ikonę:

- Jeśli otwierana jest uwaga, na ekranie pojawia się okno z jej tekstem.
- Jeśli odtwarzana jest adnotacja dźwiękowa, w systemie z zainstalowaną kartą dźwiękową rozpocznie się odtwarzanie pliku audio.

Wyświetlanie lub ukrywanie ikony adnotacji

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Adnotacje.
- Wybierz polecenie Widok > Dodatkowe. Polecenie powoduje także wyświetlenie siatek, linii pomocniczych, krawędzi zaznaczenia, ścieżek docelowych i plasterków.

Edycja adnotacji

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przenieść ikonę adnotacji, należy przesunąć kursor nad wybraną ikoną, poczekać, aż zmieni się w strzałkę i przeciągnąć ikonę. Operacja może być przeprowadzona kursorem dowolnego narzędzia. Przeniesienie ikony uwagi nie powoduje przeniesienia jej okna.
- Aby przenieść okno notatki, należy przeciągnąć je za pasek tytułu.
- Aby przeprowadzić edycję zawartości notatki, należy otworzyć notatkę, zmienić wybrane opcje, a następnie dodać, usunąć lub zmienić tekst. Można przy tym skorzystać z tych samych narzędzi, których używa się przy tworzeniu uwagi.

Usuwanie uwag i adnotacji dźwiękowych

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć notatkę lub adnotację dźwiękową, należy zaznaczyć narzędzie Notatki lub narzędzie Adnotacja dźwiękowa, kliknąć ikonę notatki lub adnotacji dźwiękowej z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Mac OS), a następnie wcisnąć klawisz Delete albo wybrać polecenie Usuń notatkę lub Usuń adnotację dźwiękową.

- Aby usunąć wszystkie notatki lub adnotacje dźwiękowe, należy wybrać narzędzie Notatki lub Adnotacja dźwiękowa, przejść na pasek opcji i kliknąć przycisk Wyczyść wszystko. W tym samym celu można zaznaczyć narzędzie Notatki lub narzędzie Adnotacja dźwiękowa, kliknąć ikonę notatki lub adnotacji dźwiękowej z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Mac OS), a następnie wybrać z menu kontekstowego polecenie Usuń wszystkie notatki lub Usuń wszystkie adnotacje dźwiękowe.

Dodawanie i przeglądanie cyfrowych informacji o prawach autorskich

Odczytywanie znaku wodnego Digimarc

1. Wybierz polecenie Filtr > Digimarc > Odczytaj znak wodny. Jeśli filtr odczyta znak wodny, pojawi się okno dialogowe z identyfikatorem twórcy, rokiem publikacji (jeśli jest podany) oraz atrybutami obrazu.

2. Kliknij OK, lub, dla uzyskania dalszych informacji wybierz opcję Szukaj w sieci. W wyszukiwarce pojawi się wówczas strona firmy Digimarc z adresem kontaktowym dla udostępnienia pożądanego identyfikatora kreatora.

Dodawanie cyfrowych informacji o prawach autorskich

Do obrazów tworzonych w programie Photoshop można dodawać dane o prawach autorskich a także specjalne znaki wodne informujące o tym, że dany obraz podlega ochronie w systemie Digimarc ImageBridge. Znak wodny — cyfrowy kod dodawany do obrazu w postaci szumu — jest praktycznie nieuchwytny dla oka. Znak wodny Digimarc jest trwały zarówno w postaci cyfrowej, jak i w druku, odporny na typowe modyfikacje edytorskie obrazu i konwersje między różnymi formatami plików.

Cyfrowy znak wodny informuje odbiorców obrazu o tym, kto jest jego twórcą. Funkcja ta jest szczególnie ważna z punktu widzenia twórców, którzy udostępniają swoje dzieła (w tym wypadku obrazy za pośrednictwem licencji. Skopiowanie obrazu z osadzonym znakiem wodnym powoduje także skopiowanie samego znaku i wszystkich związanych z nim informacji.

Więcej informacji na temat osadzania znaków wodnych Digimarc można znaleźć na stronach internetowych firmy Digimarc (www.digimarc.com).

Czynności poprzedzające dodawanie znaku wodnego

Osadzając znaki wodne w obrazach, należy pamiętać o następujących kwestiach.
Wariacja kolorów Aby możliwe było skuteczne i niedostrzegalne osadzenie znaku wodnego, obraz musi zawierać kolory o pewnym stopniu losowej wariacji. Obraz taki nie może się składać głównie lub wyłącznie z obszarów jednolitego koloru.

Wymiary w pikselach Technologia Digimarc wymaga pewnej minimalnej liczby pikseli. Digimarc zaleca następujące minimalne wymiary obrazu, w którym może być osadzony znak wodny:

- 100 pikseli na 100 pikseli, jeżeli obraz nie będzie modyfikowany ani kompresowany przed zastosowaniem.
- 256 pikseli na 256 pikseli, jeżeli obraz po osadzeniu znaku wodnego będzie kadrowany, obracany, kompresowany lub modyfikowany w inny sposób.
- 750 pikseli na 750 pikseli, jeżeli obrazek ma zostać ostatecznie wydrukowany w rozdzielczości 300 dpi lub wyższej.

  Nie istnieje górny limit wymiarów.

Kompresja pliku Na ogół znak wodny Digimarc jest w stanie przetrwać kompresję stratną, np. JPEG, chociaż zaleca się przedkładanie jakości obrazu nad rozmiar pliku (najlepiej sprawdza się kompresja JPEG na poziomie 4 lub wyższym). Ponadto, im wyższy poziom trwałości znaku wodnego wybrano przy osadzaniu znaku, tym większe szanse, że przetrwa on kompresję.

Obieg pracy Osadzenie cyfrowego znaku wodnego powinno być ostatnim etapem pracy nad obrazem (poza kompresją pliku).

Zaleca się następującą kolejność działań:

- Wprowadź na obrazie wszelkie niezbędne zmian, aż do uzyskania pożądanego wyglądu ostatecznego (dotyczy to również zmiany wielkości oraz korekty kolorów).
- Osadź znak wodny Digimarc.
- Jeżeli zachodzi taka potrzeba, skompresuj obraz poprzez zapisanie go w formacie JPEG lub GIF.
- Dokonaj rozbarwień, jeżeli obraz jest przeznaczony do druku.
- Odczytaj znak wodny i skorzystaj z pomiaru siły sygnału dla sprawdzenia, czy znak wodny odpowiada wymaganiom.
- Opublikuj gotowy obraz ze znakiem wodnym.

Zobacz także

"Korzystanie z ustawień trwałości znaku wodnego" na stronie 506

Osadzanie znaku wodnego

Aby otrzymać własny, niepowtarzalny identyfikator Digimarc należy najpierw zgłosić się do firmy Digimarc, która prowadzi rejestrację artystów, projektantów i fotografików w specjalnie do tego przeznaczonej bazie danych. Następnie można osadzać otrzymany identyfikator we własnych obrazach, wraz z danymi na temat roku wejścia w życie praw autorskich, lub ograniczonych zasad użytkowania.

1 Otwórz obraz, w którym ma zostać osadzony znak wodny. W jednym obrazie można osadzić tylko jeden znak wodny. Polecenie Osadź znak wodny nie działa w przypadku obrazów, które już taki znak posiadają.

Jeżeli opracowywany obraz ma warstwy, przed osadzeniem znaku wodnego należy go spłaszczyć, gdyż w przeciwnym wypadku znak wodny pojawi się tylko na warstwie aktywnej.
Uwaga: *Aby dodać znak wodny do obrazu w kolorze indeksowanym, należy najpierw przekonwertować go na tryb RGB, osadzić znak wodny, a następnie przekonwertować obraz z powrotem na tryb koloru indeksowanego. Rezultaty mogą jednak być niespójne. Aby się upewnić, czy znak został osadzony, należy uruchomić filtr Odczytaj znak wodny.*

2 Wybierz polecenie Filtr > Digimarc > Osadź znak wodny.

3 W przypadku korzystania z tego filtru po raz pierwszy, należy kliknij przycisk Personalizuj. Kliknij przycisk Informacje, aby uruchomić przeglądarkę internetową i uzyskać identyfikator Digimarc ze strony www.digimarc.com. Identyfikator można uzyskać również, pod numerem telefonu firmy Digimarc podanym w tym oknie dialogowym. Wprowadź numer PIN oraz ID w polu tekstowym Digimarc ID i kliknij przycisk OK.

Po wprowadzeniu identyfikatora Digimarc przycisk Personalizuj zmienia się w przycisk Zmień, pozwalając na wprowadzenie nowego identyfikatora.

4 Wprowadź rok przyznania prawa autorskiego, identyfikator transakcji lub identyfikator obrazu.

5 Zaznacz dowolne z następujących atrybutów obrazu:

Ograniczone użytkowanie	**Atrybut ogranicza zakres dozwolonych operacji dokonywanych na obrazie.**
Nie kopiuj	**Obraz nie może być kopiowany.**
Dla dorosłych	**Zawartość obrazu jest przeznaczona tylko dla dorosłych. (W programie Photoshop opcja ta nie ogranicza dostępu do obrazów tylko dla dorosłych, ale przyszłe wersje innych aplikacji mogą limitować ich wyświetlanie).**

6 W polu Wyjście docelowe określić, czy obrazek jest przeznaczony do wyświetlania na monitorze, do opublikowania w Internecie czy też do druku.

7 W obszarze Trwałość znaku wodnego wpisz wartość zgodnie z podanym dalej opisem, lub ustaw ją za pomocą suwaka.

8 Zaznacz opcję Weryfikuj, aby automatycznie ocenić trwałość znaku wodnego po jego osadzeniu.

9 Kliknij OK.

Korzystanie z ustawień trwałości znaku wodnego

Domyślne ustawienie trwałości znaku wodnego ma zapewniać równowagę między trwałością a widocznością znaku w większości obrazków. Opcję trwałości znaku wodnego można dostosować jednak do własnych potrzeb. Niskie wartości powodują, że znak jest mniej widoczny na obrazku, ale i mniej trwały; zatem może zostać uszkodzony przez zastosowanie filtrów lub wykonanie operacji edycyjnych, drukowanie lub skanowanie. Wyższe wartości powodują, że znak jest bardziej trwały, ale na obrazku może się pojawić dostrzegalny szum.

Wybór ustawień powinien zależeć od zamierzonego zastosowania obrazka i celów, jakie ma spełniać znak wodny. Na przykład, obrazki JPEG publikowane na stronach internetowych mogą mieć dość wysokie ustawienia trwałości znaku wodnego. Wyższa trwałość gwarantuje, że znak pozostanie w obrazku, a skutki zwiększenia widoczności często wcale nie są dostrzegalne na obrazkach JPEG o średniej rozdzielczości. Firma Digimarc zaleca przeprowadzanie testów i eksperymentowanie z różnymi ustawieniami w celu określenia, jakie ustawienia są najlepiej dostosowane do potrzeb użytkownika.

Pomiar siły sygnału

Pomiar siły sygnału pozwala sprawdzić, czy znak wodny jest dostatecznie trwały (ze względu na przyszłe zastosowania obrazka).

1 Wybierz polecenie Filtr > Digimarc > Odczytaj znak wodny. Wynik pomiaru siły sygnału jest widoczny w dolnej części okna dialogowego. Wyniki można wyświetlać również automatycznie, zaznaczając opcję Weryfikuj podczas osadzania znaku wodnego.

Pomiar siły sygnału można przeprowadzić tyko w przypadku obrazków, w których osadzono znaki wodne.

Firma Digimarc zaleca sprawdzanie siły sygnału przed opublikowaniem obrazków. Na przykład, siłę sygnału warto sprawdzić przed opublikowaniem uprzednio skompresowanych obrazków na stronach internetowych. Pomiar siły sygnału można również stosować w celu zmierzenia w celu przetestowania i oceny efektywności różnych ustawień trwałości znaku wodnego.

Prezentacje i układy zdjęć

Tworzenie prezentacji PDF

Polecenie Prezentacja PDF pozwala utworzyć z wielu różnych obrazów dokument wielostronicowy lub pokaz slajdów. Program umożliwia ustawianie opcji sterujących jakością pliku PDF oraz zabezpieczeń, a także włączanie automatycznego uruchamiania dokumentu jako prezentacji. Możliwe jest także dodawanie informacji tekstowych, takich jak nazwa pliku i zaznaczone metadane i umieszczanie ich w dolnej części każdego obrazu prezentacji PDF. Informacje na temat określania metadanych znajdują się w części “Dodawanie metadanych przy pomocy okna dialogowego Informacje o pliku” na stronie 698.

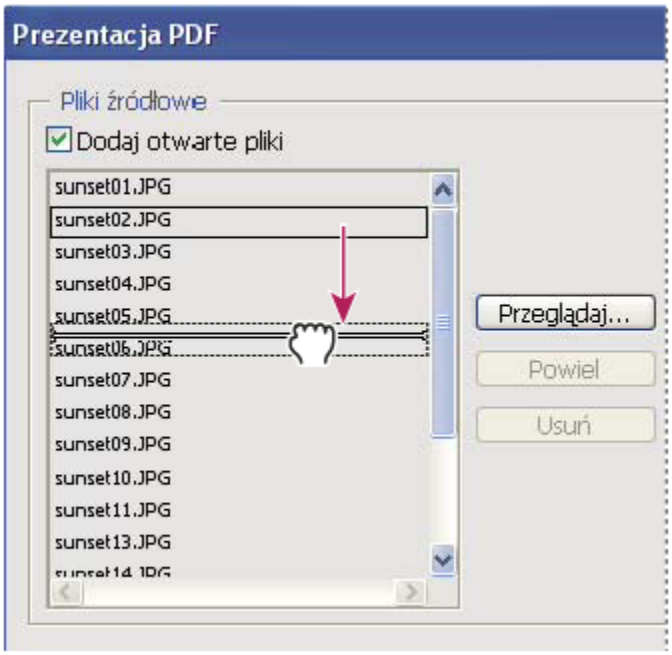
Prezentacja PDF jako pokaz slajdów
***A.** Pierwszy slajd **B.** Przejście w lewo **C.** Drugi slajd*

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Prezentacja PDF.
- (Bridge) Zaznacz wybrane obrazy i wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Prezentacja PDF. Jeśli nie zostaną zaznaczone żadne obrazy, prezentacja będzie obejmować wszystkie obrazy wyświetlane w programie Bridge.

2 W oknie dialogowym Prezentacja PDF kliknąć na przycisku Przeglądaj i odszukać pliki do dodania. Aby dodać pliki już otwarte w programie Photoshop, zaznacz opcję Dodaj otwarte pliki.

Niepożądane pliki można usunąć, zaznaczając je w oknie Pliki źródłowe i klikając na przycisku Usuń.
Z plików w oknie Pliki źródłowe wygenerowana zostanie prezentacja PDF: na pierwszej stronie pojawi się plik znajdujący się na górze okna, a pliki pod nim zajmą kolejne strony. Aby zmienić kolejność plików, przeciągnij wybrane pliki w nowe miejsca okna Pliki źródłowe.
***Uwaga:** Jeśli pewien obrazek ma pojawić się w prezentacji więcej niż raz, zaznacz go i kliknij opcję Powiel. Duplikat pliku należy przeciągnąć w wybrane miejsce okna Pliki źródłowe.*



Przeciąganie pliku na nowe miejsce na liście

3 W obszarze Opcje wyjściowe okna dialogowego Prezentacja PDF ustawić następujące opcje:

Zapisz jako dokument wielostronicowy	**Pozwala utworzyć dokument PDF z obrazami na osobnych stronach.**
Zapisz jako prezentację	**Pozwala utworzyć prezentację PDF w postaci pokazu slajdów.**
Tło	**Określa kolor tła (biały, szary lub czarny) dla krawędzi wokół każdego obrazu prezentacji PDF.** *Uwaga: Krawędzie są wyświetlane tylko po zaznaczeniu jednej lub więcej z opcji: Dołącz nazwę pliku, Dołącz tytuł, Dołącz prawa autorskie, Dołącz autora, Dołącz opis, Dołącz informacje EXIF lub Opcje adnotacji (w innym przypadku, obraz wypełnia cały ekran).*
Dołącz nazwę pliku	**Dołącza nazwę pliku w dolnej części każdego obrazu prezentacji PDF. Zaznacz opcję Rozszerzenie, aby dołączyć trzy-znakowe rozszerzenie formatu pliku do nazwy pliku.**
Dołącz tytuł	**Dołącza tytuł pliku, pobrany z metadanych obrazu, i umieszcza go w dolnej części każdego obrazu prezentacji PDF.**
Dołącz prawa autorskie	**Dołącza metadane praw autorskich w dolnej części każdego obrazu prezentacji PDF.**
Dołącz autora	**Dołącza metadane autora w dolnej części każdego obrazu prezentacji PDF.**
Dołącz opis	**Dołącza metadane opisu w dolnej części każdego obrazu prezentacji PDF.**
Dołącz informacje EXIF	**Dołącza metadane aparatu w dolnej części każdego obrazu prezentacji PDF.**

Dołącz adnotacje	**Dołącza uwagi lub adnotacje dźwiękowe do obrazów, których dotyczą i umieszcza je w prezentacji PDF.**
Rozmiar czcionki	**Określa rozmiar czcionki dla wyświetlanego tekstu.**

4 Jeżeli w obszarze Opcje wyjściowe wybrałeś opcję Prezentacja, to możesz teraz ustawić następujące opcje obszaru Opcje prezentacji:

Postęp co [x] s	**Pozwala określić czas wyświetlania obrazu: od pojawienia się na ekranie do wczytania kolejnego obrazu prezentacji. Domyślny czas wyświetlania to 5 sekund.**
Zapętlaj po ostatniej stronie	**Opcja ta powoduje automatyczne wznowienie prezentacji po dojściu do końca. Wyłączenie tej opcji powoduje, że prezentacja zatrzyma się po wyświetleniu ostatniego obrazu.**
Przejście	**Pozwala określić sposób przechodzenia między obrazami. Wybierz jedną z opcji menu Przejście.**

5 Kliknij Zapisz.

6 W oknie dialogowym Zapisz wprowadź nazwę prezentacji PDF i wybierz miejsce zapisania pliku.

7 W oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF wybierz zestaw zdefiniowanych ustawień Adobe PDF lub określ własne ustawienia.

Uwaga: *Nie można zachować funkcji edytorskich programu Photoshop w prezentacjach PDF. Prezentacje PDF są zapisywane jako ogólne pliki PDF, nie zawierają funkcji PDF programu Photoshop (np. warstwy) i są rasteryzowane po powtórnym otwarciu w programie Photoshop.*

8 Kliknij Zapisz PDF. Program Photoshop zamknie okno dialogowe Zapisz Adobe PDF i utworzy prezentację PDF.

Zobacz także

"Informacje o formatach plików i kompresji" na stronie 494

"Zapisywanie pliku w formacie Photoshop PDF" na stronie 477

Tworzenie stykówki

Stykówki są strony zapełnione miniaturkami obrazków. Strony takie ułatwiają przeglądanie i katalogowanie grup obrazków. Do automatycznego tworzenia i umieszczania miniaturek na stronie służy polecenie Stykówka II.

Stykówka

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Stykówka II.
- (Bridge) Zaznacz folder z obrazami lub konkretne pliki obrazów. Z menu programu Bridge wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Stykówka II. O ile nie zaznaczono konkretnych obrazów, stykówka będzie zawierać wszystkie obrazki wyświetlane w programie Adobe Bridge. Po otwarciu okna dialogowego Stykówka II można wybrać inny folder obrazków lub otwarte w danym momencie dokumenty.
  Uwaga: *Aby zaznaczyć obraz w programie Bridge, kliknij ten obraz. Aby zaznaczyć serię obrazków, kliknij pierwszym i ostatni obraz z wciśniętym klawiszem Shift. Aby zaznaczyć obrazy nie leżące obok siebie, należy klikać obrazy z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).*

2 W oknie dialogowym Stykówka II określ obrazy, które mają zostać umieszczone na stykówce, wybierając jedną z następujących opcji menu Użyj w sekcji Obrazy źródłowe:

Aktualnie otwarte dokumenty	**Zostaną użyte wszystkie obrazy otwarte w programie Photoshop.**
Folder	**Pozwala kliknąć przycisk Przeglądaj (Windows) lub Wybierz (Mac OS) i wybrać folder zawierający pożądane obrazki. Aby dołączyć obrazki we wszystkich podfolderach należy zaznaczyć opcję Dołącz wszystkie podfoldery.**
Zaznaczone obrazy z programu Bridge	**Zostaną wykorzystane obrazy wyświetlane w programie Bridge. Jeżeli przed wybraniem polecenia Stykówka II nie zostały zaznaczone konkretne obrazki, to użyte zostaną wszystkie obrazy z programu Bridge. Obrazy zawarte w podfolderach nie są uwzględniane.**

3 W sekcji Dokument podaj wymiary, rozdzielczość i tryb koloru stykówki. Aby utworzyć stykówkę ze wszystkimi obrazami i tekstem na jednej warstwie zaznacz opcję Spłaszcz wszystkie warstwy. Aby każdy obraz znalazł się na osobnej warstwie, a każdy podpis na osobnej warstwie tekstowej, usuń zaznaczenie opcji Spłaszcz wszystkie warstwy.

4 W sekcji Miniaturki określ opcje układu miniaturek.

- Z menu Umieść wybierz opcję układania miniaturek najpierw wierszami (Poziomo - od lewej do prawej, a potem Pionowo - od góry do dołu) lub najpierw kolumnami (Pionowo - od góry do dołu, a później Poziomo - od lewej do prawej).
- Wpisz liczbę kolumn i wierszy na stykówce. Z prawej strony wyświetlane są maksymalne wymiary każdej miniaturki wraz z podglądem wybranego układu.
- Zaznacz opcję Użyj auto-odstępu, aby Photoshop automatycznie wyznaczał odstępy między miniaturkami na stykówce. Wyłączenie opcji Użyj auto-odstępu umożliwia samodzielne określenie odstępów wokół miniaturek. Podgląd stykówki w oknie dialogowym jest uaktualniany zgodnie z wprowadzonymi zmianami odstępów.
- Zaznacz opcję Obróć, aby lepiej dopasować, aby program obracał obrazki niezależnie od ich orientacji — w taki sposób, by jak najefektywniej mieściły się na stykówce.

Gdy opcja Obróć aby lepiej dopasować nie jest zaznaczona, miniaturki są wyświetlane w pierwotnej orientacji (po lewej). Gdy opcja jest zaznaczona, obrazy są obracane i w ten sposób lepiej dopasowywane do wymiarów strony (po prawej).

5 Zaznacz opcję Użyj nazwy pliku jako podpisu, aby opisywać miniaturki za pomocą nazwy obrazu. Z menu wybierz krój i rozmiar czcionki podpisu.

6 Kliknij OK.

Jeśli posiadasz zainstalowany program InDesign, możesz też utworzyć stykówkę InDesign korzystając z programu Bridge: Wybierz polecenie Narzędzia > InDesign > Utwórz stykówkę InDesign.

Umieszczanie kilku zdjęć w pakiecie obrazów

Polecenie Pakiet obrazów pozwala umieścić na jednej stronie kilka kopii tego samego obrazu źródłowego. Na tej samej stronie mogą znaleźć się również inne obrazy. Szeroki wybór opcji rozmiaru i rozmieszczenia pozwala dostosować układ pakietu do wymagań użytkownika.

Układ pakietu obrazów

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Program Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Pakiet obrazów. Jeżeli otwartych jest wiele obrazów, wykorzystany zostanie obraz znajdujący się na wierzchu.
- (Program Bridge) Wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Pakiet obrazów. Jeżeli przed wywołaniem polecenia Pakiet obrazów użytkownik nie zaznaczy konkretnego obrazu, zostanie użyty pierwszy obraz wymieniony w programie Bridge.

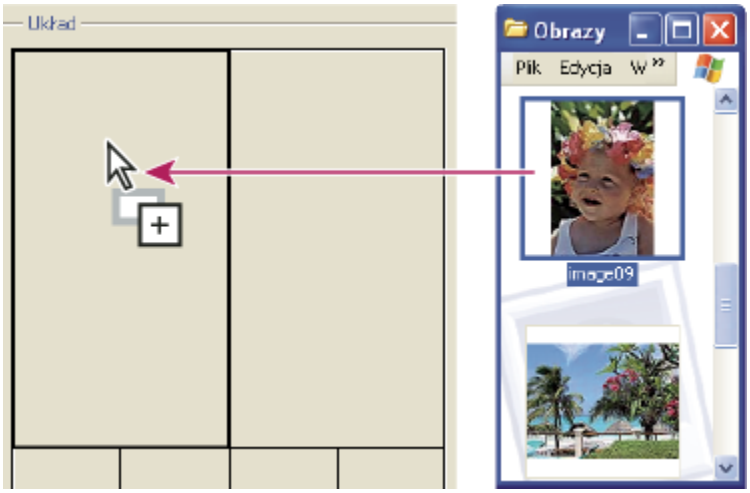
W przypadku korzystania jedynie z pierwszego lub innego pojedynczego obrazu z programu Bridge, należy przejść do punktu 3.

2 Dodaj do układu kolejne obrazy, wykonując jedną z następujących czynności:

- W obszarze Obrazy źródłowe okna dialogowego Pakiet obrazów wybierz opcję Plik lub Folder z menu Użyj, a następnie kliknij przycisk Przeglądaj (Windows) lub Wybierz (Mac OS). W przypadku wyboru folderu można zaznaczyć opcję Uwzględniaj podfoldery, aby dodać obrazy znajdujące się w podfolderach.
- Kliknij element zastępczy na podglądzie i wybierz obraz.

Kliknij element zastępczy na podglądzie w oknie dialogowym Pakiet obrazów, po czym wybierz obraz.

- Przeciągnij obraz z pulpitu lub folderu na element zastępczy.



Przeciągnięcie obrazu z pulpitu na element zastępczy powoduje dodanie go do pakietu obrazów.

Aby zmienić dowolny obraz w układzie należy kliknąć element zastępczy i wybrać inny obraz.

3 W obszarze Dokument okna dialogowego Pakiet obrazów wybierz rozmiar strony, układ, rozdzielczość i tryb kolorów. Po prawej stronie okna dialogowego wyświetli się miniaturka wybranego układu. Istnieje również możliwość tworzenia własnych układów.

4 Aby utworzyć pakiet zawierający wszystkie obrazy i tekst na jednej warstwie, należy zaznaczyć opcję Spłaszcz wszystkie warstwy. Aby utworzyć pakiet zawierający oddzielnie warstwy obrazów i warstwy tekstowe, opcję Spłaszcz wszystkie warstwy należy wyłączyć. Umieszczenie poszczególnych obrazów i etykiet na osobnych warstwach umożliwia uaktualnianie pakietu nawet po jego zapisaniu. Trzeba jednak wiedzieć, że warstwy zwiększają objętość pliku pakietu.

5 W obszarze Etykieta wybierz źródło tekstu etykiety z menu Treść, lub też wybierz opcję Brak. Jeśli jest zaznaczona opcja Własny tekst, należy wypełnić pole Własny tekst.

6 Wybierz czcionkę, rozmiar czcionki, kolor, krycie, położenie i obrót etykiet.

7 Kliknij OK.

Dostosowywanie układu pakietu obrazów

Funkcja Edytuj układ pakietu obrazów umożliwia modyfikowanie istniejących układów i tworzenie nowych. Własne układy są zapisywane w plikach tekstowych, przechowywanych w folderze Układy wewnątrz folderu Ustawienia. Układy zapisane mogą być wielokrotnie wykorzystywane. Funkcja Edytuj układ pakietu obrazów zapewnia interfejs graficzny, który eliminuje konieczność pisania plików tekstowych w celu utworzenia bądź zmodyfikowania układów.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

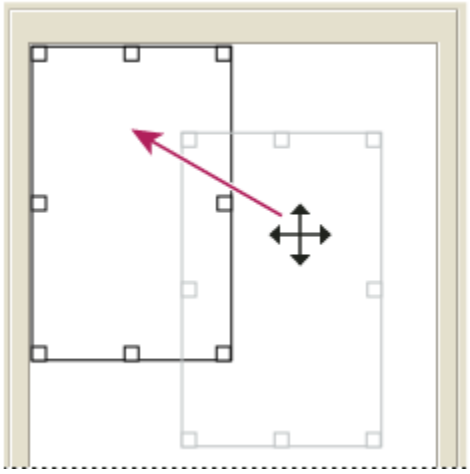
- (Program Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Pakiet obrazów.
- (Program Bridge) Wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Pakiet obrazów.

2 W oknie dialogowym Pakiet obrazków przejdź do menu Układ i wybierz jeden z układów obrazów.

3 Kliknij przycisk Edytuj układ.

4 Wpisz nazwę własnego układu w polu tekstowym Nazwa w oknie dialogowym Edytuj układ pakietu obrazów.

5 Zależnie od potrzeby, w obszarze Układ okna dialogowego Edytuj układ pakietu obrazów można wybrać rozmiar z menu Rozmiar strony albo wpisać wartości w polach tekstowych Szerokość i Wysokość. Menu Jednostki natomiast umożliwia wybór cali, centymetrów, pikseli lub milimetrów.



Przeciąganie elementu zastępczego w nowe miejsce w układzie pakietu obrazów

6 W obszarze Siatka okna dialogowego Edytuj układ pakietu obrazów zaznacz opcję Przyciągaj do, aby wyświetlić siatkę ułatwiającą rozmieszczanie elementów we własnym układzie. Aby zmienić wygląd siatki, wpisz wartość w polu tekstowym Rozmiar.

7 Aby dodać lub usunąć element zastępczy, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Dodaj strefę, aby dodać do układu element zastępczy.
- Zaznacz element zastępczy i kliknij przycisk Usuń strefę, aby usunąć element z układu.

8 W celu zmodyfikowania elementu zastępczego należy go zaznaczyć i wykonać jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić jego rozmiar wprowadź wartości w polach tekstowych Szerokość i Wysokość.
- Aby zmienić jego rozmiar kliknij i przeciągnij jego uchwyt. Jeżeli wielkość elementu zawierającego obraz ulegnie zmianie, polecenie Pakiet obrazów będzie przyciągać obraz do poziomego lub pionowego elementu zastępczego, w zależności od sposobu modyfikacji strefy.

- Aby przesunąć go, wprowadź wartości w polach tekstowych X i Y.
- Aby określić jego położenie i rozmiary wprowadź wartości w polach tekstowych Położenie i Rozmiar.
- Aby zmienić jego położenie kliknij i przeciągnij element zastępczy w pożądane miejsce układu.

9 Kliknij Zapisz.

Umieszczanie obrazów programu Photoshop w innych aplikacjach

Korzystanie z obrazów programu Photoshop w innych aplikacjach

Program Photoshop udostępnia wiele funkcji ułatwiających wykorzystywanie obrazów w innych aplikacjach. Dzięki ścisłej integracji między programami firmy Adobe wiele z nich może bezpośrednio importować pliki w formacie programu Photoshop (PSD) oraz wykorzystywać funkcje programu, takie jak warstwy, style warstw, maski, przezroczystość i efekty.

Przygotowanie obrazów dla potrzeb programów DTP

Sposób przygotowania obrazu dla programu DTP zależy od tego, jakie formaty plików rozpoznaje dany program:

- Program Adobe InDesign 2.0 (i jego nowsze wersje) pozwala umieszczać pliki Photoshop PSD. Dlatego też obrazu zapisanego w formacie programu Photoshop nie trzeba ani zapisywać w innym formacie, ani eksportować do innego formatu. Obszary przezroczyste są wyświetlane i drukowane zgodnie z oczekiwaniami.
- Większość innych programów DTP wymaga zapisywania obrazów w formacie TIFF lub EPS. Jeśli jednak obraz zawiera obszary całkowicie przezroczyste, należy najpierw zdefiniować te obszary za pomocą ścieżki przycinającej. Aby ustalić najkorzystniejszy format dla importowania obrazów z programu Photoshop najlepiej sięgnąć do dokumentacji danego programu DTP.

Jeśli program DTP nie pozwala umieszczać plików w formacie Photoshop PSD, należy wykonać następujące czynności:

1 Jeśli obraz posiada przezroczyste tło lub zawiera obszary, które mają być przezroczyste, należy utworzyć ścieżkę przycinającą wokół wybranych obszarów nieprzezroczystych. Nawet jeśli tło obrazu zostało usunięte, przed konwersją pliku na format TIFF lub EPS należy zdefiniować pożądane obszary za pomocą ścieżki przycinającej; w przeciwnym bowiem razie obszary przezroczyste mogą być wyświetlane w programie DTP jako białe.

2 Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako.

3 W oknie dialogowym Zapisz jako wybierz odpowiedni format z menu. Wybór formatu zależy od przeznaczenia dokumentu. Jeśli dokument będzie drukowany na drukarkach nie obsługujących PostScriptu, wybierz format TIFF. Jeśli dokument będzie drukowany na drukarkach obsługujących PostScript, wybierz format Photoshop EPS. Kliknij Zapisz.

4 W oknie dialogowym Opcje TIFF lub Opcje EPS ustaw wymienione poniżej opcje. Jakiekolwiek pozostałe opcje pozostaw bez zmian, a następnie kliknij OK.

- Okno dialogowe Opcje TIFF: ustaw opcję Kompresja obrazu na Brak.
- Okno dialogowe Opcje EPS (Windows): ustaw opcję Podgląd na TIFF (8 bitów na piksel), a Kodowanie na ASCII85.
- Okno dialogowe Opcje EPS (Mac OS): ustaw opcję Podgląd na Mac (8 bitów na piksel), a Kodowanie na ASCII85.

Jeśli obszary przezroczyste są wyświetlane przez program DTP jako białe, warto wydrukować dokument. Niekiedy bowiem ścieżki przycinające są wyświetlane nieprawidłowo, ale drukowane poprawnie.

Korzystanie z kompozycji utworzonej za pomocą programu Photoshop w programie Adobe Illustrator

W programie Adobe Illustrator można zarówno otwierać, jak i umieszczać pliki pochodzące z programu Photoshop; dlatego też obrazu z programu Photoshop nie trzeba ani zapisywać w innym formacie, ani też do innego formatu eksportować. Obraz

umieszczony w pliku programu Illustrator może być traktowany jak zwykły element kompozycji lub jak element połączony z oryginalnym plikiem. Chociaż obrazu połączonego nie można edytować w programie Illustrator, można przejść do programu Photoshop za pomocą polecenia Edycja oryginału i przeprowadzić edycję w programie Photoshop. Wszelkie zapisane zmiany są uwzględniane przy obsłudze pliku w programie Illustrator.

1 Jeśli plik obrazu jest otwarty w programie Photoshop, zapisz go w formacie PSD i zamknij.

2 W programie Adobe Illustrator wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby otworzyć plik bezpośrednio w programie Illustrator, wybierz polecenie Plik > Otwórz. Odszukaj obraz w oknie dialogowym Otwórz plik i kliknij OK.
- Aby dołączyć obraz do istniejącego pliku programu Ilustrator, wybierz polecenie Plik > Umieść. Odszukaj plik w oknie dialogowym Umieść, sprawdź, czy jest zaznaczona opcja Połącz, i kliknij przycisk OK.
- Aby umieścić obraz w pliku, ale zachować przy tym połączenie z oryginałem, wybierz polecenie Plik > Umieść. Odszukaj plik w oknie dialogowym Umieść, sprawdź, czy jest zaznaczona opcja Połącz, i kliknij przycisk OK. Program Illustrator umieszcza obraz w środku otwartej ilustracji. Czerwony znak X oznacza, że obraz jest połączony, ale nie jest edytowalny.

3 Jeśli obraz został otwarty lub umieszczony bez połączenia, pojawia się okno dialogowe Importuj z programu Photoshop. Wybierz odpowiednią opcję i kliknij OK.
- Konwertuj warstwy programu Photoshop na obiekty, aby przekonwertować warstwy na obiekty programu Illustrator. Opcja ta pozwala zachować maski, tryby mieszania, przezroczystość oraz (dodatkowo) plasterki i mapy obrazu. Nie obsługuje ona jednak ani warstwy dopasowania, ani efektów warstw.
- Spłaszcz warstwy programu Photoshop w pojedynczy obraz, aby połączyć wszystkie warstwy w jedną. Opcja pozwala zachować wygląd obrazu, ale wyklucza możliwość edycji pojedynczych warstw.

Tworzenie przezroczystości za pomocą ścieżek przycinających

Za pomocą ścieżek przycinających można zdefiniować przezroczyste obszary w obrazach, które będą umieszczane w aplikacjach DTP. Ponadto, użytkownicy systemu Mac OS mogą osadzać obrazy programu Photoshop w wielu edytorach tekstu.

Drukując lub umieszczając obraz w innej aplikacji, czasami wykorzystuje się tylko jego fragment. Na przykład w pewnej sytuacji przydatny może być tylko obiekt pierwszoplanowy, bez tła. *Ścieżka przycinająca obrazu* umożliwia wyizolowanie obiektu pierwszoplanowego na przezroczystym tle. Wyizolowany obiekt może zostać następnie wydrukowany lub umieszczony w innej aplikacji.
Uwaga: *Ścieżki są obiektami wektorowymi, mają zatem ostre krawędzie. Tworząc ścieżkę przycinającą obrazu nie można zachować miękkości wtopionej krawędzi, np. na cieniu.*

Obraz zaimportowany do programu Illustrator lub InDesign bez ścieżki przycinającej obrazu (po lewej) i ze ścieżką przycinającą obrazu (po prawej)

1 Narysuj ścieżkę roboczą definiującą obszar obrazu, który ma być widoczny.

Jeśli obszar taki już został zaznaczony, można przekształcić to zaznaczenie w ścieżkę roboczą. Zobacz "Konwersja zaznaczenia na ścieżkę" na stronie 409.

2 Otwórz paletę Ścieżki i zapisz ścieżkę roboczą jako ścieżkę zwykłą.

3 Wybierz polecenie Ścieżka przycinająca z menu palety Ścieżki, ustaw podane poniżej opcje i kliknij przycisk OK:
- W polu Ścieżka wybierz ścieżkę, która ma zostać zapisana.
- Pole Płaskość należy pozostawić puste, aby obraz był drukowany przy użyciu wartości domyślnych drukarki. Jeżeli wystąpią błędy drukowania, należy wpisać wartość płaskości, określającą sposób, w jaki interpreter języka PostScript ma przybliżać krzywą. Im niższa wartość płaskości, tym więcej linii prostych zostanie użytych do narysowania krzywej i tym większą uzyska się dokładność. Wartości mogą się zmieniać się w zakresie od 0.2 do 100. Na ogół zaleca się ustawienie płaskości na poziomie 8-10 w przypadku druku w wysokiej rozdzielczości (1200 dpi do 2400 dpi), lub 1-3 w przypadku druku w niskiej rozdzielczości (300 dpi do 600 dpi).

4 Jeżeli plik ma być drukowany w podstawowych kolorach drukarskich, należy przekonwertować go na tryb CMYK.

5 Zapisz ścieżkę za pomocą jednej z następujących metod:
- Jeżeli plik ma być drukowany na drukarce postscriptowej, należy zapisać go w formacie EPS, DCS lub PDF Photoshop.
- Jeżeli plik ma być drukowany na drukarce bez obsługi PostScriptu, należy zapisać go w formacie TIFF i wyeksportować do programu Adobe InDesign, Adobe PageMaker® 5.0 lub jego późniejszej wersji.

Zobacz także

"Przygotowanie obrazów dla potrzeb programów DTP" na stronie 515

"Konwersja obrazu na inny tryb kolorów" na stronie 116

Drukowanie ścieżek przycinających obrazów

Niekiedy naświetlarka ma problemy z interpretacją ścieżek przycinających albo też okazuje się, że ścieżka jest zbyt złożona dla danej drukarki, co powoduje błąd Limitcheck lub ogólny błąd PostScriptu. Zdarza się też, że można bez trudności wydrukować skomplikowaną ścieżkę na drukarce o niskiej rozdzielczości, ale przy próbie drukowania tej samej ścieżki na drukarce o wysokiej rozdzielczości pojawiają się błędy. Dzieje się tak dlatego, że drukarka o niskiej rozdzielczości upraszcza ścieżkę, używając mniejszej liczby segmentów prostych do opisania krzywej niż drukarka o wysokiej rozdzielczości.

Ścieżkę przycinającą obrazu można uprościć następującymi metodami:
- Ręcznie zredukować liczbę punktów kontrolnych na ścieżce.
- Zwiększyć ustawienia tolerancji używane przy tworzeniu ścieżki. W tym celu należy wczytać istniejącą ścieżkę jako zaznaczenie, wybrać polecenie Utwórz ścieżkę roboczą z menu palety Ścieżki, a następnie zwiększyć wartość tolerancji (warto zacząć od 4 -6 pikseli). Później należy ponownie utworzyć ścieżkę przycinającą.

Zobacz także

"Dodawanie lub usuwanie punktów kontrolnych" na stronie 405

"Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia" na stronie 408

Eksportowanie ścieżek do programu Adobe Illustrator

Polecenie Ścieżki do programu Ilustrator umożliwia eksportowanie ścieżek do plików w formacie programu Adobe Illustrator. Ułatwia to pracę z kompozycjami, które łączą w sobie elementy pochodzące z programu Photoshop i elementy pochodzące z programu Illustrator, a także pozwala stosować funkcje programu Photoshop do kompozycji pochodzących z programu Illustrator. Na przykład, ścieżka narysowana przy użyciu narzędzia Pióro może zostać wyeksportowana, następnie obrysowana w celu przekształcenia w zalewkę ze ścieżką przycinającą programu Photoshop, po czym wydrukowana w programie Illustrator. Funkcję tę można również wykorzystać do wyrównywania tekstu lub obiektów Illustratora do ścieżek programu Photoshop.

1 Rysowanie i zapisywanie ścieżki lub przekształcanie na ścieżkę istniejącego zaznaczenia.

2 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Ścieżki do Illustratora.

3 Wybierz miejsce zapisania eksportowanej ścieżki i wprowadź jej nazwę. Wybierz opcję Ścieżka robocza z menu Zapis, aby wyeksportować ścieżkę.

4 Kliknij Zapisz.

5 Otwórz plik w programie Adobe Illustrator. Program ten pozwoli zmienić kształt ścieżki albo wyrównać do niej dodane do pliku obiekty Illustratora.

Należy zauważyć, że linie cięcia w programie Adobe Illustrator odpowiadają wymiarom obrazu w programie Photoshop. Położenie ścieżki na obrazie zostaje zachowane pod warunkiem, że nie zmieniono linii cięcia ani nie przesunięto ścieżki.

Łączenie lub osadzanie obrazu za pomocą metody OLE (tylko dla Windows).

Program Photoshop jest serwerem OLE 2.0, co oznacza, że obsługuje osadzanie i łączenie obrazów w aplikacjach kontenerowych OLE (na ogół w programie do edycji tekstu lub DTP). Pliki i zaznaczenia programu Photoshop można na przykład wstawiać do innych aplikacji OLE, takich jak Adobe PageMaker i Microsoft Word, stosując wklejanie lub inne metody.

- Funkcja łączenia umożliwia umieszczenie w kontenerze OLE łącza odsyłającego do pliku na twardym dysku.
- Funkcja osadzania umożliwia wstawienie pliku programu Photoshop do pliku kontenera OLE.

Po otwarciu obrazu w aplikacji kontenerowej, można go dwukrotnie kliknąć dla umożliwienia edycji w programie Photoshop. Po zamknięciu obrazu w programie Photoshop jego wersja w aplikacji kontenerowej jest uaktualniana.

Łączenie i osadzanie obrazu lub zaznaczenia w aplikacji OLE

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Skopiuj zaznaczenie w programie Photoshop i wstaw je w aplikacji kontenerowej OLE, posługując się jej poleceniem Wklej specjalnie. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w dokumentacji programu do edycji tekstu lub DTP. Wklejone zaznaczenia mogą być tylko osadzane, nie łączone.
   - Skorzystaj z polecenia Wstaw obiekt w aplikacji kontenerowej OLE, aby wstawić nowy obraz lub istniejący plik programu Photoshop jako połączony lub osadzony obiekt OLE. Szczegółowe instrukcje można znaleźć w dokumentacji programu do edycji tekstu lub DTP.

Wstawianie niepołączonego obrazu rastrowego o rozdzielczości ekranowej do aplikacji OLE

1 Za pomocą narzędzia Przesuwanie , przeciągnij zaznaczenie do aplikacji kontenera OLE. Po upuszczeniu obiekt ma postać mapy bitowej o rozdzielczości 72 ppi. Nie można go automatycznie uaktualniać w programie Photoshop.

Modyfikacja i uaktualnianie połączonego lub osadzonego obiektu w aplikacji OLE

1 Kliknij dwukrotnie połączony lub osadzony obraz w aplikacji do edycji tekstu lub DTP, aby uruchomić program Photoshop (o ile nie został już wcześniej uruchomiony) i otwórz obraz do edycji.

2 Zmodyfikuj obraz stosownie do potrzeb.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W przypadku obrazów osadzonych zamknij plik lub wybierz polecenie Plik > Uaktualnij, lub Plik > Zamknij i powróć do programu *[application name]*.
   - W przypadku obrazów połączonych zapisz i zamknij plik.

Uwaga: *Pliki połączone można modyfikować również bez uprzedniego otwierania dokumentu kontenera. Połączony obraz jest uaktualniany przy kolejnym otwarciu tego dokumentu w aplikacji kontenerowej OLE.*

Rozdział 16: Drukowanie

Drukowanie jest procesem polegającym na wysłaniu obrazu do urządzenia wyjściowego. Dokument może być drukowany na papierze lub filmie (jako pozytyw lub negatyw), na wyciągu lub bezpośrednio na cyfrowym urządzeniu drukującym. Przed rozpoczęciem drukowania, można wyświetlić podgląd obrazu w kolorze, korzystając z opcji zarządzania kolorem dostępnych w oknie dialogowym Drukuj.

Drukowanie w programie Photoshop

Informacje o drukowaniu

Niezależnie od tego, czy obrazy będą drukowane na zwykłej drukarce biurowej, czy też zostaną wysłane do naświetlarni, znajomość podstaw drukowania sprawi, że praca będzie przebiegała sprawnie, a efekt końcowy będzie zgodny z oczekiwanym.
seehelp *Więcej informacji na temat przygotowywania obrazków dla drukarni i drukowania bichromii znajduje się w Pomocy programu Photoshop.*

Typy drukowania Typowy użytkownik programu rozumie drukowanie jako proces wysyłania pliku obrazu do drukarki atramentowej – proces zakończony fizycznym wydrukiem Tymczasem program Photoshop może wysyłać obrazy do wielu różnych urządzeń, a same obrazy mogą być zarówno drukowane bezpośrednio na papierze, jak i konwertowane na obrazy negatywowe lub pozytywowe na filmie. W drugim przypadku film można wykorzystać później do tworzenia płyt offsetowych używanych do drukowania na maszynie drukarskiej.

Typy obrazów Najprostszy rodzaj obrazu (np. strona tekstu) używa tylko jednej farby w jednym odcieniu szarości. Obrazki bardziej skomplikowane zawierają tony kolorów zmieniające się na obrazie. Taki typ obrazu nazywa się grafiką o *płynnych przejściach tonalnych.*

Tworzenie rastra Aby wydruk sprawiał wrażenie ciągłotonowego, obrazy są rozbijane na szeregi punktów. W przypadku zdjęć drukowanych w naświetlarni, proces ten jest nazywany *rasteryzacją*. Różne rozmiary i gęstość punktów siatki rastra tworzy optyczne wrażenie odcieni szarości lub płynnego przechodzenia między kolorami (tonami).
Uwaga: *W przypadku drukarek atramentowych rasteryzacja ma nieco inny przebieg, ponieważ tu wielkość punktów rastra jest dużo mniejsza i nie zmienia się.*

Rozbarwienie Grafika, która zostanie wydrukowana w drukarni i która zawiera więcej niż jeden kolor, musi być wydrukowana na różnych płytach matryc, po jednej dla każdego koloru. Proces ten, zwany *rozbarwieniem*, najczęściej używa farb w kolorach niebieskozielonym, żółtym, karmazynowym i czarnym (kolory CMYK). W programie Photoshop istnieje możliwość dopasowania sposobu generowania poszczególnych płyt.

Szczegóły Stopień szczegółowości wydrukowanego obrazu zależy od rozdzielczości i liniatury rastra. Im wyższa jest rozdzielczość urządzenia drukującego, tym wyższej (drobniejszej) liniatury rastra można użyć. W przypadku wielu drukarek atramentowych użytkownicy mają do dyspozycji uproszczone ustawienia wydruku, które zapewniają wysoką jakość wydruku.

Film przedstawiający drukowanie zdjęć można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0015_pl.

Informacje o drukowaniu

O ile nie korzystasz z usług drukarni, drukujesz prawdopodobnie swoje obrazy na drukarce biurowej (np. atramentowej lub laserowej), a nie na naświetlarce. Program Photoshop powala kontrolować wydruki tego rodzaju.

Kolory na monitorze są uzyskiwane za pomocą fal elektromagnetycznych (światła), a kolory na wydruku za pomocą farb lub pigmentów. Z tego powodu na drukarce atramentowej nie można odtworzyć wszystkich kolorów, które mogą być wyświetlane na monitorze. Mimo to, dzięki pewnym procedurom (np. procedurom zarządzania kolorem), nawet w przypadku zwykłych drukarek biurowych daje się uzyskać zadawalające rezultaty. Poniżej zestawiamy pewne wskazówki, które warto wziąć pod uwagę, przygotowując obrazy do druku:

- Jeśli obraz jest zapisany w trybie RGB, to zamierzając wydrukować go na drukarce biurowej, nie należy konwertować go do trybu CMYK. Należy pracować wyłącznie w trybie RGB. Jest to zalecane, ponieważ drukarki biurowe pracują przy założeniu,

że wszystkie pliki są zapisane w trybie RGB, a ponadto są wyposażone w oprogramowanie do konwersji kolorów na tryb CMYK. Jeśli do drukarki zostaną wysłane dane CMYK, konwersja i tak zostanie przeprowadzona, ale jej wyniki będą błędne.

- Aby sprawdzić, jak obraz będzie wyglądał na dowolnym urządzeniu, dla którego zdefiniowano profil, należy użyć polecenia Kolory dodatkowe.
- W celu uzyskania maksymalnej zgodności między kolorami na ekranie i na wydruku należy bezwzględnie stosować zarządzanie kolorem. Trzeba też przeprowadzić kalibrację i charakteryzację monitora. Ponadto, konieczne jest zdefiniowanie niestandardowego profilu z danymi o drukarce i nośniku wydruku. Korzystanie ze standardowego profilu drukarki daje wyniki raczej średnie (chociaż lepsze niż drukowanie bez żadnego profilu).

Zobacz także

"Przeprowadzanie ekranowej próby kolorów" na stronie 143

Drukowanie obrazów

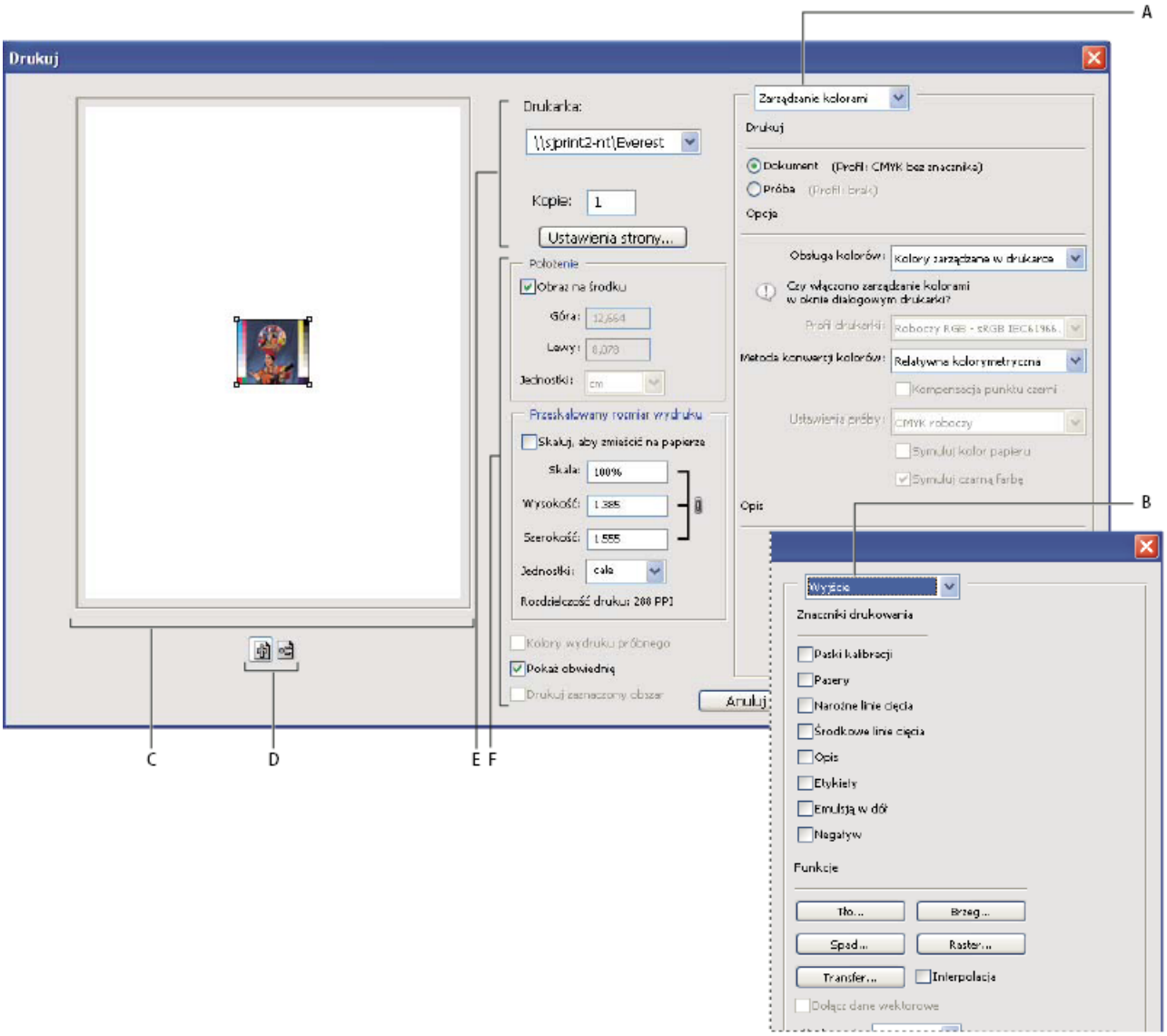
Użytkownicy programu Photoshop mogą korzystać z następujących poleceń dotyczących drukowania:
Ustawienia strony Polecenia te pozwalają wyświetlać opcje dostosowane do drukarki, sterowników drukarki i systemu operacyjnego.

Druku Polecenie wyświetla okno dialogowe Drukuj, w którym można wyświetlić podgląd drukowania, zaznaczyć drukarkę, określić liczbę kopii, opcje wyjścia i zarządzania kolorem.

Drukuj jeden Polecenie to pozwala wydrukować jedną kopię pliku bez wyświetlania okna dialogowego.

Ustawianie opcji wydruku programu Photoshop i drukowanie

1 Wybierz polecenie Plik > Drukuj.



Okno dialogowe Drukuj
A. *Określanie opcji zarządzania kolorem i tworzenia prób* ***B.*** *Określanie opcji wyjściowych odpowiedzialnych za przygotowanie dokumentu do druku* ***C.*** *Podgląd wydruku* ***D.*** *Ustawianie orientacji linii pomocniczych* ***E.*** *Określanie drukarki i opcji drukowania* ***F.*** *Położenie i skala obrazu*

Film wideo przedstawiający drukowanie zdjęć można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0015_pl.

2 Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:

- Z menu Drukarki, wybierz drukarkę.
- Określ orientację wydruku jako pionowa lub pozioma.
- Określ liczbę drukowanych kopii.
- Dopasować położenie i skalę obrazu do rozmiaru i orientacji papieru. Zobacz “Położenie i skala obrazu” na stronie 522.
- Ustaw opcje wyjściowe i dotyczące zarządzania kolorem, dostępne w menu wysuwanym.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij opcję Drukuj, aby wydrukować obraz.
- Aby zamknąć okno bez zapisywania opcji, kliknij Anuluj.
- Kliknij Gotowe, aby zachować opcje i zamknąć okno dialogowe.
- Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij opcję Drukuj jeden, aby wydrukować jedną kopię pliku.
- Aby przywrócić wartości opcji drukowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij przycisk Wyzeruj.
- Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij opcję Pamiętaj, aby zapisać opcje drukowania bez zamykania okna dialogowego.
  Uwaga: *W przypadku wyświetlenia komunikatu z informacją, że obrazek jest większy niż drukowalny obszar papieru, kliknij Anuluj, wybierz polecenie Plik > Drukuj i zaznacz pole wyboru Skaluj, aby zmieścić. Aby zmienić rozmiar papieru i układ, kliknij przycisk Ustawienia strony i ponów próbę drukowania.*

Podgląd bieżącego położenia obrazu i orientacji papieru

1 Ustaw kursor nad polem informacji wybranego pliku w pasku stanu (w dolnej części okna aplikacji w Windows lub w oknie dokumentu w Mac OS) i wciśnij przycisk myszy.

Określanie opcji ustawienia strony

1 Wybierz polecenie Plik > Ustawienia strony lub kliknij opcję Ustawienia strony, w oknie dialogowym Drukuj.

2 Określ rozmiar papieru, źródło, orientację i marginesy, jeśli jest taka potrzeba.

Dostępne opcje zależą od drukarki, sterowników drukarki i systemu operacyjnego.

Uwaga: *Jeśli zamierzasz skalować obraz przeznaczony do druku, wybierz polecenie Drukuj i skorzystaj z opcji skalowania, dostępnych w oknie dialogowym Drukuj, a nie z okna dialogowego Ustawienia strony. Okno dialogowe Drukuj jest bardziej użyteczne, ponieważ można obejrzeć w nim podgląd drukowanego obrazu. Należy pamiętać też, aby nie ustawiać opcji skalowania w obydwu oknach: Ustawienia strony i Drukuj. Gdyby ktoś tak postąpił, skalowanie byłoby zastosowane dwukrotnie, a w rezultacie obraz zostałby wydrukowany błędnie.*

3 (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Drukarka, aby zmienić aktualnie zaznaczoną drukarkę.

Położenie i skala obrazu

Położenie i skala obrazu mogą być zmieniane przy pomocy opcji dostępnych w oknie Drukuj. Zacieniowany obszar przy krawędzi papieru reprezentuje marginesy wybranego papieru; obszar drukowalny jest biały.

Bazowy rozmiar wydruku jest uzależniony od ustawień rozmiaru dokumentu w oknie Wielkość obrazu. Skalowanie obrazu w oknie Drukuj wpływa jedynie na rozmiar i rozdzielczość wydruku obrazu. Na przykład, gdy w oknie Drukuj wybierzesz wartości 72 ppi (rozdzielczość) i 50% (skalowanie), to obraz zostanie wydrukowany z rozdzielczością 144 ppi, ale ustawienia wielkości dokumentu w oknie Wielkość obrazu pozostaną bez zmian. Pole Rozdzielczość drukowania, umieszczone pod polem Przeskalowany rozmiar wydruku pokazuje rozdzielczość drukowania przy bieżącym ustawieniu skalowania.

W przypadku wielu sterowników drukarek, np. AdobePS i LaserWriter, opcja skalowania jest dostępna w oknie dialogowym Ustawienia strony. Jej ustawienie ma wpływ na wszystkie elementy strony, w tym na wielkość wszystkich znaczników strony (np. znaczników kadrowania). Tymczasem procentowy parametr skalowania, który określa się w oknie Drukuj, ma wpływ wyłącznie na rozmiar drukowanego obrazu (a nie ma na wielkość znaczników stron).
Uwaga: *Jeśli w oknie Ustawienia strony zostanie określony stopień skalowania, to opcje wyświetlane po wybraniu polecenia Drukuj nie muszą odzwierciedlać dokładnych wartości pól Skala, Szerokość i Wysokość. Aby uniknąć niedokładnego skalowania, określ stopień skalowania przy pomocy polecenia Drukuj, zamiast okna Ustawienia strony i nie wpisuj wartości procentowych w obu oknach.*

Zobacz także

"Informacje o wymiarach w pikselach i rozdzielczości" na stronie 63

Zmiana położenia obrazu na papierze

1 Wybierz polecenie Plik > Drukuj i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz opcję Obraz na środku, aby umieścić obraz na środku obszaru drukowalnego.
- Usuń zaznaczenie opcji Obraz na środku i wpisz w odpowiednich polach współrzędne lewego górnego rogu obrazu, aby umieścić obraz zgodnie ze współrzędnymi.
- Usunąć zaznaczenie opcji Obraz na środku i przeciągnąć obraz w obszarze podglądu.

Skalowanie obszaru drukowalnego obrazu

1 Wybierz polecenie Plik > Drukuj i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij opcję Skaluj, aby zmieścić tak, by dopasować obraz do obszaru drukowalnego zaznaczonego typu papieru.
- Aby zeskalować obraz do podanych wymiarów, usuń zaznaczenie opcji Skaluj aby zmieścić i wpisz wartości w polach Wysokość i Szerokość.
- Aby uzyskać wybrany rozmiar, zaznacz opcję Pokaż obwiednię i przeciągnij uchwyt obwiedni w obszarze podglądu.

Drukowanie fragmentu obrazu

1 Za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne zaznaczyć fragment obrazu do wydrukowania.

2 Wybierz polecenie Plik > Drukuj, zaznacz opcję Drukuj zaznaczenie i kliknij Drukuj.
Uwaga: *W przypadku wyświetlenia komunikatu z informacją, że obrazek jest większy niż drukowalny obszar papieru, kliknij Anuluj, wybierz polecenie Plik > Drukuj i zaznacz pole wyboru Skaluj, aby zmieścić. Aby zmienić rozmiar papieru i układ, kliknij przycisk Ustawienia strony i ponów próbę drukowania.*

Drukowanie danych wektorowych

Jeśli obraz zawiera grafiki wektorowe (np. tekst lub kształty), to Photoshop może wysłać ich dane do drukarki PostScript. Po wybraniu opcji dołączenia danych wektorowych Photoshop wysyła do drukarki oddzielne obrazy dla każdej warstwy tekstowej i warstwy kształtu wektorowego. Dodatkowe obrazy tego typu są drukowane na obrazie bazowym i są przycinane przy użyciu krzywych wektorowych. W konsekwencji, krawędzie grafik wektorowych są drukowane z pełną rozdzielczością drukarki, nawet jeśli zawartość każdej warstwy jest ograniczona rozdzielczością pliku obrazu.

1 Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

2 Wybierz z menu opcję Wyjście.

3 Zaznaczyć opcję Dołącz dane wektorowe.

W razie potrzeby możesz wybrać algorytm kodowania (ASCII, ASCII85, Binarny lub JPEG) w menu wysuwanym Kodowanie. Algorytm taki warunkuje sposób zapisu danych i ilość zajmowanego przez nie miejsca. Jeśli przycisk Dołącz dane wektorowe jest szary, znaczy to, że obraz nie zawiera danych wektorowych.

4 Kliknij przycisk Drukuj.

Uwaga: *W przypadku wyświetlenia komunikatu z informacją, że obrazek jest większy niż drukowalny obszar papieru, kliknij Anuluj, wybierz polecenie Plik > Drukuj i zaznacz pole wyboru Skaluj, aby zmieścić. Aby zmienić rozmiar papieru i układ, kliknij przycisk Ustawienia strony i ponów próbę drukowania.*

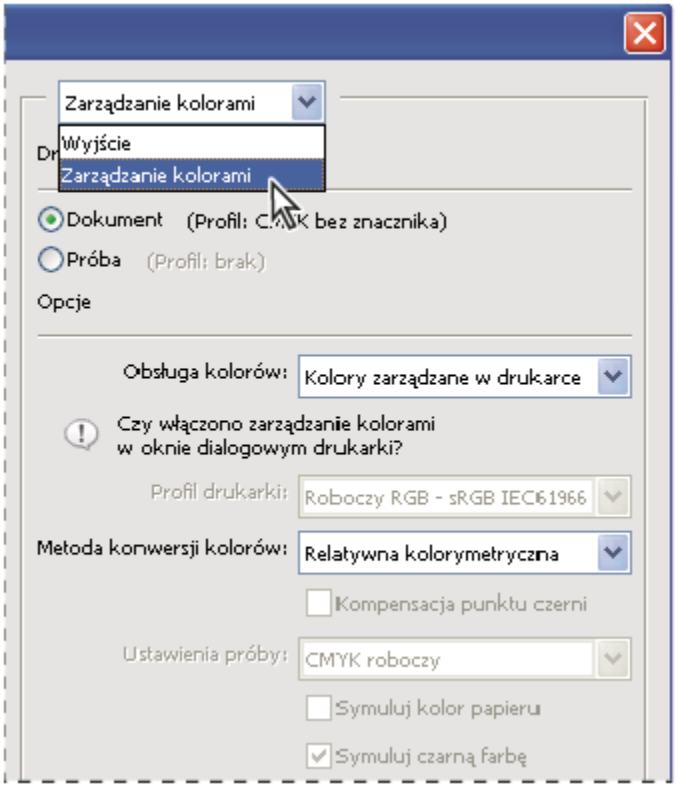
Drukowanie przy użyciu funkcji zarządzania kolorem

Określanie kolorów przez drukarkę

Jeśli użytkownik nie dysponuje specjalnym profilem dostosowanym do drukarki i papieru, może zdecydować się na konwersję kolorów na poziomie sterownika drukarki. Zobacz “Określanie wyglądu drukowanych kolorów przez drukarkę” na stronie 145.

1 Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

2 Wybierz z menu opcję Zarządzanie kolorem.



Wybierz opcję Zarządzanie kolorem, aby wyświetlić opcje dotyczące przygotowania dokumentu do druku i zarządzania kolorem.

3 W obszarze Drukuj zaznaczyć opcję Dokument.

Profil jest wyświetlany w tym samym wierszu, w nawiasach.

4 W obszarze Opcje ustaw opcję Obsługa kolorów jako Kolory zależne od drukarki.

5 (Opcjonalnie) W polu Cel wybrać cel renderingu, jaki ma obowiązywać podczas konwersji kolorów do docelowej przestrzeni kolorów.

Większość sterowników drukarek ignoruje tę opcję i korzysta z celu "Wizualny". (Zobacz “Informacje o metodach konwersji kolorów” na stronie 154.)

6 Kliknąć na przycisku Drukuj. Zostanie otwarte drugie okno dialogowe, pozwalające ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki. W systemie Windows kliknij przycisk Własności, który zapewnia dostęp do opcji sterownika drukarki. W systemie Mac OS, użyj menu wysuwanego z drugiego pola drukowania, aby wyświetlić opcje sterownika drukarki.

7 Określić ustawienia zarządzania kolorem, które będą decydować o obsłudze kolorów przez sterownik drukarki.

Każdy sterownik drukarki ma inne opcje zarządzania kolorami. Użytkownicy, którzy nie potrafią włączyć zarządzania kolorem, powinni skorzystać z dokumentacji drukarki.

8 Kliknij przycisk Drukuj.

Uwaga: *W przypadku wyświetlenia komunikatu z informacją, że obrazek jest większy niż drukowalny obszar papieru, kliknij Anuluj, wybierz polecenie Plik > Drukuj i zaznacz pole wyboru Skaluj, aby zmieścić. Aby zmienić rozmiar papieru i układ, kliknij przycisk Ustawienia strony i ponów próbę drukowania.*

Określanie kolorów przez program Photoshop

Jeśli użytkownik dysponuje niestandardowym profilem kolorów dla konkretnej kombinacji drukarki, tuszu i papieru, zarządzanie kolorem przez program Photoshop może dać lepsze wyniki drukowania niż zarządzanie kolorem przez drukarkę. Zobacz "Określanie wyglądu drukowanych kolorów przez aplikację" na stronie 145.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wybierz z menu opcję Zarządzanie kolorem.
3. W obszarze Opcje, ustaw opcję Obsługa kolorów jako Kolory zarządzane w programie Photoshop.
4. Z menu Profil drukarki wybierz profil urządzenia wyjściowego.

   Im dokładniej dany profil opisuje urządzenie wyjściowe (konkretną drukarkę) i warunki drukowania (np. rodzaj papieru), tym większa pewność, że system zarządzania kolorem właściwie przetworzy dane o kolorach. (Zobacz "Uzyskiwanie niestandardowych profilów dla drukarek biurkowych" na stronie 145.)
5. (Opcjonalnie) Ustawić dowolną spośród następujących opcji.

Metoda konwersji kolorów	**Opcja odpowiada za sposób konwersji kolorów na docelową przestrzeń kolorów. (Zobacz "Informacje o metodach konwersji kolorów" na stronie 154.)**
Kompensacja punktu czerni	**Opcja zapewnia — dzięki symulacji pełnego dynamicznego zakresu kolorów urządzenia wyjściowego — zachowanie szczegółów cieniowania.**
Dopasuj kolory wydruku	**Opcja jest włączona po wybraniu programu Photoshop do zarządzania kolorem. Zaznacz tę opcję, aby wyświetlić kolory obrazu w obszarze podglądu w trakcie drukowania.**

6. Kliknąć na przycisku Drukuj. Zostanie otwarte drugie okno dialogowe, pozwalające ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki. W systemie Windows kliknij przycisk Własności, który zapewnia dostęp do opcji sterownika drukarki. W systemie Mac OS, użyj menu wysuwanego z drugiego pola Drukuj, aby wyświetlić opcje sterownika drukarki.
7. Wyłącz funkcję zarządzania kolorem przez drukarkę, tak aby ustawienia profilu drukarki nie zastąpiły ustawień profilu użytkownika.

   Każdy sterownik drukarki ma inne opcje zarządzania kolorami. Użytkownicy, którzy nie potrafią włączyć zarządzania kolorem, powinni skorzystać z dokumentacji drukarki.
8. Kliknij przycisk Drukuj.

   Uwaga: *W przypadku wyświetlenia komunikatu z informacją, że obrazek jest większy niż drukowalny obszar papieru, kliknij Anuluj, wybierz polecenie Plik > Drukuj i zaznacz pole wyboru Skaluj, aby zmieścić. Aby zmienić rozmiar papieru i układ, kliknij przycisk Ustawienia strony i ponów próbę drukowania.*

Drukowanie wersji próbnej

Próba na papierze (nazywana niekiedy *wydrukiem próbnym* lub *proofingiem*) to wydruk symulujący rezultaty ostatecznego druku na maszynie drukarskiej. Wydruk próbny sporządza się na urządzeniu, które nie jest tak kosztowne w eksploatacji jak maszyna drukarska. Niektóre drukarki atramentowe zapewniają rozdzielczość odpowiednią do sporządzania niedrogich wydruków, które mogą pełnić funkcję prób.

1 Wybierz polecenie Widok > Ustawienia próby i wybierz warunki wyjściowe, jakie mają być symulowane. Można wybrać ustawienia gotowe lub utworzyć własne. (Zobacz "Przeprowadzanie ekranowej próby kolorów" na stronie 143.)

O ile nie wybrano opcji Własny, widok jest dostosowywany automatycznie do wybranych ustawień próby. W tym pierwszym wypadku pojawia się okno dialogowe Dostosuj warunek próbny. Własne ustawienia próbne należy zapisać. Dopiero wtedy staną się one dostępne w menu Zdefiniowane ustawienia próby w oknie dialogowym Drukuj. Ustawienia próby należy dostosować zgodnie z instrukcjami programu.

2 Po wybraniu próby, wybierz polecenie Plik > Drukuj.

3 Wybierz z menu opcję Zarządzanie kolorem.

4 W obszarze Drukuj zaznaczyć opcję Próba.

Profil, którego nazwa pojawi się w nawiasie, powinien zgadzać się z wybranymi wcześniej ustawieniami próby.

5 W obszarze Opcje, ustaw opcję Obsługa kolorów jako Kolory zarządzane w programie Photoshop.

6 Z menu Profil drukarki wybierz profil urządzenia wyjściowego.

7 (Opcjonalnie) Ustawić dowolną spośród następujących opcji.

Ustawienie próby	**Opcja jest dostępna, gdy w obszarze Drukuj zaznaczono opcję Próba. Z menu wysuwanego wybierz dowolne z ustawień zapisanych na twardym dysku.**
Symuluj kolor papieru	**Wydruk próbny zostanie sporządzony pod kątem symulacji kolorów na konkretnym papierze. Opcja zapewnia bardzo dokładne wydruki próbne, ale nie jest dostępna dla wszystkich profilów.**
Symuluj czarną farbę	**Wydruk próbny będzie sporządzony pod kątem symulacji jasności ciemnych kolorów. Opcja zapewnia bardzo dokładne próbki ciemnych kolorów, ale nie jest dostępna dla wszystkich profilów.**

8 Kliknąć na przycisku Drukuj. Zostanie otwarte drugie okno dialogowe, pozwalające ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki. W systemie Windows kliknij przycisk Własności, który zapewnia dostęp do opcji sterownika drukarki. W systemie Mac OS, użyj menu wysuwanego z drugiego pola drukowania, aby wyświetlić opcje sterownika drukarki.

9 Wyłącz funkcję zarządzania kolorem przez drukarkę, tak aby ustawienia profilu drukarki nie zastąpiły ustawień profilu użytkownika.

Każdy sterownik drukarki ma inne opcje zarządzania kolorami. Użytkownicy, którzy nie potrafią włączyć zarządzania kolorem, powinni skorzystać z dokumentacji drukarki.

10 Kliknij przycisk Drukuj.

Uwaga: *W przypadku wyświetlenia komunikatu z informacją, że obrazek jest większy niż drukowalny obszar papieru, kliknij Anuluj, wybierz polecenie Plik > Drukuj i zaznacz pole wyboru Skaluj, aby zmieścić. Aby zmienić rozmiar papieru i układ, kliknij przycisk Ustawienia strony i ponów próbę drukowania.*

Drukowanie próbek na użytek tworzenia profili własnych

Dokument docelowy jest plikiem używanym podczas tworzenia własnego profilu. Dokument taki wchodzi zwykle w skład dodatkowego oprogramowania do zarządzania kolorem. Drukując go, należy wyłączyć wszystkie opcje zarządzania kolorem –

zarówno w programie Photoshop, jak i w sterowniku drukarki Uzyskany wydruk jest skanowany za pomocą specjalnej aparatury towarzyszącej oprogramowaniu. Na podstawie uzyskanych wyników jest tworzony profil własny.

1. Otworzyć dokument w programie Photoshop.
2. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
3. Wybierz z menu opcję Zarządzanie kolorem.
4. W obszarze Drukuj zaznaczyć opcję Dokument.

   Profil jest wyświetlany w tym samym wierszu, w nawiasach.
5. W obszarze Opcje, w menu wysuwanym Obsługa kolorów, wybierz opcję Brak zarządzania kolorem.

   Gdy opcja ta jest zaznaczona, program Photoshop wysyła do drukarki wartości RGB określone w pliku (nie konwertuje ich).
6. Kliknąć na przycisku Drukuj. Zostanie otwarte drugie okno dialogowe, pozwalające ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki. W systemie Windows kliknij przycisk Własności, który zapewnia dostęp do opcji sterownika drukarki. W systemie Mac OS, użyj menu wysuwanego z drugiego pola drukowania, aby wyświetlić opcje sterownika drukarki.
7. Wyłącz funkcję zarządzania kolorem przez drukarkę, tak aby ustawienia profilu drukarki nie zastąpiły ustawień profilu użytkownika.

   Każdy sterownik drukarki ma inne opcje zarządzania kolorami. Użytkownicy, którzy nie potrafią włączyć zarządzania kolorem, powinni skorzystać z dokumentacji drukarki.
8. Kliknij przycisk Drukuj.

   Uwaga: *W przypadku wyświetlenia komunikatu z informacją, że obrazek jest większy niż drukowalny obszar papieru, kliknij Anuluj, wybierz polecenie Plik > Drukuj i zaznacz pole wyboru Skaluj, aby zmieścić. Aby zmienić rozmiar papieru i układ, kliknij przycisk Ustawienia strony i ponów próbę drukowania.*

Profesjonalne drukowanie obrazów

Przygotowanie obrazów do druku

Program Photoshop pozwala przygotować obrazy do druku profesjonalnego, np. druku techniką litografii czy druku cyfrowego.

Mówiąc ogólnie, zakres i przebieg czynności przygotowawczych zależy od wymagań drukarni. Przed ich rozpoczęciem trzeba zatem skonsultować się z pracownikami drukarni. Niektóre drukarnie mają wymagania bardzo specyficzne, na przykład zabraniają – ze względu na stosowane oprogramowanie i jego ustawienia – konwersji dokumentów do przestrzeni kolorów CMYK. Poniżej opiszemy kilka możliwych scenariuszy przygotowań plików do obróbki w drukarni:

- Należy pracować wyłącznie w trybie RGB. W pliku obrazu trzeba osadzić odpowiedni profil przestrzeni roboczej RGB. Jeśli w drukarni jest stosowany system zarządzania kolorem, profil ten będzie stanowił podstawę do niezawodnej konwersji kolorów na kolory CMYK, a w rezultacie do uzyskania dobrej jakości klisz i wyciągów barwnych.
- Należy pracować w trybie RGB, ale tylko na etapie edycji obrazu. Po zakończeniu edycji należy przekonwertować obraz do przestrzeni CMYK i wprowadzić dodatkowe korekty kolorów i tonów. Ze szczególną uwagą należy sprawdzić podświetlone i zacienione obszary obrazu. W razie potrzeby dokonaj korekty za pomocą warstw dopasowania Poziomy, Krzywe lub Barwa/Nasycenie. Korekty te powinny być bardzo subtelne. Spłaszcz plik jeśli jest taka potrzeba i przekaż plik CMYK do drukarni.
- Należy umieścić obraz RGB lub CMYK w programie Adobe InDesign lub Adobe Illustrator W większości wypadków wydruki profesjonalne odbywają się nie bezpośrednio z programu Photoshop, ale raczej z programów typowo wydawniczych, takich jak Adobe InDesign i Adobe Illustrator. Więcej informacji o importowaniu plików programu Photoshop do programów Adobe InDesign i Adobe Illustrator znajduje się w systemach Pomocy tych programów.

  Podczas przygotowywania obrazów do druku komercyjnego należy pamiętać o następujących sprawach:

- Jeśli znane są parametry prasy drukarskiej (lub innego urządzenia profesjonalnego), można określić – z dość dużą dokładnością – sposób cieniowania i podświetlania obszarów obrazu.
- Drukując ostateczną wersję próbną obrazu na drukarce biurowej, należy pamiętać, że istnieją spore różnice między taką drukarką a urządzeniami stosowanymi w drukarni. Dlatego też lepiej od razu zlecić wydruk próbny drukarni.
- Jeśli uzyskano profil z drukarni, można wybrać go za pomocą polecenia Ustawienia próby i wyświetlić próbę ekranową za pomocą polecenia Próba kolorów. W ten sposób można sprawdzić na monitorze, jak będą wyglądały kolory na ostatecznym wydruku.
  Uwaga: *W pewnych wypadkach — zwłaszcza gdy dokumenty powinny być zgodne ze standardem PDF/X — należy wysłać do drukarki dokumenty zapisane w formacie PDF. Zobacz "Zapisywanie pliku w formacie Photoshop PDF" na stronie 477.*

Zobacz także

"Ekranowa próba kolorów" na stronie 143

Ustawianie opcji wyjściowych

Jeśli profesjonalny wydruk obrazów będzie prowadzony bezpośrednio z programu Photoshop, należy skorzystać z okna dialogowego Drukuj, które zawiera szereg opcji dotyczących różnych elementów wydruku (np. opcji znaczników stron). Są to opcje na tyle techniczne, że powinni je ustawiać albo doświadczeni pracownicy drukarni, albo użytkownicy dysponujący wiedzą o wydrukach komercyjnych.

Znaczniki strony
A. *Pasek tinty gradientu* ***B.*** *Etykieta* ***C.*** *Pasery* ***D.*** *Pasek kolorów* ***E.*** *Narożny znak cięcia* ***F.*** *Środkowy znak cięcia* ***G.*** *Opis* ***H.*** *Celownik*

1 Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

2 Wybierz z menu opcję Wyjście.

3 Ustaw wybrane spośród następujących opcji:

Paski kalibracji	**Umożliwia wydrukowanie 11-stopniowej Skali szarości. Stopnie skali reprezentują gęstości od 0% do 100% w przyrostach co 10%. Dodatkowo, gdy są drukowane rozbarwienia CMYK, po lewej stronie każdej kliszy CMYK jest drukowany pasek odcieni gradientu, a po prawej pasek kolorów rozbarwień.** ***Uwaga: Paski kalibracji, pasery, znaki cięcia i etykiety są drukowane tylko wtedy, gdy wymiary papieru są większe od wymiarów drukowanego obrazka. Paski kalibracji i pasery w postaci gwiazdek wymagają drukarki PostScript.***
Pasery	**Umożliwia wydrukowanie na obrazie punktury (tzw. celowników i paserów gwiazdkowych). Znaczniki te są używane przede wszystkim do wyrównywania rozbarwień.**
Narożne pasery	**Umożliwia wydrukowanie znaków cięcia, które wskazują miejsca przycięcia strony. Znaki cięcia można drukować w narożnikach strony, na środku wszystkich krawędzi strony albo w obu miejscach. W przypadku drukarki PostScript, zaznaczenie tej opcji spowoduje także wydrukowanie gwiazdek.**
Środkowe linie cięcia	**Umożliwia wydrukowanie znaków cięcia, które wskazują miejsca przycięcia strony. Znaki cięcia można drukować na środku wszystkich krawędzi strony.**
Opis	**Pozwala wydrukować dowolny opis wprowadzony w oknie dialogowym Informacje o pliku (o maksymalnej długości 300 znaków). Opisy są drukowane zawsze przy użyciu zwykłej czcionki Helvetica o rozmiarze 9.**
Etykiety	**Umożliwia wydrukowanie nad obrazem nazwy pliku. Jeśli drukowane są rozbarwienia, to ich nazwy są drukowane jako część etykiety.**
Emulsją w dół	**Emulsja to warstwa światłoczuła kliszy lub papieru fotograficznego, która standardowo znajduje się na wierzchu. Tekst na obrazie jest czytelny, gdy patrzy się na kliszę od strony emulsji. Jeśli zaznaczona jest opcja Emulsją w dół, tekst będzie czytelny, gdy emulsja znajdzie się po przeciwnej strony obserwatora. Opcja Emulsją w dół jest używana często w przypadku drukowania na kliszy.**

Negatyw	**Pozwala wydrukować negatywową wersję całego dokumentu, włączając w to wszystkie maski i kolor tła. W odróżnieniu od polecenia Odwrotność w menu Obraz, opcja ta zamienia na negatyw dane wysyłane do drukarki, a nie obraz na ekranie. W przypadku drukowania rozbarwień bezpośrednio na kliszy, najczęściej potrzebne są negatywy, choć w wielu krajach istnieje praktyka drukowania pozytywów. Należy upewnić się, jaka opcja jest wymagana. Aby sprawdzić, która strona kliszy jest pokryta emulsją, należy obejrzeć film w jasnym świetle. Po wywołaniu kliszy strona z emulsją jest matowa, a strona przeciwna – błyszcząca. Przed drukowaniem należy sprawdzić w drukarni, czy jest potrzebny pozytyw z emulsją na wierzchu, pozytyw z emulsją pod spodem czy negatyw z emulsją na wierzchu.**
Tło	**Pozwala zaznaczyć kolor tła, który będzie drukowany poza obszarem obrazu. Na przykład, w przypadku slajdów warto zdefiniować czarne lub kolorowe tło. Aby użyć tej opcji, należy kliknąć na przycisku Tło i wybrać kolor za pomocą próbnika kolorów. Opcja Tło dotyczy tylko wydruków i nie ma wpływu na sam obraz.**
Brzegi	**Umożliwia drukowanie czarnej ramki wokół obrazu. Grubość ramki jest określana (w wybranej jednostce) przez użytkownika.**
Spad	**Umożliwia drukowanie znaczników kadrowania wewnątrz obrazu. Opcja jest szczególnie użyteczna, gdy obraz ma być wycięty. Grubość i jednostka szerokości spadu jest określana w odpowiednim polu.**
Raster	**Umożliwia określenie częstotliwości rastra i kształtu punktu każdego rastra używanego w drukowaniu.**
Transfer	**Pozwala dopasować funkcje transferu, które są tradycyjnie używane do skompensowania przyrostu lub ubytku punktu rastra przy przenoszeniu obrazów na kliszę. Opcja może być używana tylko, gdy obraz jest drukowany bezpośrednio z programu Photoshop lub wybrany plik jest zapisywany jako EPS i drukowany za pomocą drukarki postscriptowej. Ogólnie, najlepiej jest dopasować punkt rastra przy pomocy okna Ustawienia CMYK. Funkcje transferu są używane także do kompensowania słabo skalibrowanego urządzenia wyjściowego.**
Interpolacja	**Pozwala wyeliminować efekt pasków kolorów widoczny na obrazach o niskiej rozdzielczości poprzez próbkowanie kolorów na krawędziach. Należy jednak pamiętać, że interpolacja może zmniejszyć ostrość obrazu. Funkcję interpolacji zapewniają niektóre drukarki PostScript Level 2 (lub nowsze). Gdy drukarka nie obsługuje interpolacji, opcja nie ma zastosowania.**

Informacje na temat opcji Dołącz dane wektorowe lub Kodowanie, znajdują się w części “Drukowanie danych wektorowych” na stronie 523 i “Zmiana metody kodowania” na stronie 534.

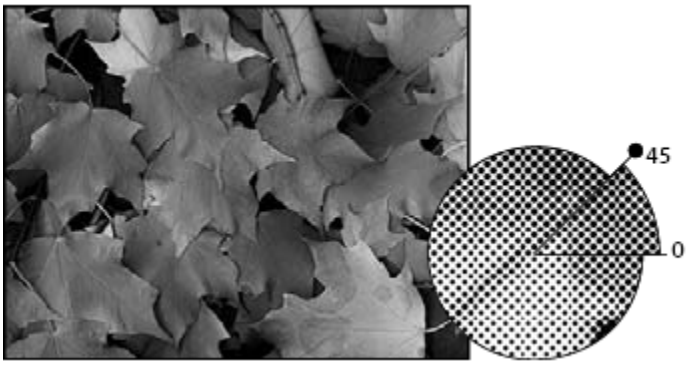
Zobacz także

"Ponowne próbkowanie obrazu" na stronie 66

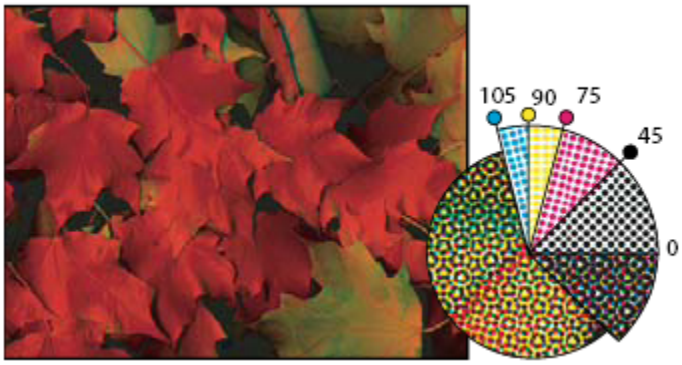
Wybór atrybutów rastra półtonowego

Atrybuty siatki rastra to liniatura i kształt punktów każdego z rastrów używanych w procesie druku. W przypadku drukowania rozbarwień pracownik drukarni musi też określić kąty rastrów. Ustawienie rastrów pod kątem zapewnia lepsze wymieszanie kropek poszczególnych kolorów, czyli lepsze złudzenie ciągłych przejść tonalnych – i zapobiega powstaniu efektu mory.

Siatki rastra składają się z punktów i określają ilość farby przeznaczonej na poszczególne części obrazu. Zróżnicowanie rozmiaru i zagęszczenia tworzy wrażenie koloru szarego i zmiany kolorów. W przypadku obrazów w kolorach podstawowych są używane siatki rastra dla czterech kolorów (a jednocześnie farb) podstawowych: niebieskozielonego, karmazynowego, żółtego i czarnego.



Siatka rastra z czarną farbą



Siatki rastra dla kolorów podstawowych, pod różnymi kątami; punkty rastra tworzą rozety

W tradycyjnym procesie druku raster jest tworzony poprzez umieszczenie siatki rastra pomiędzy kliszą i obrazem i naświetlenie kliszy. W programie Photoshop użytkownik określa atrybuty siatki rastra przed utworzeniem kliszy lub wydruku na papierze. Aby osiągnąć najlepsze efekty, należy ustawić wybrane urządzenie wyjściowe (np. naświetlarkę PostScript) na określoną gęstość i poprawnie skalibrować urządzenia.

Przed utworzeniem siatki rastra należy skonsultować się z naświetlarnią w sprawie najodpowiedniejszej częstotliwości, kąta i ustawień punktu. (O ile nie są zalecane inne ustawienia, należy używać kąta domyślnego.)

Definiowanie atrybutów rastra

1 Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

2 Wybierz z menu opcję Wyjście i kliknij Raster.

3 W oknie dialogowym Rastry półtonowe, zaznacz czy ustawienia rastra mają być generowane:

- Aby wybrać ustawienia rastra manualnie, należy usunąć zaznaczenie opcji Użyj standardowego rastra drukarki.
- Aby użyć standardowej siatki rastra, wbudowanej w drukarce, należy wybrać polecenie Użyj standardowego rastra drukarki. W tym przypadku ustawienia z okna dialogowego Rastry półtonowe zostaną zignorowane.

4 W przypadku obrazów w skali szarości należy wprowadzić liniaturę rastra od 1 do 999,999 i wybrać jednostkę miary. Należy wprowadzić kąt z przedziału od –180 do +180 stopni.

5 W przypadku rozbarwienia należy wybrać spośród wymienionych niżej opcji:

- Jeśli program Photoshop ma sam wybrać najlepszą liniaturę i kąt dla każdego wyciągu, należy kliknąć na przycisku Auto. W oknie dialogowym Auto-raster należy wpisać rozdzielczość używanego urządzenia wyjściowego oraz liniaturę rastra i kliknąć na OK. Program Photoshop wprowadza wartości w oknie dialogowym Raster półtonowy. Ich zmiana może spowodować efekt mory.
- Jeśli używasz drukarki typu PostScript Level 2 (lub nowsza) albo naświetlarka jest wyposażona w sterownik Emerald, upewnij się, że w oknie dialogowym Auto-raster (a jeśli dane są wprowadzane ręcznie, w oknie Raster półtonowy) jest zaznaczona opcja Użyj precyzyjnych rastrów. Opcja ta umożliwia dobranie właściwych wartości kąta i liniatury rastra dla urządzenia wyjściowego o wysokiej rozdzielczości. Jeśli urządzenie wyjściowe nie jest wyposażone w sterownik PostScript Level 2 (lub lepszy) lub Emerald, to opcja ta jest bez znaczenia..
  Uwaga: *Niektóre drukarki PostScript Level 3 pomijają ustawienie Precyzyjne rastry, jeśli liniatura rastra jest zbyt niska (jak to zostało określone przez drukarkę).*

6 W menu Kształt należy zaznaczyć wybrany kształt punktów rastra. Jeśli ten sam kształt ma obowiązywać dla wszystkich czterech rastrów, należy zaznaczyć opcję Użyj tego samego punktu dla wszystkich farb.

Wybór opcji Własny (z menu Kształt) powoduje wyświetlenie okna dialogowego Funkcja PostScriptu. W oknie tym można określić własne kształty punktów rastra i uzyskać w ten sposób wydruk niestandardowy—umożliwiają to polecenia trybu PostScript. Aby uzyskać informacje o języku PostScript, sprawdź informacje zawarte w *podręczniku języka PostScript* (wydanego przez Addison-Wesley) lub skontaktuj się z producentem naświetlarki.

Optymalne wyniki drukowania uzyskuje się, gdy rozdzielczość obrazu jest półtora do dwóch razy większa od liniatury rastra. Jeśli rozdzielczość przewyższa liniaturę więcej niż 2,5-krotnie, program wyświetla komunikat ostrzegawczy. Przy drukowaniu grafik lub używaniu drukarek innych niż PostScriptowe należy sprawdzić optymalne wartości rozdzielczości w dokumentacji drukarki.

7 Kliknij OK.

Zobacz także

"Informacje o wymiarach w pikselach i rozdzielczości" na stronie 63

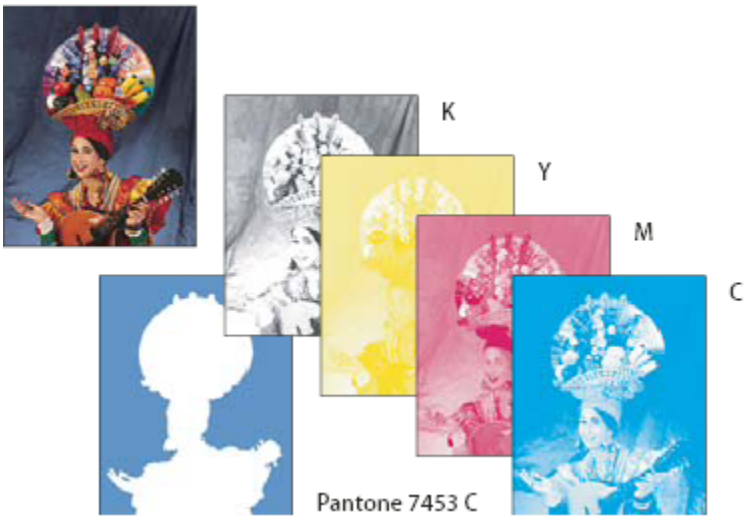
Zapisywanie lub wczytywanie ustawień siatki rastra

1 W oknie dialogowym Rastry półtonowe, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zapisać ustawienia, kliknąć na Zapisz. Wybrać położenie biblioteki próbek, wpisać nazwę pliku i kliknąć na Zapisz.
- Aby wczytać ustawienia, kliknąć na Wczytaj. Należy odszukać i zaznaczyć ustawienia, po czym kliknąć na Wczytaj.

Drukowanie rozbarwień za pomocą programu Photoshop

Gdy obraz (z kolorami CMYK lub kolorami dodatkowymi) jest przygotowywany do profesjonalnego wydruku, można wyodrębnić poszczególne kanały kolorów i wydrukować je na osobnych stronach.



Poszczególne kanały kolorów wydrukowane na osobnych stronach

Uwaga: *Jeśli obrazek drukowany pochodzi z innej aplikacji, a kanały dodatkowe mają być drukowane na dodatkowych kliszach drukarskich, należy najpierw zapisać plik w formacie DCS 2.0. Format DCS 2.0 zachowuje tylko kanały kolorów dodatkowych. Format ten jest obsługiwany przez takie aplikacje, jak Adobe InDesign i QuarkXPress.*

1. Upewnij się, że dokument jest w trybie Kolory CMYK lub Wielokanałowym i wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Z menu wysuwanego Obsługa kolorów wybrać opcję Rozbarwienia.

   Uwaga: *W zależności od drukarki i jej sterowników, opcje mogą się także pojawiać się w oknie Drukuj. W systemie Windows dostęp do opcji sterownika drukarki zapewnia przycisk Własności, a w systemie Mac OS – menu wysuwane (w drugim oknie dialogowym Drukuj).*
3. Kliknij przycisk Drukuj. Rozbarwienia zostaną wydrukowane dla każdego z kolorów obrazu.

Zobacz także

"Zapisywanie pliku w formacie Photoshop EPS" na stronie 487

Przygotowywanie obrazu z kanałami dodatkowymi do wydrukowania z innej aplikacji

1. Jeśli obraz jest w trybie bichromii, należy go przekonwertować na tryb Wielokanałowy.
2. Zapisać obraz w formacie DCS 2.0.
3. W oknie dialogowym Format DCS 2.0 pozostawić niezaznaczone opcje Uwzględnij raster półtonowy i Uwzględnij funkcję transferu.
4. Otworzyć lub zaimportować obraz w programie Photoshop, po czym ustawić kąty rastra. Należy upewnić się, że nawiązany został kontakt z kolorami dodatkowymi drukarki przeznaczonymi dla każdej z kolorowych klisz.

   Uwaga: *Plik PSD z kolorami dodatkowymi można umieścić bezpośrednio w programie Illustrator lub InDesign (bez specjalnych przygotowań).*

Zobacz także

"Zapisywanie pliku w formacie Photoshop EPS" na stronie 487

Zmiana metody kodowania

Domyślnie, sterownik drukarki przekazuje do sterowników postscriptowych dane binarne; niemniej można zdecydować, iż dane obrazu mają być zapisywane w kodzie JPEG lub ASCII85. Kod ASCII85 pozwala uzyskać mniejsze pliki obrazów niż tradycyjny kod ASCII. Opcje te nie są dostępne w przypadku drukarek nie obsługujących języka PostScript (np. wielu drukarek atramentowych).

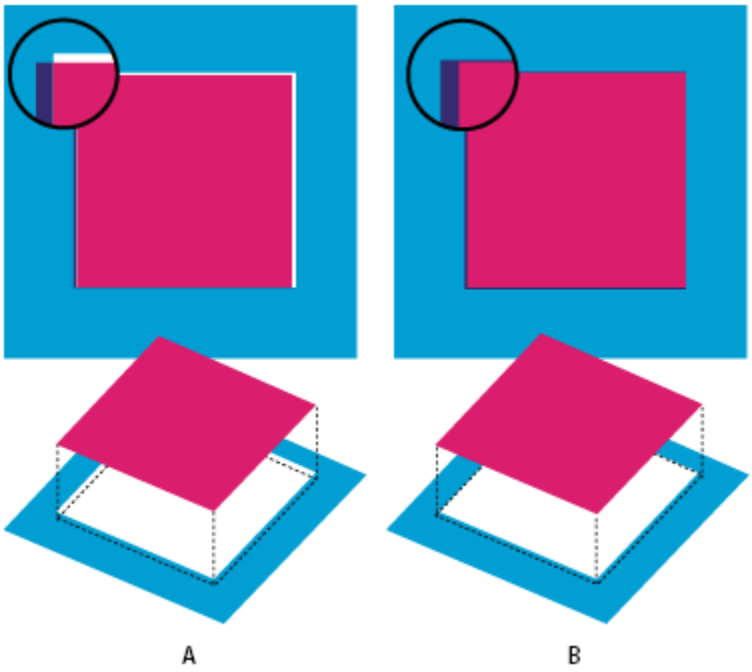
Niektóre pliki kodowane metodą JPEG są mniejsze od plików binarnych i z tego powodu ich wydruk przebiega szybciej. Kodowanie JPEG zmniejsza jednak jakość obrazu. Metodę tę obsługują poza tym tylko drukarki PostScript Level 2 (lub nowsze). Wysłanie pliku zakodowanego metodą JPEG do drukarki PostScript Level 1 może skutkować błędami języka PostScript.

Niektóre programy buforujące drukarek, sieci komputerowe i sterowniki drukarek firm niezależnych nie obsługują plików kodowanych ani binarnie, ani metodą JPEG. Niektóre urządzenia wyjścia typu PostScript przyjmują takie dane, ale tylko za pośrednictwem portów AppleTalk i Ethernet (nie wystarczają do tego ich porty równoległe i szeregowe). W takich wypadkach można wybrać kodowanie ASCII85. Należy jednak pamiętać, że pliki ASCII85 zawierają dwa razy więcej znaków niż piki binarne, a tym samym ich wydruk trwa dwa razy dłużej.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wybierz z menu opcję Wyjście.
3. Zaznaczyć wybraną opcję w menu Kodowanie.

Tworzenie zalewki

Zalewka to niezbędne nałożenia, gwarantujące dobry końcowy wygląd wydruku, nawet przy małej nierówności poszczególnych klisz drukarskich lub przy ich przesunięciu w maszynie drukarskiej. Przed podjęciem decyzji o użyciu zalewek należy skontaktować się z drukarnią. W większości przypadków to drukarnia określa, czy zalewki są potrzebne. Jeśli są potrzebne, pracownicy drukarni informują, jakie wartości należy wpisać w oknie dialogowym Zalewki



Korekta niedopasowania za pomocą zalewek
A. *Bez zalewek* ***B.*** *Z zalewkami*

Tworząc zalewki, należy pamiętać, że są one przeznaczone do korygowania niedopasowania czystych kolorów CMYK. Zalewek nie należy w zasadzie stosować w obrazach o łagodnych przejściach tonalnych, jakimi są zdjęcia. Zbyt duże zalewki mogą w efekcie pogrubić krawędzie. Problemy takie mogą nie być widoczne na ekranie, lecz pojawiać się dopiero na wydruku. Przy tworzeniu zalewek obowiązują pewne zasady ogólne:

- Wszystkie kolory rozlewają się pod czernią.
- Kolory jaśniejsze rozlewają się pod ciemniejszymi.
- Żółty rozlewa się pod niebieskozielonym, karmazynowym i czarnym.
- Czysty niebieskozielony i czysty karmazynowy rozlewają się pod sobą nawzajem w równym stopniu.

1 Zapisać kopię pliku w trybie RGB. Kopii można będzie użyć przy późniejszym odtwarzaniu obrazu. Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Kolor CMYK i przekształć obraz na tryb CMYK.

2 Wybierz polecenie Obraz > Zalewki.

3 W polu Szerokość wprowadzić wartość zalecaną przez drukarnię. Następnie należy zaznaczyć jednostkę miary i kliknąć na OK. Informacje o zakresie przewidywanych niedopasowań można uzyskać w drukarni.

Wyznaczanie rozdzielczości obrazów skanowanych dla publikacji

Rozdzielczość, w jakiej będzie skalowane zdjęcie może być wybierane przy użyciu kilku różnych technik. Jeśli skanowane zdjęcia mają być drukowane w określonym rozmiarze i przy znanej liniaturze rastra druku, to można skorzystać z podanych technik do określenia rozdzielczości skanu. Często łatwiej jest zeskanować obraz z maksymalną rozdzielczością optyczną skanera , a potem zmienić rozmiar obrazu w programie Photoshop.

Szacowanie rozdzielczości skanowania

Rozdzielczość skanowania może zostać wyznaczona na podstawie oryginalnych i ostatecznych wymiarów obrazu oraz rozdzielczości urządzenia wyjściowego. Po otwarciu zeskanowanego obrazu w programie Photoshop rozdzielczość skanowania zostaje przekształcona w rozdzielczość obrazu.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- W przypadku drukarek laserowych i naświetlarni, wartość liniatury rastra drukarki powinna być pomnożona przez 2. Aby określić liniaturę rastra danej drukarki, należy sięgnąć do jej dokumentacji lub skonsultować się z dystrybutorem.
- W przypadku drukarek atramentowych należy sięgnąć do ich dokumentacji. Wiele drukarek drukujących bezpośrednio na papierze fotograficznym ma optymalną rozdzielczość 300 na 400 dpi.

2 Wyznaczyć stosunek wymiarów wynikowego obrazu do wymiarów oryginału. Na przykład, dla obrazu wynikowego o wymiarach 6 na 9 cali i oryginału o wymiarach 2 na 3 cale stosunek ten wynosi 3:1.

3 Pomnożyć wynik uzyskany w kroku 1 przez wynik uzyskany w kroku 2.

Przypuśćmy, że obraz jest drukowany w naświetlarni, z liniaturą rastra rzędu 85 lpi i stosunkiem obrazu wynikowego do oryginału równym 3:1. Na początku, pomnóż 85 (liniatura rastra) przez 2 (równa się 170). Następnie pomnóż 170 przez 3 tak; wyliczona rozdzielczość skanu wynosi 510ppi. Jeśli obraz ma być drukowany na drukarce atramentowej o optymalnej rozdzielczości 300 dpi, należy pomnożyć 300 przez 3, co daje rozdzielczość skanowania 900.
Uwaga: *Różne procedury tworzenia rozbarwień mogą wymagać różnych stosunków rozdzielczości obrazka do liniatury rastra. Przed rozpoczęciem skanowania warto zatem skonsultować się ze specjalistą.*

Obliczanie wielkość pliku przed skanowaniem obrazu

Aby przewidzieć wielkość pliku zawierającego dane skanowania, można utworzyć plik próbny.

1 W programie Photoshop wybierz polecenie Plik > Nowy.

2 Wpisać wysokość, szerokość i rozdzielczość obrazu, który będzie drukowany. Rozdzielczość powinna być półtora do dwóch razów większa od planowanej liniatury rastra. Należy sprawdzić, czy zaznaczono tryb przyszłego skanowania. Wielkość pliku zostanie wyświetlona w oknie Nowy.

Załóżmy, że ostateczny obraz ma mieć 4 cale szerokości i 5 cali długości. Ponieważ będzie drukowany przy liniaturze rastra 150 i stosunku obraz/oryginał 2:1, ustawiono rozdzielczość 300. Plik wynikowy będzie miał wielkość 5,15 MB. Rozmiar otrzymanego pliku wynosi 5,15 MB.

Przed rozpoczęciem skanowania oszacowaną wielkość pliku należy wpisać w ustawieniach skanera. Nie trzeba przejmować się rozdzielczością ani wymiarami obrazu. Po zeskanowaniu obrazu i zaimportowaniu go do programu Photoshop należy wywołać polecenie Wielkość obrazu (z odznaczoną opcją ponownego próbkowania), a następnie wprowadzić prawidłowe wartości szerokości i długości.

Drukowanie bichromii

informacje o bichromii

Photoshop pozwala tworzyć monochromię, bichromię, trichromię i kwadrichromię. Monochromia to obrazy w Skali szarości, drukowane jednorodną farbą, inną niż czarna. Bichromia, trichromia i kwadrichromia to obrazy w Skali szarości drukowane dwoma, trzema lub czterema farbami. Różne farby reprezentują różne poziomy szarości, ale nie składają się na różne kolory. Termin *bichromia* odnosi się tutaj także do monochromii, bichromii, trichromii i kwadrichromii.

Bichromia jest stosowana do zwiększenia zakresu odcieni szarości. Mimo, że Skala szarości zawiera 256 odcieni, to maszyna drukarska może za pomocą pojedynczej farby odtworzyć tylko około 50 odcieni. W rezultacie obrazy w Skali szarości wydrukowane tylko czarną farbą wyglądają o wiele mniej dokładnie niż te same obrazy wydrukowane dwiema, trzema lub czterema farbami – jako że każda z nich może odtworzyć do 50 odcieni szarości.

Bichromia jest czasami drukowana farbą czarną i szarą. Czarna oddaje cienie, zaś szara – półcienie i światła. Jednak bichromia jest częściej drukowana farbami kolorowymi na jasnych obszarach. Technika ta daje obrazy o niewielkim zabarwieniu i pozwala znacznie zwiększyć ich zakres dynamiczny. Bichromia jest idealna do prac dwukolorowych, w których akcenty są nakładane farbą dodatkową (np. farbą PANTONE).

Ponieważ obrazy bichromatyczne są kolorowane przy użyciu różnych farb (w celu oddania różnych odcieni szarości), Photoshop traktuje je jako jednokanałowe 8-bitowe obrazy w Skali szarości. W trybie Bichromia nie ma, tak jak w trybie RGB, CMYK czy Lab, bezpośredniego dostępu do poszczególnych kanałów obrazu. Kanałami manipuluje się natomiast za pomocą krzywych w oknie dialogowym Opcje bichromii.

Przekształcanie obrazu na tryb bichromii

1. Przekonwertuj obraz na skalę szarości, wybierając polecenie Obraz > Tryb > Skala szarości. Przekształcane mogą być tylko obrazy 8-bitowe.

2. Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Bichromia.

3. W oknie dialogowym Opcje bichromii zaznaczyć opcję Podgląd.

4. W polu Typ zaznaczyć opcję Monochromia, Bichromia, Trichromia lub Kwadrichromia.

5. Kliknij pole koloru (wypełniony kwadrat) i otwórz próbnik kolorów, a następnie kliknij przycisk Biblioteki kolorów i zaznacz książkę farby i kolor w oknie dialogowym.

   Uwaga: *Aby uzyskać kolory w pełni nasycone, farby należy określić w porządku malejącym—najciemniejsze u góry, najjaśniejsze u dołu.*

6. Kliknąć na polu krzywej obok pola koloru i dopasować krzywą bichromii. Należy to zrobić dla wszystkich farb.

7. Jeśli to konieczne, określić kolory nadruków.

8. Kliknij OK.

Aby zastosować efekt bichromii tylko do wybranej części obrazka, przekształć obraz z trybu Bichromia na tryb Wielokanałowy –krzywe bichromii zostaną przekształcone na kanały dodatkowe. Wymazać fragment kanału dodatkowego dla obszarów przeznaczonych do drukowania w standardowej Skali szarości.

Zobacz także

"Informacje o kolorach dodatkowych" na stronie 539

Modyfikacja krzywej bichromii dla danej farby

Krzywa bichromii określa, w jaki sposób poszczególne farby rozkładają się w jasnych i ciemnych obszarach obrazu. Odwzorowuje ona poszczególne odcienie szarości oryginalnego obrazu na faktyczny udział danej farby w druku.

1 Aby zobaczyć efekt dopasowania, zaznacz opcję Podgląd, dostępną w oknie dialogowym Opcje bichromii..

2 Kliknąć na polu krzywej obok pola koloru danej farby.

Domyślna krzywa bichromii – linia prosta – obrazuje liniowe przyporządkowanie odcieniom szarości procentów farby. Przy takim ustawieniu piksel o 50-procentowym półtonie jest drukowany 50-procentową tintą farby, cień 100-procentowy jest drukowany tintą 100-procentową, itd...

3 Dopasować krzywą bichromii dla każdej z farb, przeciągając punkty krzywej lub wpisując wartości dla różnych gęstości farb.

- Oś pozioma wykresu przebiega od tonów jasnych po lewej stronie do ciemnych – po prawej. Gęstość farby wzrasta wzdłuż osi pionowej. Na krzywej można umieścić 13 punktów. Wartości pośrednie między określonymi punktami są wyliczane przez program Photoshop. W trakcie zmiany krzywej odpowiednie wartości są wyświetlane w polach tekstowych.
- Wartość wpisana w polu tekstowym odpowiada procentowej gęstości farby, która będzie użyta do wydrukowania pikseli o określonej szarości. Przykładowo, jeśli w polu 100% zostanie wpisane 70, to całkowicie czarne piksele na obrazie zostaną wydrukowane 70-procentowymi punktami farby.

4 Kliknąć na przycisku Zapisz, w oknie dialogowym Krzywa bichromii, aby zapisać krzywe utworzone w tym oknie dialogowym.

5 Kliknąć na przycisku Wczytaj, aby wczytać zapisane krzywe lub krzywe utworzone w oknie Krzywe, łącznie z krzywymi wygenerowanymi przy pomocy opcji Mapuj swobodnie.

W czasie używania obrazów w trybie bichromii, udziały farb mogą być wyświetlane w panelu Informacje. Aby wyświetlić te ustawienia (zastosowane przy wydruku), należy ustawić tryb odczytu na Kolor rzeczywisty. Wyświetlone wartości odzwierciedlają wszelkie zmiany wprowadzone w oknie Krzywa bichromii.

Zobacz także

"Polecenie Krzywe" na stronie 169

Określanie kolorów nadruków

Kolory nadruków to dwie nierasteryzowane farby, nałożone jedna na drugą. Na przykład, po nadrukowaniu farby cyjanowej na żółtą, powstanie kolor zielony. Kolejność nakładania farb i różnice dotyczące farb i papieru mogą znacznie wpłynąć na końcowy rezultat.

Jeśli to możliwe, wygląd nadruków na ekranie należy dopasować na podstawie wydrukowanej próbki. Warto pamiętać, że takie dopasowanie nie ma wpływu na wygląd samych nadruków, lecz tylko na ich wygląd na ekranie. Przed korektą kolorów należy upewnić się, że monitor został wykalibrowany zgodnie z opisem w podrozdziale .

Dopasowywanie wyświetlania kolorów nadruku

1 Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Bichromia.

2 Kliknąć na przycisku Nadruk koloru. W oknie Nadruk koloru jest widoczny wygląd zmieszania i nałożenia farb na wydruku.

3 Kliknąć na próbce koloru zestawienia, którego wygląd ma być zmieniony.

4 Wybrać odpowiedni kolor przy pomocy Próbnika kolorów i kliknąć na OK

5 Powtarzać kroki 3 i 4, aż do uzyskania zadawalającej kombinacji farb. Następnie kliknij przycisk OK.

Zapisywanie i wczytywanie ustawień bichromii

W oknie dialogowym Opcje bichromii jest dostępny przycisk Zapisz, który pozwala zapisywać zestawy krzywych bichromii, ustawienia farb i kolory nadruków. Do wczytywania tych elementów służy przycisk Wczytaj. Zapisane ustawienia mogą być potem użyte do innych obrazów w Skali szarości.

Program Photoshop zawiera kilka przykładowych zestawów krzywych bichromii, trichromii i kwadrichromii. W zestawach znajduje się kilka najczęściej używanych krzywych i kolorów. Można potraktować je jako punkt wyjścia do tworzenia własnych zestawów.

Wyświetlanie pojedynczych kolorów obrazu bichromatycznego

Ponieważ obrazy bichromatyczne są obrazami jednokanałowymi, zmiany farb są uwzględniane na złożonym obrazie końcowym. Użytkownik musi czasem obejrzeć pojedyncze klisze drukarskie, aby sprawdzić rozbarwianie poszczególnych kolorów na wydruku (podobnie jak z obrazami CMYK).

1 Po ustaleniu kolorów farb, wybierz polecenie Obrazek > Tryb > Wielokanałowy.

Obraz jest przekształcany na wielokanałowy, gdzie każdy kanał reprezentuje określoną farbę. Zawartość każdego kanału dodatkowego dokładnie odzwierciedla ustawienia bichromii, ale kompozytowy podgląd na ekranie nie będzie tak dokładny jak podgląd w trybie Bichromia.
Uwaga: *Jeśli zmiany są wprowadzane do obrazka w trybie Wielokanałowym, to nie ma możliwości powrotu do oryginalnego trybu bichromatycznego (chyba, że dostęp do niego zapewnia panel Historia). Aby dopasować rozłożenie farb i obejrzeć poszczególne klisze drukarskie, należy wykonać te dopasowania w oknie Krzywe bichromii przed przekształceniem na tryb Wielokanałowy.*

2 W palecie Kanały wybrać kanał do sprawdzenia.

3 Wybierz polecenie Edycja > Cofnij Wielokanałowy, aby powrócić do trybu Bichromia.

Drukowanie bichromii

Tworząc bichromię, należy pamiętać, że końcowy rezultat zależy od kolejności drukowania farb i od kątów rastra.

Optymalne liniatury i kąty rastra są dostępne za pośrednictwem opcji Auto w oknie dialogowym Rastry półtonowe (wybierz polecenie Plik > Drukuj, a potem zaznacz w menu opcję Wyjście i kliknij na Raster). Jeśli używana jest naświetlarka wyposażona w sterownik PostScript Level 2 (lub wersja późniejsza) lub Emerald, należy zaznaczyć opcję Użyj dokładnych rastrów w oknie dialogowym Auto-raster.
Uwaga: *Kąty i liniatury rastra zalecane dla kwadrichromii są oparte na założeniu, że kanał 1 zawiera najciemniejszą farbę, zaś kanał 4– najjaśniejszą.*

Obrazki w bichromii nie muszą być konwertowane na tryb CMYK przed drukowaniem rozbarwień, ale warto pamiętać o zaznaczeniu opcji Rozbarwienia w menu Profile, w części Zarządzanie kolorem okna Drukuj. Konwersja na tryb CMYK obejmuje konwersję wszelkich kolorów specjalnych na ich odpowiedniki trybu CMYK.

Eksportowanie obrazów bichromatycznych do innych aplikacji

Aby przygotować obraz bichromatyczny do eksportu do aplikacji do składu, należy zapisać go w formacie EPS lub PDF. (Jeśli jednak obraz zawiera kanały dodatkowe, należy go przekonwertować na tryb Wielokanałowy i zapisać w formacie DCS 2.0). Ważne jest,

by nazwy kolorów własnych zawierały odpowiednie sufiksy, umożliwiające rozpoznawanie kolorów przez inne aplikacje. W przeciwnym wypadku kolory nie będą drukowany poprawnie lub obraz nie będzie drukowany w ogóle

Drukowanie kolorów dodatkowych

Informacje o kolorach dodatkowych

Kolory dodatkowe są to specjalne, osobne farby używane zamiast lub obok farb tworzących gamę kolorów podstawowych (CMYK). Każdy kolor dodatkowy wymaga przy drukowaniu osobnego wyciągu (i osobnej blachy drukarskiej). (Ponieważ lakier także wymaga oddzielnego wyciągu, jest traktowany jak kolor dodatkowy.)

Jeśli obraz będzie drukowany z wykorzystaniem kolorów dodatkowych, to należy utworzyć kanały dodatkowe dla tych kolorów. Aby móc eksportować kanały dodatkowe, należy zapisać plik w formacie DCS 2.0 lub PDF.

Proszę zapoznać się z poniższymi wskazówkami dotyczącymi korzystania z kanałów kolorów dodatkowych:

- Jeżeli potrzebna jest grafika w kolorze dodatkowym, która będzie miała ostre krawędzie i będzie przebijać spod obrazu pod spodem, wykonaj taką kompozycję w programie graficznym lub programie do składu.
- Aby zastosować kolor dodatkowy jako tintę w całym obrazie, należy przekonwertować obraz na tryb bichromii i zastosować kolor dodatkowy do jednego z wyciągów bichromii. Jeden wyciąg może zawierać nie więcej niż cztery kolory dodatkowe.
- Nazwy kolorów dodatkowych są drukowane na wyciągach.
- Kolory dodatkowe są nadrukowywane na wierzchu ukończonego obrazu kompozytowego. Poszczególne kolory dodatkowe są drukowane w kolejności określonej na palecie Kanały (kolor odpowiadający pierwszemu kanałowi jest drukowany na wierzchu).
- Kolory dodatkowe można przenieść nad kanał domyślny na palecie Kanały tylko w trybie Wielokanałowym.
- Kolory dodatkowe nie mogą być stosowane do poszczególnych warstw.
- Kolory dodatkowe obrazu z kanałami kolorów dodatkowych są drukowane na drukarce kompozytowej w postaci dodatkowych kartek.
- Użytkownik może łączyć kanały dodatkowe z kanałami kolorów i rozdzielać kolor dodatkowy na jego kanały składowe.

Zobacz także

"Informacje o kanałach" na stronie 284

"Drukowanie rozbarwień za pomocą programu Photoshop" na stronie 532

Tworzenie nowego kanału dodatkowego

Użytkownik może utworzyć nowy kanał dodatkowy lub przekonwertować istniejący kanał alfa na kanał dodatkowy.

1. Wybierz polecenie Okno > Kanały, aby wyświetlić paletę Kanały.
2. Aby wypełnić zaznaczony obszar kolorem dodatkowym, należy utworzyć lub wczytać zaznaczenie.
3. Utworzyć kanał, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Nowy kanał , umieszczony w palecie Kanały, z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
   - Wybrać polecenie Nowy kanał koloru dodatkowego z menu palety Kanały.

   Utworzone zaznaczenie jest wypełniane aktualnie zdefiniowanym kolorem dodatkowym.
4. W oknie dialogowym Nowy kanał dodatkowy kliknij pole Kolor. W Próbniku kolorów kliknij Biblioteki kolorów i wybierz własny system kolorów, np. PANTONE lub TOYO. Wybierz kolor. Zobacz "Wybieranie koloru dodatkowego" na stronie 128.

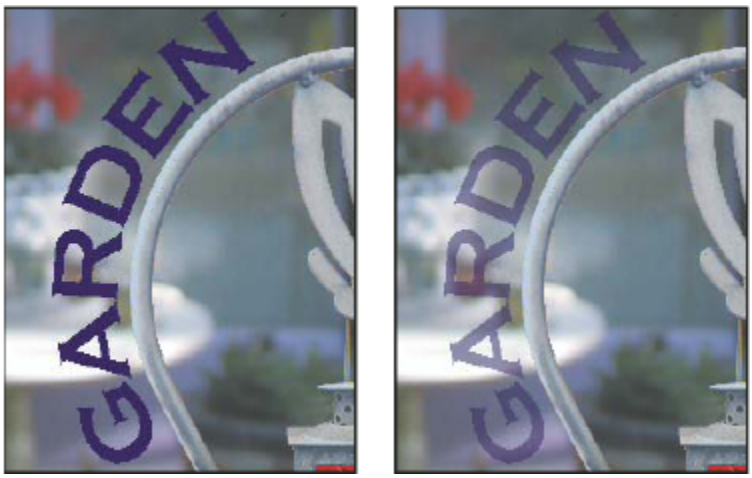
Jeśli wybrałeś kolor własny, warto zapytać obsługę drukarki lub pracowników serwisu o właściwą farbę drukarską.

5 Wpisać nazwę kanału koloru dodatkowego. Jeśli wybrano własny kolor, kanał automatycznie uzyskuje jego nazwę.

Należy pamiętać, że kolory dodatkowe muszą być nazwane, jeśli mają być rozpoznawane przez inne programy czytające pliki z obrazami. W innym przypadku plik może być błędnie drukowany.

6 W polu Krycie wpisać wartość z przedziału od 0% do100%.

Opcja pozwala na przeprowadzenie na ekranie symulacji gęstości koloru dodatkowego. Wartość 100% zapewnia symulację farby, która całkowicie kryje podłoże (np. farba metaliczna); 0% zapewnia symulację farby, która całkowicie przepuszcza podłoże (np. lakier UV). Opcja może być użyta do czasowego wyświetlenia i sprawdzenia położenia koloru normalnie niewidocznego (np. lakieru).



100% krycia i 50% krycia

Uwaga: *Opcja Krycie oraz opcje wyboru koloru wpływają jedynie na podgląd ekranowy i wydruku kompozytowy. Nie mają wpływu na drukowanie rozbarwień.*

Zobacz także

"Wybieranie koloru dodatkowego" na stronie 128

Przekształcanie kanału alfa w kanał koloru dodatkowego

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknąć na miniaturce kanału alfa na palecie Kanały.
- Zaznaczyć kanał alfa na palecie Kanały, przejść do menu palety i wybrać polecenie Opcje kanału.

2 Wybrać polecenie Kolor dodatkowy.

3 Kliknij pole kolorów i wybierz kolor w oknie dialogowym Próbnik kolorów albo kliknij przycisk Biblioteki kolorów i wybierz własny kolor. Kliknij OK.

4 Jeśli zachodzi taka potrzeba, zmienić nazwę kanału.

5 Kliknij OK.

Obszary kanału zawierające szarości są konwertowane na kolor dodatkowy.

6 Wybierz polecenie Obrazek > Dopasuj > Odwrotność, aby zastosować kolor do zaznaczonego obszaru kanału.

Zobacz także

"Tworzenie nowego kanału dodatkowego" na stronie 539

Edycja kanału koloru dodatkowego w celu dodania lub usunięcia koloru

1 Wybrać kanał koloru dodatkowego z palety Kanały.

2 Pomalować obraz za pomocą narzędzia do malowania lub narzędzia edycyjnego. Malowanie kolorem czarnym dodaje więcej koloru dodatkowego z kryciem 100%; malowanie za pomocą koloru szarego dodaje koloru dodatkowego z kryciem odpowiednim do zawartości czarnego w szarości.

Uwaga: *W odróżnieniu od opcji Krycie, umieszczonej w oknie dialogowym Opcje kanału koloru dodatkowego, opcja Krycie, umieszczona w opcjach narzędzia, określa dokładną gęstość farby używanej w druku.*

Zmiana kanału lub krycia kanału koloru dodatkowego

1 Kliknąć dwukrotnie na miniaturce kanału w palecie Kanały.

2 Kliknąć na polu kolorów i wybrać kolor. Kliknąć na przycisku Własny, aby wybrać własny system kolorów, np. PANTONE lub TOYO.

3 Wpisz wartość Krycia z przedziału od 0% do 100% tak, by dopasować krycie farby dla koloru dodatkowego.

Zobacz także

"Tworzenie nowego kanału dodatkowego" na stronie 539

"Wybieranie koloru dodatkowego" na stronie 128

Łączenie kanałów z kolorami dodatkowymi

1 Wybrać kanał koloru dodatkowego z palety Kanały.

2 Z menu palety wybrać polecenie Połącz kanał koloru dodatkowego.

Kolor dodatkowy jest przekształcany i łączony z kanałami kolorowymi. Kanał koloru dodatkowego jest usuwany z palety.

Łączenie kanałów kolorów dodatkowych spłaszcza obrazy z warstwami. Kolory dodatkowe są to specjalne, osobne farby używane zamiast lub obok farb tworzących gamę kolorów podstawowych (CMYK). Na przykład, kanał koloru dodatkowego z kryciem 50% daje inny efekt połączenia niż ten sam kanał z kryciem 100%.

Ponadto, wynikowe połączone kanały kolorów dodatkowych nie wyglądają tak samo jak oryginalne kanały kolorów dodatkowych, ponieważ farby CMYK nie odzwierciedlają dokładnie zakresu kolorów dostępnych za pośrednictwem farb dodatkowych.

Dopasowywanie nakładających się kolorów dodatkowych

Aby zapobiec nakładaniu się kolorów dodatkowych poprzez nadrukowanie, czyli uzyskać efekt wycinania się kolorów z podłoża, należy usunąć jeden z kolorów dodatkowych w miejscu ich nałożenia.

Aby sprawdzić na ekranie, jak kolory będą wyglądały w druku, należy skorzystać z drukowanych wzorników i dopasować do nich sposób wyświetlania kolorów na ekranie.
Uwaga: *W niektórych przypadkach, np. przy nakładaniu lakieru, efekt kolorów nadrukowanych jest zamierzony.*

1 W palecie Kanały wybrać kanał koloru dodatkowego, który ma być wydrukowany.

2 Wybierz polecenie Zaznacz > Wczytaj zaznaczenie.

Aby szybko zaznaczyć obrazek w kanale, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i kliknij kanał na palecie Kanały.

3 Jako Kanał wybrać kanał koloru dodatkowego z punktu 1 i kliknąć na OK.

4 Aby wycięciu koloru pod spodem towarzyszyło utworzenie zalewki, wybierz polecenie Zaznacz > Modyfikuj > Rozszerz lub Zawęź (w zależności od tego, czy nakładający się kolor jest ciemniejszy czy jaśniejszy od koloru znajdującego się pod spodem). Na palecie Kanały wybrać spodni kanał koloru dodatkowego pokrywający obszary, które mają być wycięte. Wcisnąć klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Mac OS).

Metoda może być użyta do wycinania obszarów z dowolnych kanałów znajdujących się pod kanałem koloru dodatkowego (np. CMYK).

5 Jeżeli kanał koloru dodatkowego jest nałożony na więcej niż jeden inny kanał koloru dodatkowego, należy powtórzyć opisaną procedurę dla każdego kanału zawierającego obszary, które mają być usunięte.

Zobacz także

"Tworzenie zalewki" na stronie 534

Rozdział 17: Grafika WWW

Narzędzia internetowe w programie Photoshop ułatwiają projektowanie i optymalizację poszczególnych grafik internetowych lub układów stron. Narzędzie Cięcie na plasterki może być używane do dzielenia grafiki lub strony na niewidocznie zszywane fragmenty i stosowania różnych ustawień kompresji i opcji interaktywnych do poszczególnych części. Okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń umożliwia podgląd różnych ustawień optymalizacji i dostosowanie palety kolorów, przezroczystości i poziomu jakości przed zapisaniem projektu w kilku formatach zgodnych z Internetem.

Praca z grafikami internetowymi

Informacje o grafice internetowej

Narzędzia internetowe programu Photoshop ułatwiają tworzenie fragmentów kompozycji strony internetowej oraz wystawienie pełnych stron internetowych w predefiniowanych lub dostosowanych formatach.

- Warstwy i plasterki mogą być używane do projektowania stron internetowych i elementów ich interfejsu.
- Kompozycje warstw mogą być używane w różnych kompozycjach stron lub do eksportu wersji wybranej strony.
- Tworzony tekst najazdowy lub grafiki przycisków mogą być importowane do programów Dreamweaver lub Flash.
- Animacje tworzone przy pomocy palety Animacja mogą być eksportowane w postaci animowanych obrazów GIF lub plików QuickTime. Zobacz “Tworzenie animacji klatkowych” na stronie 605.
- Funkcja Internetowa galeria zdjęć może służyć do szybkiej zmiany zestawu obrazów na interaktywną witrynę WWW, z wieloma profesjonalnie wyglądającymi szablonami stron. Zobacz “Tworzenie internetowych galerii zdjęć ” na stronie 555.

  Film przedstawiający projektowanie witryn internetowych przy pomocy programu Photoshop i Dreamweaver można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0200_pl.

Tworzenie najazdów

Najazd to przycisk lub obraz na stronie internetowej, który powoduje zmianę w momencie umieszczenia nad nim kursora myszy. Aby utworzyć najazd, potrzebne są przynajmniej dwa obrazy: obraz wstępny dla stanu zwykłego i drugi obraz dla stanu zmienionego.

Program Photoshop posiada kilka użytecznych narzędzi do tworzenia obrazów najazdu:

- Obrazy wstępne i zmienione mogą być tworzone przy pomocy warstw. Utwórz zawartość na jednej warstwie, powiel te warstwę i edytuj ją, tworząc podobną zawartość i zachowując wyrównanie pomiędzy warstwami. Podczas tworzenia efekty najazdu, można zmienić styl warstwy, jej widoczność lub położenie, wprowadzić zmiany dotyczące koloru lub tonów lub zastosować efekty filtrów. Zobacz “Powielanie warstw” na stronie 302.
- Style warstw mogą być tez używane do stosowania takich efektów jak kolorowe nakładki, cienie, poświaty lub płaskorzeźby na warstwie podstawowej. Aby utworzyć parę najazdu, włącz lub wyłącz styl warstwy i zapisz obraz w każdym ze stanów. Zobacz “Efekty i style warstw” na stronie 319.
- Użyj predefiniowanych stylów przycisków z palety Style do szybkiego tworzenia przycisków najazdów ze stanami zwykłym, najazd myszy i wciśniętym. Rysuj podstawowe kształty przy pomocy narzędzia Prostokąt i stosuj style (np. Faza zwykła) do automatycznego przekształcania prostokąta w przycisk. Skopiuj warstwę i zastosuj inne predefiniowane style (np. Faza najazd myszy) i utwórz dodatkowe stany przycisku. Zapisz każdą warstwę jako oddzielny obraz i utwórz ostateczny zestaw przycisku najazdu.
- Użyj okna Zapisz dla Internetu i urządzeń do zapisywania obrazów najazdów w formacie zgodnym z Internetem, w postaci plików o zoptymalizowanej wielkości. Zobacz “Optymalizacja obrazów” na stronie 562.

Po zapisaniu obrazów najazdów, zastosuj konwencję nadawania nazw do rozróżnienia obrazu podstawowego (bez stanu najazdu) i drugiego obrazu stan najazdu).

Po utworzeniu obrazu najazdu określonego w programie Photoshop, użyj Dreamweaver do umieszczenia obrazów na stronie internetowej i automatycznego dodania kodu Javascript dla operacji najazdu.

Film przedstawiający projektowanie witryn internetowych przy pomocy programu Photoshop i Dreamweaver można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0200_pl.

Eksportowanie do formatu Zoomify

Obrazy o wysokiej rozdzielczości mogą być wysyłane do Internetu, jeśli jego użytkownicy mają możliwość tworzenia panoramy i powiększania wyświetlającego więcej szczegółów. Obraz zwykłej wielkości jest wczytywany mniej więcej tyle samo czasu, ile plik JPEG podobnej wielkości. Program Photoshop eksportuje pliki JPEG i plik HTML, które mogą być pobierane na serwer WWW.

1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Zoomify i określ opcje eksportu.

Szablon	**Ustaw tło i nawigację dla obrazu wyświetlanego w przeglądarce**
Położenie wyjściowe	**Określa nazwę i położenie pliku**
Opcje układania obrazu	**Określa jakość obrazu**
Opcje przeglądarki	**Określa szerokość i wysokość pikseli dla obrazu podstawowego w przeglądarce odbiorcy.**

2 Wczytaj pliki html i obrazu na swój serwer WWW.

Film dotyczący Zoomify można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0003_pl.

Posługiwanie się wartościami kolorów w kodzie szesnastkowym

Program Photoshop może wyświetlać wartości szesnastkowe kolorów obrazu lub kopiować taką wartość szesnastkową koloru dla pliku HTML.

Zobacz także

“Wybieranie kolorów z palety internetowej” na stronie 127

Aby wyświetlić wartości kolorów w kodzie szesnastkowym na palecie Informacje:

1 Wybierz polecenie Okno > Informacje lub kliknij zakładkę palety Informacje i wyświetl tę paletę.

2 Wybierz polecenie Opcje palety z menu tej palety. Wybrać opcję Kolor Web z menu Tryb w sekcji Pierwszy odczyt koloru lub Drugi odczyt koloru. Kliknąć na przycisku OK.

3 Umieścić wskaźnik nad kolorem, dla którego mają zostać wyświetlone wartości szesnastkowe.

Kopiowanie koloru jako wartości szesnastkowej

Bieżący kolor narzędzia lub kolor obrazu można skopiować w postaci wartości szesnastkowych w głównym obszarze roboczym (ale nie w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń).

1 Skopiuj kolor, wykonując jedną z następujących czynności:

- Określ kolor narzędzia przy pomocy palety Kolor, Próbki lub Próbnik kolorów Adobe. Wybrać polecenie Kopiuj kolor jako HTML z menu palety Kolor.
- Gdy jest zaznaczone narzędzie Kroplomierz, przesuń kursor nad kolor wybrany do skopiowania, kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Mac OS) i wybierz z menu polecenie Kopiuj kolor jako HTML.

Kolor zostanie skopiowany do Schowka w postaci atrybutu HTML COLOR z odpowiednią wartością w kodzie szesnastkowym (kolor=#xxyyzz).

2 Aby wkleić ten kolor do pliku HTML, otwórz docelowy plik w programie do edycji HTML i wybierz polecenie Edycja > Wklej.

Podział stron internetowych na plasterki

Strony internetowych pocięte na plasterki

Plasterki dzielą obraz na mniejsze obrazy, złączane w stronę internetową przy pomocy tabeli HTML lub warstwy CSS. Dzielenie obrazu umożliwia przypisanie różnych łączy URL i zastosowanie nawigacji strony lub optymalizację każdej części obrazu przy pomocy własnych ustawień optymalizacji.

Obraz pocięty na plasterki jest eksportowany i optymalizowany przy pomocy polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń. Program Photoshop zapisuje każdy plasterek w postaci oddzielnego pliku i generuje HTML lub kod CSS potrzebny do wyświetlenia obrazu pociętego na plasterki.

Strona internetowa podzielona na plasterki

Projektując plasterki, należy mieć na uwadze następujące rzeczy:

- Plasterki są tworzone albo na podstawie warstw, albo za pomocą narzędzia Plasterki.
- Utworzony plasterek można zaznaczyć za pomocą narzędzia Zaznaczanie plasterków , a następnie przesunąć go, zmienić jego rozmiar lub wyrównać do innych plasterków.
- Opcje plasterków — takie, jak rodzaj zawartości, nazwa i adres URL — ustawia się w oknie dialogowym Opcje plasterków.
- Każdy plasterek może być optymalizowany przy pomocy różnych ustawień optymalizacji, dostępnych w oknie Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Typy plasterków

Plasterki są klasyfikowane według rodzaju zawartości (automatyczne, obraz, bez obrazu) i według sposobu tworzenia (przez użytkownika, na podstawie warstw).

Plasterki tworzone za pomocą narzędzia Cięcie na plasterki nazywane są *plasterkami użytkownika*; plasterki tworzone na podstawie zawartości warstwy nazywane są *plasterkami bazującymi na warstwie*. Przy tworzeniu nowego plasterka użytkownika lub plasterka

na bazie warstwy, generowane są dodatkowe dwa *auto-plasterka,* pokrywające pozostałe obszary obrazka. Innymi słowy, auto-plasterki pokrywają powierzchnię obrazu, która nie została zdefiniowana przez plasterki użytkownika i plasterki bazujące na warstwie. Auto-plasterki są generowane przy każdej operacji dodawania lub edycji plasterków użytkownika lub plasterków bazujących na warstwie. Auto-plasterki można przekonwertować na plasterki użytkownika.

Plasterki użytkownika i plasterki na bazie warstwy są oznaczane linią ciągłą, a auto-plasterki są oznaczane linią przerywaną. Co więcej, każdemu plasterki użytkownika i bazujące na warstwie posiadają różne ikony. Auto-plasterki można ukrywać, co ułatwia przeglądanie dwóch pozostałych rodzajów plasterków.

Podplasterek jest rodzajem auto-plasterka generowanego przy tworzeniu nakładających się plasterków. Podplasterki określają podział obrazu po zapisaniu go w postaci pliku zoptymalizowanego. Chociaż podplasterki są numerowane i posiadają symbol plasterka, to nie można ich ani zaznaczać ani edytować niezależnie od plasterka podkładowego. Podplasterki są generowane przy każdej zmianie kolejności plasterków.

Plasterki tworzy się różnymi metodami:

- Auto-plasterki są generowane automatycznie.
- Plasterki użytkownika są tworzone za pomocą narzędzia Cięcie na plasterki.
- Plasterki bazujące na warstwie są tworzone za pomocą palety Warstwy.

Zobacz także

"Określanie rodzaju zawartości plasterków" na stronie 552

Cięcie na plasterki strony internetowej

Narzędzie Cięcie na plasterki może być używane do rysowania linii plasterków bezpośrednio na obrazie lub projektowania własnej grafiki przy pomocy warstw i utworzenia plasterków na podstawie takich warstw.

Tworzenie plasterków przy pomocy narzędzia Cięcie na plasterki

1 Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki . Istniejące plasterki są automatycznie wyświetlane w oknie dokumentu.

2 W pasku opcji wybrać styl:

Zwykły	**Proporcje plasterka są określane metodą przeciągania.**
Stałe proporcje boków	**Obowiązuje stały stosunek wysokości do szerokości. W polu proporcji powinny być wpisywane wartości całkowite lub ułamki dziesiętne. Na przykład, aby utworzyć plasterek z szerokością dwa razy większą od wysokości należy wpisać 2 w polu szerokości i 1 w polu wysokości.**
Stała wielkość	**Obowiązuje stała wysokość i szerokość plasterka. Należy wpisać wartości całkowite, wyrażone w pikselach.**

3 Przeciągnąć kursor w miejsce utworzenia plasterka. Aby plasterek miał kształt kwadratu, należy przytrzymywać klawisz Shift. Aby rysować od wyróżnionego środka, należy przytrzymywać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aby wyrównać nowy plasterek do linii pomocniczej lub innego plasterka w obrazie, użyj polecenia Widok > Przyciągnij do. Zobacz "Przenoszenie, zmiana rozmiaru i przyciąganie plasterków użytkownika" na stronie 549.

Utwórz plasterki z linii pomocniczych

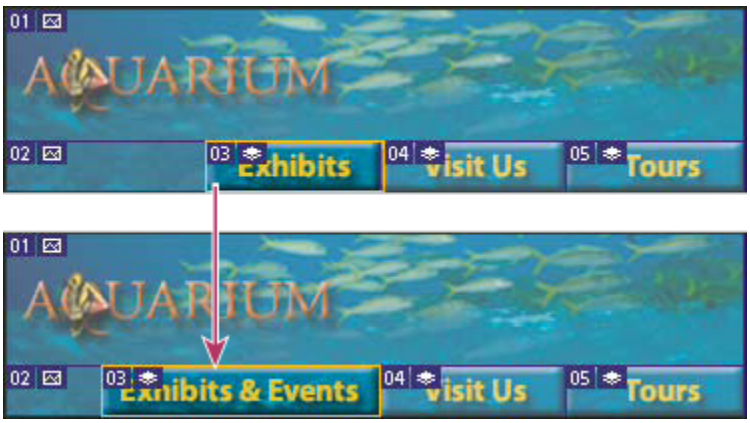
1 Dodać linie pomocnicze do obrazu.

2 Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki i kliknij opcję Plasterki z linii pomocniczych na pasku opcji.

Po utworzeniu plasterków z linii pomocniczych wszystkie istniejące plasterki zostaną usunięte.

Tworzenie plasterka z warstwy

Plasterek oparty na warstwie odwzorowuje wszystkie dane pikseli na warstwie. Gdy warstwa jest przenoszona lub edytowana, to obszar plasterka jest automatycznie uaktualniany tak, by zawierać nowe piksele.



Plasterek bazujący na warstwie jest uaktualniany podczas modyfikowania warstwy źródłowej

Plasterki na bazie warstw są mniej plastyczne od plasterków użytkownika, ale mogą być dowolnie zmieniane na plasterki użytkownika. Zobacz "Konwertowanie plasterków automatycznych i na bazie warstw na plasterki użytkownika" na stronie 547.

1 Zaznacz warstwę w panelu Warstwy.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Nowy plasterek na bazie warstwy.

Nie używaj plasterka bazującego na warstwie, jeśli w czasie animacji warstwa ma zostać przesunięta nad dużym obszarem obrazu, ponieważ wymiary plasterka mogą się stać zbyt duże.

Konwertowanie plasterków automatycznych i na bazie warstw na plasterki użytkownika

Ponieważ plasterek na bazie warstwy jest związany z pikselami zawartości warstwy, to jedynym sposobem na przesunięcie, złączenie, podzielenie, zmianę rozmiaru i wyrównanie takiego plasterka jest edycja warstwy chyba, że plasterek zostanie przekonwertowany na automatyczny.

Dla odróżnienia, wszystkie automatyczne plasterki obrazu są ze sobą połączone i mają takie same ustawienia optymalizacji. Aby przyjąć inne ustawienia optymalizacji dla plasterka automatycznego potrzebna jest jego zamiana na plasterek użytkownika.

1 Zaznacz jeden lub kilka plasterków wybranych do przekonwertowania, przy pomocy narzędzia Zaznaczanie plasterków.

2 Kliknij opcję Pierwszeństwo, w pasku opcji.

Odłączenie auto plasterka w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń przypisuje mu pierwszeństwo. Zobacz "Posługiwanie się plasterkami w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i Urządzenia" na stronie 566

Przeglądanie plasterków i opcji plasterków

Plasterki mogą być wyświetlane w programie Photoshop i oknie Zapisz dla Internetu i urządzeń. Podane niżej informacje pomogą określić typ plasterka:

Linie plasterka Definiują kontur plasterka Linie ciągłe ograniczają plasterki użytkownika i plasterki na bazie warstw; linie przerywane są używane na oznaczenie auto-plasterków.

Kolory plasterków Odróżniają plasterki użytkownika i plasterki na bazie warstw od plasterków automatycznych. Domyślnie, plasterki użytkownika i plasterki na bazie warstw mają niebieskie symbole, a auto-plasterki mają symbole szare.

Ponadto okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń dostosowuje kolory, aby „przydymić" niezaznaczone plasterki. Opisane zasady obowiązują tylko przy wyświetlaniu plasterków i nie wpływają na ostateczny wygląd obrazu. Domyślnie, zmiany kolorów auto-plasterków są dwukrotnie mocniejsze od zmian wprowadzanych w plasterkach użytkownika.

Numery plasterków Plasterki są numerowane 01 od lewej do prawej i z góry na dół, rozpoczynając od lewego górnego rogu obrazu. Jeśli użytkownik zmieni ułożenie lub całkowitą liczbę plasterków, program uaktualni numerację.

Symbole plasterków Wymienione *symbole* lub ikony stanowią określenie wybranych warunków.
Plasterek użytkownika zawiera obraz.

Plasterek użytkownika nie zawiera obrazu.

Plasterek bazuje na warstwie.

Wyświetlanie lub ukrywanie krawędzi plasterków

1. Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Plasterki. Aby ukryć lub wyświetlić plasterki razem z innymi elementami, należy użyć polecenia Rzeczy dodatkowe. Zobacz "Wyświetlanie lub ukrywanie Dodatków" na stronie 48.

Pokaż lub ukryj auto-plasterki

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz narzędzie Zaznaczanie plasterków i kliknij opcję Pokaż auto-plasterki lub Ukryj auto-plasterki w pasku opcji.
   - Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Plasterki. Auto-plasterki pojawią się razem z pozostałymi plasterkami.

Wyświetlanie lub ukrywanie numerów plasterków

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W systemie Windows wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze, Siatka, Plasterki i zliczanie obiektów.
   - W systemie Mac OS wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Linie pomocnicze, Siatka, Plasterki i zliczanie obiektów.
2. W obszarze Plasterka kliknij opcję Pokaż numery plasterków.

Zmiana koloru linii plasterków

1. W systemie Windows wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze, Siatka, Plasterki i zliczanie obiektów; w systemie Mac OS wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Linie pomocnicze, Siatka, Plasterki i zliczanie obiektów.
2. W obszarze Linie plasterka wybrać z menu wysuwanego polecenie Kolor linii.

   Po zmianie koloru linie zaznaczonego plasterka będą automatycznie wyświetlane w kolorze kontrastowym.

Modyfikowanie plasterków

Zaznaczanie jednego lub kilku plasterków

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie zaznaczania plasterków i dwukrotnie kliknij wybrany plasterek w obrazie. Jeśli plasterki zachodzą na siebie, należy kliknąć na widocznej części wybranego plasterka.
- Zaznacz narzędzie Zaznaczanie plasterka i klikając na kolejnych plasterkach z wciśniętym klawiszem Shift, dodaj je do zaznaczenia.
- Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterka w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, kliknij plasterek użytkownika lub poza obszarem obrazu i przeciągnij kursor przez plasterki, zaznaczając je. (Kliknięcie na plasterku użytkownika i przeciągniecie go powoduje przeniesienie plasterka.)

- Wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń Użyć narzędzia Cięcie na plasterki znajdującego się w tym oknie dialogowym, aby zaznaczyć plasterek.

Jeśli używasz narzędzia Cięcie na plasterki lub Zaznaczanie plasterków, możesz przełączać się między nimi, przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Przenoszenie, zmiana rozmiaru i przyciąganie plasterków użytkownika.

Operacje przenoszenia i zmiany rozmiarów plasterków użytkownika mogą być wykonywane w programie Photoshop, ale nie w oknie Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Przenoszenie lub zmiana rozmiaru plasterków użytkownika

1. Zaznacz jeden lub kilka plasterków.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przenieść plasterek, należy umieścić kursor na krawędzi zaznaczenia plasterka i przeciągnąć go w wybrane miejsce. Wciśnięcie klawisza Shift ogranicza ruchy do pionowych, poziomych lub pod kątem 45°.
   - Aby zmienić rozmiar plasterka, należy chwycić i przeciągnąć uchwyt boczny lub narożny plasterka. Po zaznaczeniu i zmianie wielkości przylegających plasterków ich wspólne krawędzie są zmieniane razem.

Zmiana rozmiaru lub przesuwanie plasterka użytkownika przy pomocy współrzędnych

1. Zaznacz jeden lub kilka plasterków.
2. Kliknij przycisk Opcje, dostępny w pasku opcji. W celu wyświetlenia opcji można też dwukrotnie kliknąć na plasterku.
3. W obszarze Wymiary na palecie Opcje plasterków, zmień jedną lub kilka spośród następujących opcji:

X	**Opcja określa odległość w pikselach od lewej krawędzi plasterka do punktu początkowego miarki w oknie dokumentu.**
y	**Opcja określa odległość w pikselach od górnej krawędzi plasterka do punktu początkowego miarki w oknie dokumentu.** ***Uwaga: Domyślnym punktem początkowym miarki jest lewy górny róg obrazka.***
Sz	**Opcja określa szerokość plasterka.**
W	**Opcja określa wysokość plasterka.**

Przyciąganie plasterków do linii pomocniczej, plasterka użytkownika lub innego obiektu

1. Zaznacz wybrane opcje w podmenu Widok > Przyciągnij do.
2. Wybierz polecenie Widok > Przyciągaj. O zaznaczeniu opcji informuje znacznik.
3. Przenieś zaznaczone plasterki w wybrane miejsce. Plasterki są przyciągane do każdego z wybranych obiektów w odległości 4 pikseli.

Dzielenie plasterków użytkownika i plasterków automatycznych

Okno Podziel plasterek umożliwia podzielenie jednego lub kilku plasterków z poziomie, pionie lub w obu kierunkach. Podzielone plasterki są zawsze plasterkami użytkownika, bez względu na to, czy pierwotnie były to plasterki użytkownika, czy auto-plasterki.
Uwaga: *Nie można dzielić plasterków na bazie warstw.*

1 Zaznacz jeden lub kilka plasterków.

2 Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i kliknij opcję Podziel, dostępną na pasku opcji.

3 Zaznacz opcję Podgląd w oknie Podziel plasterek, aby wyświetlić podgląd wprowadzanych zmian.

4 W oknie Podziel plasterek zaznacz jedną lub obie z podanych opcji:

Podziel poziomo	**Plasterek zostanie podzielony wzdłuż.**
Podziel pionowo na	**Plasterek zostanie podzielony wszerz.**

5 Zdefiniuj sposób dzielenia każdego z zaznaczonych plasterków:
- Zaznacz i wpisz wartość dla plasterków w pionie i poziomie, aby podzielić równo każdy plasterek na określoną liczbę plasterków.
- Zaznacz lub wpisz ilość pikseli przypadających na plasterek, aby podzielić plasterek na podstawie określonej liczby pikseli. Jeśli plasterek nie może być podzielony równo, z pozostałości podziału jest tworzony nowy plasterek. Na przykład, jeśli plasterek szerokości 100 pikseli zostanie podzielony na trzy plasterki szerokości 30 pikseli, to pozostały obszar szerokości 10 pikseli stanie się oddzielnym plasterkiem.

6 Kliknij przycisk OK.

Powielanie plasterków

Użytkownik może utworzyć duplikat plasterka o wymiarach i ustawieniach optymalizacji oryginału. Jeśli plasterek oryginalny jest połączonym plasterkiem użytkownika, to jego duplikat jest połączony z tym samym zestawem plasterków. Powielone plasterki są zawsze plasterkami użytkownika, bez względu na to, czy ich oryginały były plasterkami użytkownika, plasterkami na bazie warstw, czy auto-plasterkami.

1 Zaznacz plasterek lub kilka plasterków.

2 Przeciągnąć kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) ze środka zaznaczenia.

Kopiowanie i wklejanie plasterka

Wybrany plasterek można skopiować i wkleić do danego obrazu, innego obrazu lub innej aplikacji (np. Dreamweaver). Kopiowanie plasterka powoduje kopiowanie wszystkich warstw w granicach tego plasterka (nie tylko warstwy aktywnej).

1 Zaznaczyć jeden lub więcej plasterków za pomocą narzędzia Zaznaczanie plasterków.

2 Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.

Uwaga: *Plasterek nie może być kopiowany, jeśli w dokumencie jest aktywne zaznaczenie (ramka zaznaczenie pikseli lub zaznaczona ścieżka).*

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Jeśli plasterek ma być skopiowany do innego obrazu, należy otworzyć i wyświetlić ten obraz.
- Jeśli element jest wklejany do Dreamweaver, zmień okno Dreamweaver na aktywne.

4 Wybierz polecenie Edycja > Wklej. W przypadku wklejania plasterka do obrazu programu Photoshop, tworzona jest nowa warstwa.

Uwaga: *Plasterek skopiowany do Dreamweaver zachowuje informacje dotyczące nazwy pliku i ścieżki oryginalnego pliku źródłowego programu Photoshop. Aby wyświetlić te informacje w Dreamweaver, kliknij obraz z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Ctrl (Mac OS) i zaznacz opcję Uwagi autora, a następnie znajdź pole FilePathSrc, w zakładce Wszystkie informacje.*

Film przedstawiający projektowanie witryn internetowych przy pomocy programu Photoshop i Dreamweaver można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0200_pl.

Łączenie plasterków

W programie można połączyć dwa lub więcej plasterki w jeden plasterek. Plasterek wynikowy uzyskuje wymiary i położenie prostokąta powstałego poprzez połączenie zewnętrznych krawędzi plasterków składowych. Jeśli połączone plasterki nie przylegają do siebie lub mają różne proporcje i wyrównania, nowo utworzony plasterek może zachodzić na pozostałe plasterki.

Nowy plasterek przyjmuje ustawienia optymalizacji pierwszego zaznaczonego plasterka. Połączony plasterek jest zawsze plasterkiem użytkownika, bez względu na to, czy wśród oryginalnych plasterków były auto-plasterki.
Uwaga: *Nie można połączyć plasterków bazujących na warstwie.*

1 Zaznacz dwa lub więcej plasterków.

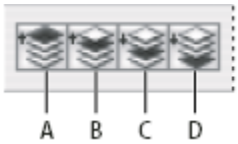
2 Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Ctrl (Mac OS) i wybierz polecenie Złącz plasterki.

Zmiana kolejności plasterków

Jeśli plasterki się nakładają, to ostatnie z utworzonych plasterków jest umieszczone na wierzchu. Aby umożliwić dostęp do plasterków umieszczonych niżej, należy zmienić ich kolejność. Użytkownik może wybrać plasterek, który zostanie umieszczony na górze i na dole grupy, a także przenosić plasterki w górę i dół.
Uwaga: *Nie można zmienić kolejności auto-plasterków.*

1 Zaznacz plasterek lub kilka plasterków.

2 Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i kliknij opcję zmiany kolejności na pasku opcji.



Opcje kolejności
A. *Przesuń na wierzch* ***B.*** *Przesuń do przodu* ***C.*** *Przesuń do tyłu* ***D.*** *Przesuń na spód*

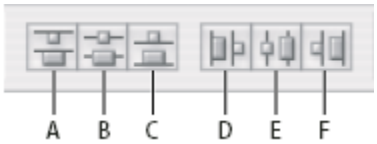
Wyrównywanie i rozmieszczanie plasterków użytkownika

Plasterki użytkownika mogą być wyrównywane względem boków i środka. Wyrównywanie plasterków użytkownika eliminuje niepotrzebne plasterki automatyczne i zapewnia mniejszy, bardziej efektywny plik HTML.
Uwaga: *Aby wyrównać plasterki bazujące na warstwach, wyrównaj lub rozmieść zawartość warstw.*

1 Zaznacz wybrane plasterki użytkownika.

2 Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i zaznacz opcję rozmieszczenia na pasku opcji.

Opcje wyrównania
A. *Górne* ***B.*** *Pionowo do środka* ***C.*** *Dolne* ***D.*** *Lewe* ***E.*** *Do środka w poziomie* ***F.*** *Prawe*



Opcje rozmieszczenia
***A.** Górne **B.** Pionowo do środka **C.** Dolne **D.** Lewe **E.** Do środka w poziomie **F.** Prawe*

Zobacz także

"Wyrównywanie obiektów na różnych warstwach" na stronie 307

Usuwanie plasterka

Jeśli usunięty zostanie plasterek użytkownika lub plasterek bazujący na warstwie, program odtworzy auto-plasterki, aby wypełnić dany obszar dokumentu.

Usunięcie plasterka na bazie warstwy nie usuwa danej warstwy, ale usunięcie warstwy powoduje usunięcie powiązanego z nią plasterka.
***Uwaga:** Nie można usuwać auto-plasterków. Po usunięciu wszystkich plasterków użytkownika i plasterków na bazie warstw, na obrazie pozostaje jedna warstwa automatycznego plasterka.*

1. Zaznacz jeden lub kilka plasterków.
2. Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki lub Zaznaczanie plasterków, po czym wciśnij klawisz Backspace lub Delete.
3. Aby usunąć wszystkie plasterki użytkownika i plasterki na bazie warstw, wybierz polecenie Widok > Usuń plasterki.

Blokowanie wszystkich plasterków

Zablokowanie plasterków zapobiega pewnym przypadkowym zmianom, takim jak zmiana rozmiarów czy przesunięcie.

1. Wybierz polecenie Widok > Zablokuj plasterki.

Opcje wyjściowe plasterków

Wyświetlanie okna Opcje plasterków

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij plasterek kursorem narzędzia Zaznaczanie plasterków.
- Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i kliknij przycisk Opcje plasterków, dostępny na pasku opcji. Ta metoda nie jest dostępna w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Określanie rodzaju zawartości plasterków

Gdy plasterek jest eksportowany do pliku HTML, można określić sposób wyświetlania jego zawartości w przeglądarkach internetowych. Dostępne opcje różnią się w zależności od używanej aplikacji i rodzaju zaznaczonego plasterka.

- Plasterki Obraz zawierają dane obrazu. Jest to domyślny rodzaj zawartości.
- Plasterki bezobrazkowe umożliwiają tworzenie pustych komórek tabeli, które mogą zostać wypełnione tekstem lub jednolitym kolorem. W plasterkach takich można jednak umieszczać tekst HTML. Ustawienie opcji „Tekst jest w HTML" w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń sprawi, że przeglądarka będzie interpretować tekst jako kod HTML. Plasterki bezobrazowe nie są eksportowane jako obrazy i mogą być wyświetlane w przeglądarce.
  ***Uwaga:** Ustawienie opcji dla auto-plasterka sprawia, że staje się ono plasterkiem użytkownika.*

1 Zaznacz plasterek. Jeśli operacje są wykonywane w programie Photoshop, dwukrotnie kliknij plasterek kursorem narzędzia Zaznaczanie plasterków, wyświetlone zostanie okno Opcje plasterków.

2 Zaznacz wybrany rodzaj plasterka w menu Typ, umieszczonym w oknie dialogowym Opcje plasterków.

Zmiana nazwy plasterka

Nazwy plasterków dodawanych do obrazu wygodnie jest zmienić na nazwy opisowe, nawiązujące do zawartości plasterków. Domyślnie, plasterki użytkownika są nazywane zgodnie z ustawieniami w oknie dialogowym Opcje wyjścia. Plasterki oparte na warstwach nazywają się tak samo jak warstwy, z których pochodzą.

1 Zaznacz plasterek i dwukrotnie kliknij plasterek kursorem narzędzia Zaznaczanie plasterków tak, by wyświetlić okno Opcje plasterków. W oknie Opcje plasterków wpisz nową nazwę w polu Nazwa.

Uwaga: *Pole Nazwa nie jest widoczne w przypadku plasterka bezobrazowego.*

Wybieranie koloru tła plasterka

Opcja koloru tła umożliwia zaznaczenie koloru wypełniającego obszary przezroczyste (plasterek obrazkowy) lub cały obszar plasterka (plasterek bezobrazowy).

Program Photoshop nie wyświetla zaznaczonego koloru tła, dlatego też dla sprawdzenia efektu takiego koloru należy użyć przeglądarki internetowej.

1 Zaznacz plasterek. Jeśli operacje są wykonywane w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu programu Photoshop, wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i dwukrotnie kliknij plasterek, aby wyświetlić okno dialogowe Opcje plasterków.

2 Zaznacz wybrany kolor tła w menu, umieszczonym w oknie dialogowym Opcje plasterków. Zaznacz opcję Brak, Otoczka, Kroplomierz (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Biały, Czarny lub Inny (wybrany Próbnikiem kolorów Adobe).

Przypisywanie informacji URL do plasterka typu Obraz

Przypisanie do plasterka adresu URL sprawia, że cały obszar plasterka staje się punktem krytycznym strony internetowej. Po kliknięciu na łączu przeglądarka internetowa kieruje użytkownika pod określony adres URL i do docelowej ramki. Opcja jest dostępna tylko dla plasterków obrazkowych.

1 Zaznacz plasterek. Jeśli operacje są wykonywane w programie Photoshop, dwukrotnie kliknij plasterek kursorem narzędzia Zaznaczanie plasterków i wyświetl okno Opcje plasterków.

2 W oknie Opcje plasterków wpisz adres URL w polu tekstowym Adres URL. Można wprowadzić adres URL względny lub bezwzględny. Przy wprowadzaniu bezwzględnego adresu URL należy uwzględnić odpowiedni protokół (na przykład, dla łącza HTML wpisać http://www.adobe.com, a nie www.adobe.com). Więcej informacji o względnych i bezwzględnych adresach URL można znaleźć w dowolnym podręczniku kodu HTML.

3 Jeśli jest taka potrzeba, wpisz nazwę ramki docelowej w polu tekstowym Cel:

_blank	**Dołączony plik jest wyświetlany w nowym oknie, pozostawiając otwarte oryginalne okno przeglądarki.**
_self	**Dołączony plik jest wyświetlany w tej samej ramce, co plik oryginalny.**
_parent	**Dołączony plik jest wyświetlany w oryginalnym zestawie ramek. Opcja powinna być używana, gdy dokument HTML zawiera ramki, a ramka bieżąca jest ramką podrzędną. Plik dołączony jest wyświetlany w bieżącej ramce nadrzędnej.**

_top	**Plik dołączony wypełnia całe okno przeglądarki, wszystkie bieżące ramki znikają. Nazwa pliku musi odpowiadać nazwie ramki zdefiniowanej uprzednio w pliku HTML dokumentu. Po kliknięciu plasterka dołączony plik jest wyświetlany w nowej ramce:** ***Uwaga: Więcej informacji na temat ramek można znaleźć w podręczniku kodu HTML.***

Określanie komunikatów przeglądarki i tekstu zastępczego

Użytkownik może określić komunikaty wyświetlane w oknie przeglądarki. Te opcje są dostępne tylko dla plasterków obrazkowych i pojawiają się jedynie w wyeksportowanych plikach HTML.

1 Zaznacz plasterek. Jeśli operacje są wykonywane w programie Photoshop, dwukrotnie kliknij plasterek kursorem narzędzia Zaznaczanie plasterków, wyświetlone zostanie okno Opcje plasterków.

2 W oknie Opcje plasterków, wpisz wybrany tekst.

Komunikat	**Umożliwia zmianę komunikatu domyślnego, który ma być wyświetlany w obszarze stanu dla zaznaczonego plasterka lub plasterków. Domyślnie, wyświetlone jest łącze URL plasterka (jeżeli takie istnieje).**
Znacznik Alt/Alt	**Umożliwia określenie znacznika Alt dla zaznaczonego plasterka lub plasterków. W przeglądarkach, które nie wyświetlają grafiki, tekst Alt (alternatywny) pojawia się zamiast obrazu plasterka. Pojawia się też zamiast obrazu, który jest w trakcie ładowania oraz w niektórych przeglądarkach jako podpowiedź.**

Dodawanie tekstu HTML do plasterka

W przypadku plasterków bezobrazowych istnieje możliwość wpisania tekstu, który będzie wyświetlany przez przeglądarkę w odpowiadających im obszarach. Dodawany tekstu może być typu zwykły lub sformatowany do standardów znaczników HTML. Można również wybrać opcje wyrównania pionowego i poziomego. Więcej informacji o znacznikach HTML można znaleźć w podręczniku kodu HTML.

Program Photoshop nie wyświetla tekstu HTML w oknie dokumentu; aby obejrzeć taki tekst, należy użyć przeglądarki internetowej. Poprawność wyświetlania tekstu HTML powinna być sprawdzana na różnych przeglądarkach i w różnych systemach operacyjnych.
Uwaga: *Ilość tekstu w plasterku bezobrazowym może wpływać na układ wyeksportowanej strony.*

1 Zaznacz plasterek. Dwukrotnie kliknij plasterek kursorem narzędzia Zaznaczanie plasterków tak, by wyświetlić okno Opcje plasterków. Dwukrotnie kliknij plasterek w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń i określ dodatkowe opcje formatowania.

2 W menu Typ (okno dialogowe Opcje plasterków) zaznacz plasterek Bez obrazu.

3 Wpisać wybrany tekst w polu tekstowym.

4 (Tylko okno Zapisz dla Internetu i urządzeń) Jeśli tekst jest sformatowany przy użyciu znaczników HTML, zaznacz opcję Tekst jest w HTML. Jeśli opcja nie zostanie zaznaczona, znaczniki HTML zostaną pominięte i cały tekst zostanie wyświetlony na stronie internetowej bez formatowania.

5 (Tylko okno Zapisz dla Internetu i urządzeń) Jeśli jest taka potrzeba, zaznacz opcję Wyrównanie komórek w odpowiedniej sekcji okna dialogowego.

Domyślnie	**Będzie używana domyślna opcja wyrównania poziomego przeglądarki.**
Lewe	**Tekst będzie wyrównywany do lewej strony obszaru plasterka.**
Środek	**Tekst będzie wyrównywany do środka obszaru plasterka.**
Prawe	**Tekst będzie wyrównywany do prawej strony obszaru plasterka.**
Domyślnie	**Będzie używana domyślna opcja wyrównania pionowego przeglądarki.**
Górne	**Tekst będzie wyrównywany do górnej krawędzi obszaru plasterka**
Linia bazowa	**Opcja pozwala określić wspólną linię bazową dla pierwszego wiersza tekstu w komórkach z tego samego rzędu (wynikowej tabeli HTML). Każda komórka w danym rzędzie musi podlegać opcji Linia bazowa.**
Do środka	**Tekst w obszarze plasterka będzie wyśrodkowany w pionie.**
Dolne	**Tekst będzie wyrównywany do dolnej krawędzi obszaru plasterka**

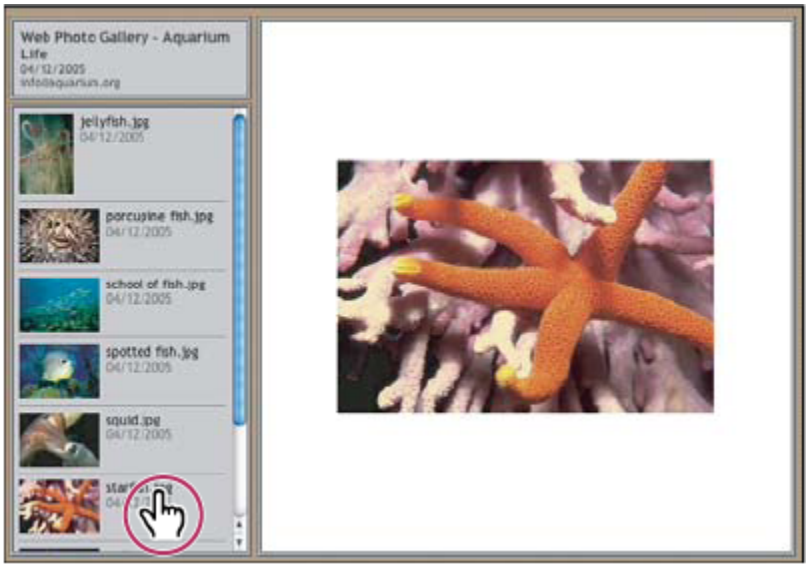
Zobacz także

"Podgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce WWW" na stronie 568

Tworzenie galerii zdjęć WWW (Photoshop)

Informacje o internetowej galerii zdjęć

Galeria zdjęć WWW jest to witryna internetowa, która zawiera, po pierwsze, stronę główną z miniaturkami zdjęć, i po drugie, strony podrzędne z obrazkami naturalnej wielkości. Każda ze stron zawiera łącza umożliwiające poruszanie się po witrynie. Na przykład, kliknięcie na łączu w postaci miniaturki obrazka powoduje wczytanie strony z obrazkiem naturalnej wielkości. Polecenie Galeria zdjęć WWW służy do automatycznego generowania galerii zdjęć WWW na podstawie zestawu obrazków.



Strona główna galerii zdjęć WWW

Photoshop zapewnia szereg stylów galerii. Style te można wybrać w oknie Galeria zdjęć WWW. Zaawansowany użytkownik (znający kod HTML) może także utworzyć nowy styl lub dostosować styl istniejący poprzez edycję zestawu szablonów HTML.

Każdy szablon ze stylami galerii posiada inne opcje. W przypadku stylu zdefiniowanego niektóre opcje mogą być nieaktywne bądź niedostępne.

Tworzenie internetowej galerii zdjęć

1. (Opcjonalnie) Zaznaczyć pliki lub folder z plikami, do których będzie stosowany program Adobe Bridge.

   Obrazy będą wyświetlane w kolejności określonej w programie Bridge. Kolejność tę można zmienić w programie Bridge.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W programie Adobe Bridge wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Internetowa galeria zdjęć.
   - W programie Photoshop wybrać polecenie Plik > Automatyzacja > Internetowa galeria zdjęć.

3. Wybierz styl galerii z wyskakującego menu Styl. W oknie dialogowym jest widoczny podgląd strony głównej dla wybranego stylu.

4. (Opcjonalnie) Wprowadź adres e-mail, który będzie pełnił funkcję adresu kontaktowego.

5. Z menu Użyj wybrać pliki źródłowe galerii.

Zaznaczone obrazki z Adobe Bridge	**Przed otwarciem okna Galeria zdjęć WWW zostaną użyte zaznaczone obrazki.**
Folder	**Zostaną użyte obrazki, które wybrano za pomocą przycisku Przeglądaj (Windows) lub Wybierz (Mac OS). Zaznaczyć opcję Uwzględniaj podfoldery, aby dołączyć wszystkie obrazki umieszczone w podfolderach zaznaczonego folderu.**

6. Kliknąć na Cel, a następnie zaznaczyć folder, w którym będą przechowywane obrazki i strony HTML galerii. Następnie należy kliknąć na przycisku OK (Windows) lub Wybierz (Mac OS).

7 Zaznaczyć opcję formatu galerii zdjęć WWW. Wybór poszczególnych zestawów opcji umożliwia menu Opcje. Zobacz "Opcje Internetowej galerii zdjęć" na stronie 557.

8 Kliknij przycisk OK. Photoshop umieszcza w folderze docelowym następujące pliki HTML i JPEG:

- Stronę domową galerii, nazwaną index.htm lub index.html w zależności od wybranej opcji rozszerzenia. Aby obejrzeć galerię, należy otworzyć ten plik w dowolnej przeglądarce internetowej.
- Obrazki JPEG w podfolderze obrazków.
- Strony HTML w podfolderze stron.
- Obrazki miniaturek JPEG w podfolderze miniaturek.

Sprawdzanie zgodności kolorów

Jeśli pewne zdjęcia charakteryzują się bogatą przestrzenią kolorów, np. ProPhoto RGB lub Adobe RGB, kolory obrazu mogą się zmieniać, gdy wyświetlane są w internetowej galerii przez przeglądarkę, która nie czyta osadzonych profilów kolorów. Jeśli tak się dzieje, spróbuj przekonwertować profile obrazów na sRGB (których większość przeglądarek używa domyślnie), a następnie zoptymalizować lub dołączyć do Internetowej galerii zdjęć. Przekonwertuj je na sRGB w jeden z następujących sposobów. Operację konwersji najlepiej zastosować do kopii obrazków.

- Aby przekonwertować pojedynczy obrazek, wybierz polecenie Edycja > Konwertuj na profil i wybierz profil sRGB. Zobacz "Przydzielanie lub usuwanie profilu kolorów" na stronie 149.
- Aby przekonwertować cały folder obrazków, należy użyć Procesora obrazków. Wybierz polecenie Plik > Skrypty > Procesor obrazów Zobacz "Konwersja plików za pomocą funkcji Procesor obrazów" na stronie 662.

Jeśli jest używany Procesor obrazków, pliki mogą zostać zapisane w formacie JPEG i w wybranym rozmiarze. Należy upewnić się przy tym, czy wśród opcji dużych obrazków wyłączono opcję Zmień wielkość obrazków.

Opcje galerii zdjęć WWW

Ogólne Opcje dotyczące rozszerzeń plików, kodowania i metadanych.
Rozszerzenie Można użyć jednego z dwóch rozszerzeń: .htm lub .html.

Dla URL zastosuj kodowanie UTF 8 Używa kodowania UTF-8.

Dodaj atrybuty wysokości i szerokości obrazków Pozwala określić wymiary obrazków, co skraca czas ich pobierania.

Zachowaj wszystkie metadane Są zachowywane metadane.

Baner Opcje tekstowe banera wyświetlanego na każdej ze stron galerii. Należy wprowadzić tekst w każdym z następujących pól:
Nazwa strony Nazwa galerii.

Fotografik Dane osoby lub organizacji będącej twórcą (właścicielem) zdjęć.

Informacje kontaktowe Pole na informacje kontaktowe dla osób odwiedzających galerię, takie jak numer telefonu lub adres.

Data Data wyświetlana na każdej ze stron galerii. Domyślnie Photoshop używa bieżącej daty.

Czcionka i Rozmiar czcionki (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Opcje tekstu baneru.

Duże obrazy Opcje dotyczące głównych obrazków, które są wyświetlane na każdej ze stron galerii.
Dodaj łącza numeryczne (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Umieszcza sekwencję liczbową (rozpoczynając od 1, kończąc na liczbie wszystkich stron w galerii) w orientacji poziomej w górnej części każdej strony galerii. Każdy numer jest łączem do odpowiadającej mu strony.

Zmień rozmiar obrazów Opcja odpowiada za zmianę rozmiaru obrazków umieszczanych na stronach galerii. Rozmiar można wybrać z menu wysuwanego lub wpisać (w pikselach). W polu Zachowaj należy wybrać wymiary, które mają zostać zachowane podczas skalowania.. W polu Jakość JPEG należy wybrać wartość z menu, wpisać wartość z przedziału od 0 do 12 lub odpowiednio ustawić suwak. Im wyższa wartość, tym lepsza jakość obrazka i tym większy plik obrazka.
Uwaga: *W programie Photoshop jest używana domyślna metoda interpolacji (ustawiona w preferencjach). Aby zapewnić minimalny rozmiar pliku wynikowego należy wybrać metodę Dwusześcienna (wyostrzanie).*

Rozmiar ramki Określa w pikselach szerokość obramowania wokół obrazka.

Podpisy (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Określa opcje wyświetlania podpisów pod każdym obrazem. Wybierz Nazwę pliku, aby wyświetlić nazwę pliku lub zaznaczyć Opis, Autorzy, Tytuł, Prawa autorskie, aby wyświetlić tekst opisu z okna dialogowego Informacje o pliku.

Czcionka i Rozmiar czcionki (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Określa czcionkę i rozmiar podpisu.

Miniaturki Opcje dotyczące głównej strony galerii, między innymi wielkości miniaturek obrazków.
Rozmiar Szerokość miniaturki. Odpowiednią wartość (w pikselach) można wybrać z menu wysuwanego lub wpisać.

Kolumny i rzędy Liczba kolumn i rzędów na stronie głównej, w których są wyświetlane miniaturki obrazków. Opcja nie jest stosowana do galerii z poziomym lub pionowym stylem ramek.

Rozmiar ramki Określa w pikselach szerokość obramowania wokół każdej z miniaturek.

Podpisy (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Określa opcje wyświetlania podpisów pod każdą miniaturką. Wybierz Nazwę pliku, aby wyświetlić nazwę pliku lub zaznaczyć Opis, Autorzy, Tytuł, Prawa autorskie, aby wyświetlić tekst opisu z okna dialogowego Informacje o pliku.

Czcionka i Rozmiar czcionki (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Określa czcionkę i rozmiar podpisu.

Własne kolory Opcje dotyczące kolorów różnych elementów galerii. Aby zmienić kolor elementu należy kliknąć na próbce jego koloru i zaznaczyć inny kolor za pomocą Próbnika kolorów. Istnieje możliwość zmiany koloru tła każdej ze stron (opcja Tło) i koloru baneru (opcja Baner).

Zabezpieczenie Pozwala określić tekst, jaki będzie wyświetlany na każdym obrazku w celu zniechęcenia potencjalnych złodziei.
Zawartość Wyświetlany tekst. Można zaznaczyć opcję Tekst własny i wprowadzić własny tekst. Aby był wyświetlany tekst pobierany z okna dialogowego Informacje o pliku, należy zaznaczyć pozycję Nazwa pliku, Opis, Informacje o twórcy, Tytuł bądź Prawa autorskie.

Czcionka, kolor i położenie Opcja określa czcionkę, kolor i wyrównanie podpisu obrazka.

Opcje obrotu Pozwala określić kąt obrotu tekstu na obrazku.

Style galerii zdjęć WWW

Użytkownicy programu Photoshop mają do dyspozycji wiele stylów galerii zdjęć WWW. Zaawansowany użytkownik (znający kod HTML) może także utworzyć nowy styl lub dostosować styl istniejący poprzez edycję zestawu szablonów HTML.

Style galerii zdjęć WWW znajdujące się w zasobach programu Photoshop są umieszczone w odrębnych folderach w następujących lokalizacjach:
Windows Program Files/Adobe/Photoshop CS/Presets/Web Photo Gallery.

Mac OS Adobe Photoshop CS/Presets/Web Photo Gallery.

Nazwa każdego folderu w powyższych lokalizacjach figuruje jako opcja w menu Styl w oknie dialogowym Galeria zdjęć WWW. Każdy folder zawiera (używane przez program Photoshop do tworzenia galerii) następujące pliki szablonów:

Caption.htm Decyduje o położeniu podpisów pod miniaturkami na stronie internetowej.

FrameSet.htm Decyduje o układzie zestawu ramek do wyświetlania stron.

IndexPage.htm Decyduje o układzie strony głównej.

SubPage.htm Decyduje o układzie stron galerii z pełnowymiarowymi obrazkami.

Thumbnail.htm Decyduje o układzie miniaturek na stronie głównej.

Każdy plik szablonu zawiera kod HTML i tokeny. *Token* jest to ciąg tekstu zastępowany przez program Photoshop, gdy ustawi się odpowiadającą mu opcję w oknie dialogowym Internetowa galeria zdjęć. Na przykład, pewien plik szablonu może zawierać token TITLE:

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Podczas generowania galerii program Photoshop wykorzystuje plik szablonu i zamienia token %TITLE% na tekst wpisany w polu Nazwa witryny w oknie dialogowym Internetowa galeria zdjęć.

Aby lepiej zrozumieć dany styl, warto otworzyć i obejrzeć odpowiadające mu szablony HTML za pomocą edytora HTML. Ponieważ dokumenty HTML zawierają tylko znaki ASCII, do ich otwierania, oglądania i tworzenia można używać zwykłego edytora tekstowego, takiego jak Notepad (Windows) lub TextEdit (Mac OS).

Dostosowywanie stylów internetowej galerii zdjęć

Użytkownik może dostosować styl galerii zdjęć WWW poprzez edycję plików szablonów HTML. Aby program Photoshop mógł poprawnie utworzyć galerię, w trakcie wprowadzania zmian w plikach szablonów HTML należy stosować się do następujących instrukcji:

- Folder stylu musi zawierać następujące pliki: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm oraz FrameSet.htm.
- Nazwa folderu stylu może być zmieniana, ale nie można zmienić nazw plików szablonów HTML w folderze.
- Można wyczyścić plik Caption.htm, a w pliku Thumbnail.htm umieścić kod HTML oraz tokeny określające układ podpisów.
- Użytkownik może zamienić tokeny w pliku szablonów na odpowiedni tekst lub kod HTML. Jest to alternatywa dla okna dialogowego Galeria zdjęć WWW, umożliwiająca zmianę różnych opcji bezpośrednio w pliku szablonów. Na przykład, plik szablonów może zawierać element BODY z następującym atrybutem koloru tła użytym jako wartość tokena:

  bgcolor=%BGCOLOR%

  Aby zmienić kolor tła strony na czerwony, należy zmienić tokeny %BGCOLOR% na "FF0000."
- Do plików szablonów można dodawać kod HTML i tokeny. Wszystkie tokeny muszą być wpisane dużymi literami i poprzedzone oraz zakończone symbolem procentu (%).

Dostosowanie lub tworzenie stylu internetowej galerii zdjęć

1. Odszukaj folder stylów Internetowej galerii zdjęć.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby dostosować styl, należy utworzyć kopię folderu stylów i zapisać ją w tym samym miejscu co już istniejące foldery stylów.
   - Aby utworzyć nowy styl, należy utworzyć folder nowego stylu i zapisać go w tym samym miejscu co już istniejące foldery stylów.

   Nowy lub dostosowany styl (o nazwie tożsamej z jego folderem) zostanie wyświetlony w oknie Galeria zdjęć WWW w menu Style.

3. Korzystając z edytora HTML, wykonać jedną z następujących czynności:
   - Dostosować plik szablonu HTML.
   - Utworzyć potrzebne pliki szablonu HTML i umieścić je w folderze stylu.

   Tworząc pliki szablonów, należy przestrzegać wytycznych dotyczących dostosowywania, zawartych w części "Dostosowywanie stylów internetowej galerii zdjęć" na stronie 559

> ***Ważne:*** *Podczas dostosowywania i tworzenia szablonu stylu galerii każdy z poniższych tokenów należy umieścić w oddzielnym wierszu pliku HTML: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% oraz % PREVINDEX%. Podczas generowania stron galerii program Photoshop pomija te wiersze szablonu, które zawierają tokeny zbędne dla funkcjonowania danej strony. Na przykład, generując pierwszą stronę galerii, program Photoshop pomija wiersze szablonu zawierające token %PREVIMAGE%, decydujący o łączu z poprzednią stroną galerii. Zachowanie tokena %PREVIMAGE% w oddzielnym wierszu daje gwarancje, że Photoshop nie pominie innych tokenów w szablonie.*

Tokeny stylów galerii zdjęć WWW

Tokeny plików szablonów HTML (wykorzystywane w programie Photoshop) służą do definiowania domyślnego stylu galerii zdjęć WWW. Na podstawie tokenów Photoshop może wygenerować galerię opartą na danych znajdujących się w oknie dialogowym Galeria zdjęć WWW.

Dostosowując lub tworząc styl galerii, można dodać dowolny token do dowolnego pliku szablonu HTML. Wyjątek stanowią tu tokeny %THUMBNAILS% i %THUMBNAILSROWS%, które mogą się pojawiać wyłącznie w pliku IndexPage.htm. Dodając token należy pamiętać, że konieczne może być również dodanie kodu HTML, który zagwarantuje poprawne użycie tokena.

W plikach szablonów HTML można używać następujących tokenów:
%VLINK% Decyduje o ostatecznym kolorze aktywnego łącza.

%ALT% Decyduje o nazwie pliku obrazka.

%ANCHOR% Umożliwia powrót do miniaturki oglądanego obrazka zamiast do początku indeksu. Dzieje się tak, gdy użytkownik kliknie przycisk Home.

%BANNERCOLOR% Decyduje o kolorze banera.

%BANNERFONT% Decyduje o czcionce w tekście banera.

%BANNERFONTSIZE% Decyduje o czcionce w tekście banera.

%BGCOLOR% Decyduje o kolorze tła.

%CAPTIONFONT% Decyduje o czcionce używanej w opisach miniaturek witryny.

%CAPTIONFONTSIZE% Decyduje o czcionce używanej w opisach.

%CHARSET% Decyduje o zestawie znaków na każdej ze stron.

%CONTENT_GENRATOR% Rozwija się do postaci "Internetowa galeria zdjęć Adobe Photoshop CS3."

%CURRENTINDEX% Decyduje o łączu do bieżącej strony głównej.

%CURRENTINDEXANCHOR% Mieści się w pliku SubPage.htm i wskazuje pierwszą stronę indeksu.

%DATE% Decyduje o formacie danych zawartych w banerze.

%FILEINFO% Decyduje o informacjach o pliku obrazka.

%FILENAME% Decyduje o nazwie pliku obrazu. Należy używać go wyłącznie dla metadanych pojawiających się jako tekst HTML.

%FILENAME_URL% Określa nazwę pliku w adresie URL obrazu. Należy używać go wyłącznie dla nazw plików w adresie URL.

%FIRSTPAGE% Decyduje o łączu do pierwszej strony galerii, odnoszącym się do prawej ramki w zestawie ramek.

%FRAMEINDEX% Decyduje o łączu do strony głównej, które jest wyświetlane w lewej ramce zestawu ramek.

%HEADER% Decyduje o tytule galerii.

%IMAGEBORDER% Decyduje o wielkości pełnowymiarowego obrazka na stronie galerii.

%IMAGE_HEIGHT% Uaktywnia pole wyboru Dodaj do obrazków atrybuty Szerokość (Width) i Wysokość (Height). Pozwala to przeglądarce użytkowników na pobieranie tych atrybutów, co przyspiesza wczytywanie obrazków.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Token ten jest zastępowany przez (wyłącznie) liczbową wartość odzwierciedlającą szerokość obrazka.

%IMAGEPAGE% Decyduje o łączu do strony galerii.

%IMAGE_SIZE% Jeśli pole Zmiana wielkości obrazków jest zaznaczone, na panelu Duże obrazki token ten ma wartość rozmiaru obrazka w pikselach. Jeśli pole nie jest zaznaczone, token zawiera pusty ciąg znaków. Jest to przydatne w przypadku skryptów JavaScript w szablonach, ponieważ może sygnalizować maksymalne i minimalne wartości dla wysokości i szerokości wszystkich obrazków na generowanej witrynie.

%IMAGESRC% Decyduje o adresach URL pełnowymiarowych obrazków na stronie galerii.

%IMAGE_WIDTH% Uaktywnia pole wyboru Dodaj do obrazków atrybuty Szerokość (Width) i Wysokość (Height). Pozwala to przeglądarce użytkowników na pobieranie tych atrybutów, co przyspiesza wczytywanie obrazków.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Token ten jest zastępowany przez (wyłącznie) liczbową wartość odzwierciedlającą szerokość obrazka.

%LINK% Decyduje o kolorze łączy.

%NEXTIMAGE% Decyduje o łączu do następnej strony galerii.

%NEXTIMAGE _CIRCULAR% Ustawia łącze z dużego podglądu obrazka na następny duży podgląd obrazka.

%NEXTINDEX% Decyduje o łączu do następnej strony witryny.

%NUMERICLINKS% Umieszcza na podstronach ponumerowane łącza do wszystkich obrazków w dużym podglądzie.

%PAGE% Decyduje o bieżącej lokalizacji strony (np. strona 1 z 3).

%PHOTOGRAPHER% Decyduje o danych osoby lub organizacji będących twórcą (właścicielem) zdjęć.

%PREVIMAGE% Decyduje o łączu do poprzedniej strony galerii.

%PREVINDEX% Decyduje o łączu do poprzedniej witryny.

%SUBPAGEHEADER% Decyduje o tytule galerii.

%SUBPAGETITLE% Decyduje o tytule galerii.

%TEXT% Decyduje o kolorze tekstu.

%THUMBBORDER% Decyduje o wielkości obramowań miniaturek.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Uaktywnia pole wyboru Dodaj do obrazków atrybuty Szerokość (Width) i Wysokość (Height). Pozwala to przeglądarce użytkowników na pobieranie tych atrybutów, co przyspiesza wczytywanie obrazków.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Token ten jest zastępowany przez (wyłącznie) liczbową wartość odzwierciedlającą wysokość obrazka.

%THUMBNAILS% Token ten jest zmieniany w pliku Thumbnail.htm podczas pracy z miniaturkami w stylu ramkowym. W pliku HTML token ten należy umieścić w oddzielnym wierszu, bez znaków podziału.

%THUMBNAIL_SIZE% Zawiera wartość miniaturki w pikselach na panelu Miniaturki. Jest to przydatne w przypadku skryptów JavaScript w szablonach, ponieważ może sygnalizować maksymalne i minimalne wartości dla wysokości i szerokości wszystkich obrazków na generowaną stronę.

%THUMBNAILSRC% Decyduje o łączu do miniaturki.

%THUMBNAILSROWS% Token ten jest zastępowany rzędami miniaturek z pliku Thumbnail.htm dla stylów bezramkowych. W pliku HTML token ten należy umieścić w oddzielnym wierszu, bez znaków podziału.

%THUMBNAIL_WIDTH% Uaktywnia pole wyboru Dodaj do obrazków atrybuty Szerokość (Width) i Wysokość (Height). Pozwala to przeglądarce użytkowników na pobieranie tych atrybutów, co przyspiesza wczytywanie obrazków.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Token ten jest zastępowany przez (wyłącznie) liczbową wartość odzwierciedlającą szerokość obrazka.

%TITLE% Decyduje o tytule galerii.

%VLINK% Decyduje o kolorze łączy do stron już odwiedzonych.

Optymalizacja obrazów

Informacje o optymalizacji

Przygotowując obrazy do prezentacji w Internecie, staje się często przed koniecznością rezygnacji z idealnej jakości obrazu na rzecz zmniejszenia jego pliku.

Zapisz dla Internetu i urządzeń

Do optymalizacji służą funkcje optymalizacyjne w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, które umożliwiają podgląd zoptymalizowanych obrazów w różnych formatach i z różnymi atrybutami. Można jednocześnie wyświetlać wiele wersji jednego obrazu i modyfikować ustawienia optymalizacji, podglądając efekty na obrazach. Pozwala to wybrać kombinację ustawień najlepiej dostosowaną do potrzeb użytkownika. Można również określać opcje przezroczystości i otoczki, sterować ditheringiem oraz zmieniać wymiary obrazu, podając nową wielkość w pikselach lub jako procent oryginalnej wielkości

Po zapisaniu zoptymalizowanego obrazu za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń, dla obrazu można wygenerować plik HTML. Plik ten zawiera cały kod niezbędny do wyświetlenia obrazu w przeglądarce internetowej.

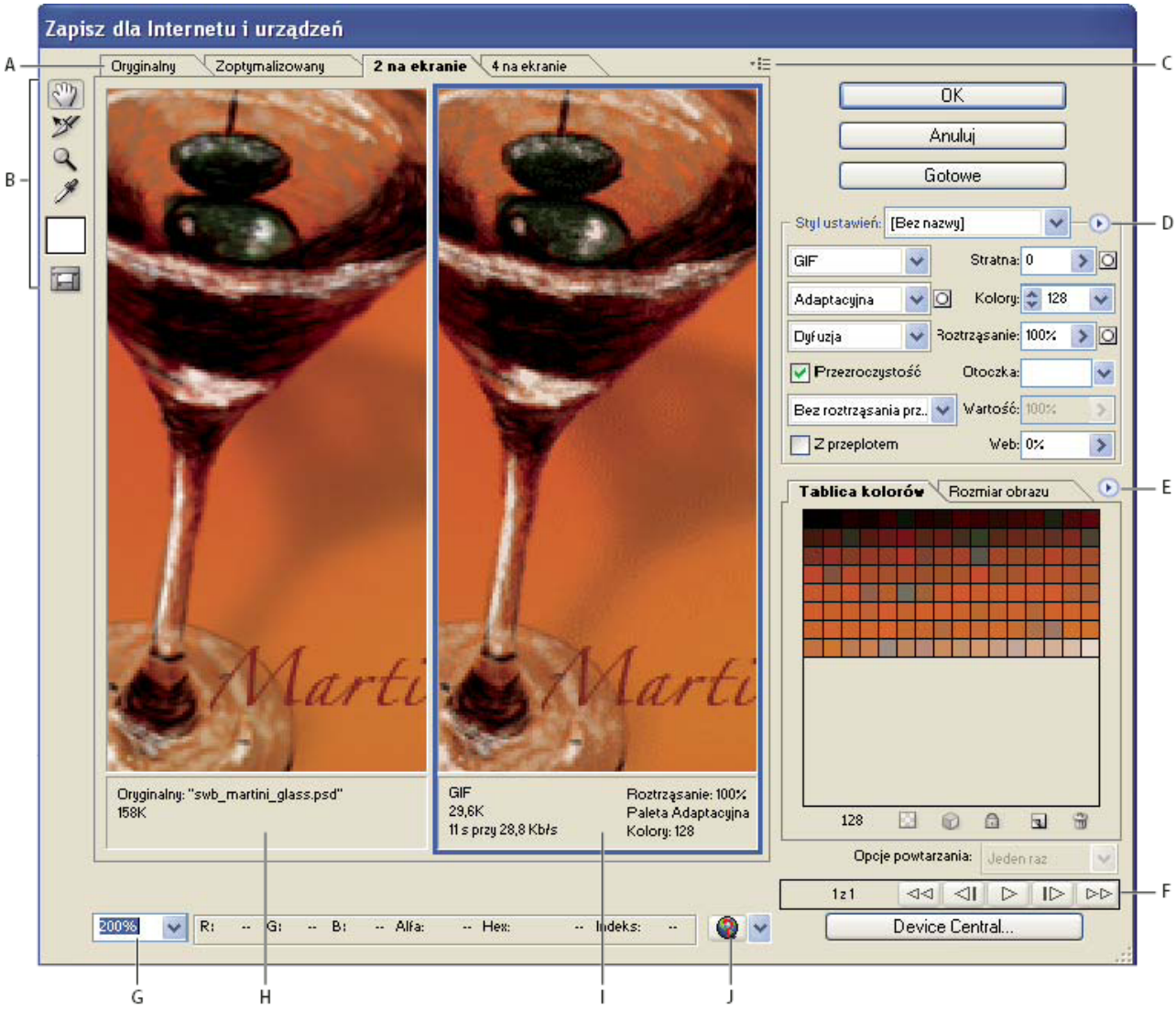
Polecenie Zapisz jako i Procesor obrazów (Photoshop)

W programie Photoshop, można zapisywać obrazy w formacie GIF, JPEG lub PNG korzystając z polecenia Zapisz jako. W zależności od formatu pliku można określać opcje jakości obrazu, przezroczystości tła lub otoczki, wyświetlania kolorów i metody pobierania. Jednak w plikach takich nie zostaną zapisane elementy i funkcje internetowe — takie jak plasterki, łącza i animacje.

Możesz także używać Procesora obrazów programu Photoshop, aby zapisać kopie folderu obrazów w formacie JPEG. Procesor obrazów może też służyć do zmiany rozmiaru obrazów i zmiany profilu koloru na standardowy, stosowany w Internecie sRGB.

Omówienie opcji Zapisz dla Internetu i urządzeń

Okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń (Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń) służy do określania opcji optymalizacyjnych oraz przeglądania zoptymalizowanych kompozycji.



Okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń
***A.** Opcje wyświetlania **B.** Przybornik **C.** Wyskakujące menu Podgląd **D.** Wyskakujące menu Optymalizuj **E.** Wyskakujące menu Tablica kolorów **F.** Kontrolki animacji **G.** Pole powiększania tekstu **H.** Oryginalny obraz **I.** Obraz zoptymalizowany **J.** Menu Podgląd w przeglądarce*

Podgląd obrazów w oknie dialogowym

1 W górnej części obszaru obrazu należy kliknąć na zakładce opcji wyświetlania:

Oryginalny	**Wyświetla obraz bez optymalizacji.**
Zoptymalizowany	**Wyświetla obraz po zastosowaniu bieżących ustawień optymalizacji.**
2 na ekranie	**Wyświetla dwie wersje obrazu obok siebie.**
4 na ekranie	**Wyświetla cztery wersje obrazu obok siebie.**

Nawigacja w oknie dialogowym

Jeżeli obraz nie jest w całości widoczny w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, można użyć narzędzia Rączka, aby przesunąć widok na inny obszar. Można także użyć narzędzia Lupka i powiększyć lub zmniejszyć bieżący widok.

- Należy wybrać narzędzie Rączka (lub przytrzymać klawisz spacji) i przeciągnąć jego kursorem w celu wyświetlenia innego obszaru obrazu.
- Aby to zrobić, należy wybrać narzędzie Lupka i kliknąć na widoku, aby powiększyć wyświetlanie; przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknąć na widoku, aby pomniejszyć wyświetlanie.

  Można też wpisać wartość procentową powiększenia lub wybrać ją u dołu okna dialogowego.

Wyświetlanie informacji dotyczących zoptymalizowanego obrazu i czasu pobierania

Obszar adnotacji pod każdym obrazem w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń zawiera wartościowe informacje związane z optymalizacją. W adnotacji dotyczącej oryginalnego obrazu są widoczne nazwa pliku i jego wielkość. Adnotacja zoptymalizowanego obrazu zawiera informacje o zaznaczonych opcjach optymalizacji, wielkości zoptymalizowanego pliku i szacunkowym czasie pobierania pliku przy danej szybkości modemu. Szybkość modemu można określić w wyskakującym menu Podgląd.

Podgląd ditheringu przeglądarki

Jeżeli obrazek zawiera więcej kolorów, niż może wyświetlić monitor, to przeglądarka przeprowadzi *dithering* kolorów, czyli utworzy ich przybliżenie, mieszając dostępne kolory.

1 Aby wyświetlić lub ukryć dithering przeglądarki, należy wybrać opcję Dithering przeglądarki z wysuwanego menu Podgląd. Znacznik wyboru sygnalizuje, że funkcja ditheringu przeglądarki jest włączona. Włączenie ditheringu przeglądarki nie ma wpływu na ostateczną postać obrazu.

Podgląd obrazu przy różnych wartościach gamma

Wartość parametru gama monitora komputerowego decyduje o jasności obrazu w przeglądarce internetowej. W systemie Windows jest stosowana wartość 2.2, co sprawia, że obrazy wydają się ciemniejsze niż w systemie MAC OS, gdzie jest używana wartość 1.8. W programie Photoshop, dzięki funkcji podglądu użytkownik może sprawdzić, jak obrazy będą wyglądać w systemach o różnych wartościach parametru gamma, a w razie potrzeby, zmienić aktualną wartość. Włączenie opcji podglądu przeglądarki nie ma wpływu na ostateczną postać obrazu.

1 Korzystając z wyskakującego menu Podgląd, w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń wybierz jedną z następujących opcji

Nieskompensowany kolor	**Parametr gamma obrazu nie jest zmieniany. Jest to ustawienie domyślne.**
Standardowe kolory Windows	**Pozwala wyświetlić obraz dopasowany do domyślnej wartością gamma w systemie Windows.**
Standardowe kolory Macintosh	**Pozwala wyświetlić obraz dopasowany do domyślnej wartością gamma w systemie Mac OS.**
Użyj profilu koloru dokumentu	**Wartość gamma jest dostosowywana do wartości określonej w profilu koloru dołączonym do dokumentu (dokument podlega systemowi zarządzania kolorem).**

Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu

1 Wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń

2 W górnej części obszaru obrazka, należy kliknąć zakładkę opcji wyświetlania: Zoptymalizowany, 2 na ekranie, 4 na ekranie. Po zaznaczeniu opcji 4 na ekranie należy kliknąć na podglądzie obrazu do zoptymalizowania.

3 (Opcjonalnie) Jeśli obraz zawiera wiele plasterków należy zaznaczyć plasterki przeznaczone do optymalizacji.

4 Wybrać gotowe ustawienie optymalizacji z menu Ustawienia lub ustawić własne opcje optymalizacji. W zależności od wybranego formatu pliku są dostępne różne opcje.

Jeśli obraz jest wyświetlany w trybie 4 na ekranie, to warto zaznaczyć opcję Odśwież widoki z menu Optymalizuj, która powoduje, że po zmianie ustawień optymalizacji program automatycznie generuje wersje obrazu o słabszej jakości.

5 Poprawiać ustawienia optymalizacji, aż do uzyskania zadawalającego kompromisu między jakością obrazu i wielkością pliku. Jeśli obraz zawiera wiele plasterków, nie należy zapomnieć o zoptymalizowaniu wszystkich plasterków.

Aby z podglądu zoptymalizowanego odtworzyć oryginalną wersję obrazu, zaznacz obraz z menu Ustawienia wybierz polecenie Oryginalny.

6 Jeśli pewne obrazy zawierają inny profil osadzony niż sRGB, to przed ich zapisaniem w celu przyszłych publikacji internetowych należy przekonwertować kolory na kolory sRGB. W menu Optymalizuj, musi być zaznaczona opcja Konwertuj na sRGB.

7 Kliknij Zapisz.

8 W oknie dialogowym Zapisz zoptymalizowany jako wykonać poniższe czynności i kliknąć na Zapisz.

- Wpisać nazwę pliku i wybrać lokalizację wynikowego pliku lub plików.
- Zaznaczyć opcję formatu zapisywanych plików: plik HTML i pliki obrazów, tylko pliki obrazów, tylko plik HTML.
- (Opcjonalnie) Ustawić opcje wyjściowe pliku HTML i plików obrazów.
- Jeśli obraz zawiera wiele plasterków, przejść do menu Odcięcia i wybrać opcję zapisu plasterków: Wszystkie plasterki lub Wybrane plasterki.

Aby przywrócić ostatnio zapisaną wersję ustawień optymalizacji, należy wcisnąć klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknąć na Wyzeruj. Aby przy ponownym otwarciu okna Zapisz dla Internetu i urządzeń obowiązywały te same ustawienia, należy wcisnąć Alt/Option i kliknąć na Zapamiętaj.

Film przedstawiający zapisywanie plików dla Internetu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0063_pl.

Zobacz także

"Opcje optymalizacji grafiki internetowej" na stronie 569

Zapisywanie i usuwanie predefiniowanych ustawień optymalizacji

Ustawienia optymalizacji można zapisać w nazwanym zestawie i stosować je później do innych obrazów. Zapisane ustawienia pojawiają się w wyskakującym menu Ustawienia, obok nazw predefiniowanych ustawień. Gdy nazwany zestaw lub gotowy zestaw zostanie poddany edycji, w menu Ustawienia ukaże się pozycja "Bez nazwy".

1 Ustawić pożądane opcje optymalizacji i wybrać polecenie Zapisz ustawienia z menu palety Optymalizuj.

2 Nadaj nazwę ustawieniom i zapisz je w odpowiednim folderze:

Photoshop (Windows XP) Document and Settings*[Nazwa użytkownika]*\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Windows Vista) Users*[Nazwa użytkownika]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Mac OS) User/*[Nazwa użytkownika]*/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS3 Settings/Optimized Settings

Illustrator (Windows XP) Document and Settings*[Nazwa użytkownika]*\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize

(Windows Vista) Users*[Nazwa użytkownika]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize

(Mac OS) User/*[Nazwa użytkownika]*/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Save for Web Settings/Optimize

Uwaga: *Jeżeli ustawienia zostaną zapisane w innym miejscu, nie będą one dostępne w wyskakującym menu Ustawienia predefiniowane.*

3 Aby usunąć zestaw ustawień, należy zaznaczyć go w menu wysuwanym Ustawienia, przejść do menu Optymalizuj i wybrać polecenie Usuń ustawienia.

Posługiwanie się plasterkami w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń

Jeżeli obraz zawiera wiele plasterków, należy określić plasterki, które mają być optymalizowane. Aby zastosować ustawienia optymalizacji do innych (dodatkowych) plasterków, należy je połączyć. Plasterki połączone w formacie GIF lub PNG-8 współużytkują tę samą paletę kolorów i ten sam wzór ditheringu, co zapobiega wyświetlaniu szwów między plasterkami.

- Aby pokazać lub ukryć plasterki, kliknij przycisk Przełącz widoczność plasterków .
- (Tylko Photoshop) Aby wyświetlić lub ukryć auto-plasterki, z wyskakującego menu Podgląd, należy wybrać opcję Ukryj auto-plasterki.
- Aby zaznaczyć plasterki w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i dwukrotnie kliknij plasterek,a by go zaznaczyć. Aby zaznaczyć kilka plasterków, należy klikać je lub przeciągać z wciśniętym klawiszem Shift.

  Uwaga: *Niezaznaczone plasterki w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń są wyszarzone. Nie wpływa to na kolor wynikowego obrazu.*
- Aby wyświetlić opcje plasterka w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i dwukrotnie kliknij wybrany plasterek.
- Aby połączyć plasterki, należy zaznaczyć co najmniej dwa plasterki i z wyskakującego menu Optymalizuj wybrać polecenie Połącz plasterki. Na połączonych plasterkach pojawia się ikona połączenia .
- Aby odłączyć plasterek, należy go zaznaczyć i wybrać z menu Optymalizuj polecenie Rozłącz plasterek.
- Aby rozłączyć wszystkie plasterki na obrazie, należy wybrać z menu Optymalizuj polecenie Rozłącz wszystkie plasterki.

Kompresowanie grafiki internetowej do określonej wielkości pliku

1 Wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń

2 W górnej części okna dialogowego Zapisz dla Internetu i urządzeń, kliknij zakładkę opcji wyświetlania: Zoptymalizowany, 2 na ekranie, 4 na ekranie. Po zaznaczeniu opcji 4 na ekranie należy wybrać podgląd obrazu do zoptymalizowania.

3 (Opcjonalnie) Zaznaczyć plasterki, które mają być zoptymalizowane, i wybrać format pliku.

4 Z memu Optymalizuj (po prawej stronie menu Ustawienia) wybrać opcję Optymalizacja do rozmiaru pliku.

5 Podać wymagany rozmiar pliku.

6 Wybrać opcję w polu Rozpocznij od:

Bieżące ustawienia	**Jest używany bieżący format pliku.**

Automatyczny wybór GIF/JPEG	**Automatycznie wybiera optymalny format w zależności od zawartości obrazu.**

7 Za pomocą opcji Użyj określić, czy określony rozmiar pliku ma obowiązywać tylko dla bieżącego plasterka, dla wszystkich plasterków danego obrazu czy dla wszystkich plasterków. Kliknij OK.

Zmiana rozmiaru kompozycji podczas optymalizacji

W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, można zmieniać wymiary obrazu. Nowy wymiary można określić wprost (w pikselach) lub jako procent wielkości oryginalnej.

1 Kliknij zakładkę Rozmiar obrazu w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

2 Ustaw dowolne opcje dodatkowe:

Zachowaj proporcje	**Zachowuje bieżące proporcje szerokości pikseli do ich wysokości.**
Jakość	**(Tylko Photoshop) Określa metodę interpolacji. Opcja Dwusześcienna (wyostrzanie) na ogół daje lepsze wyniki, gdy redukuje się wielkość obrazu.**
Wygładzanie	**(Tylko Illustrator) Usuwa nierówne krawędzie kompozycji poprzez zastosowanie opcji wygładzania.**
Przytnij do obszaru roboczego	**(Tylko Illustrator) Przycina kompozycję tak, by dopasować ją do wymiarów obszaru roboczego. Fragmenty kompozycji umieszczone poza obszarem roboczym zostaną usunięte.** ***Uwaga: W przypadku plików SWF i SVG nie są dostępne żadne funkcje palety Wielkość obrazka, oprócz funkcji Przytnij do obszaru roboczego.***

3 Wpisz nowe wymiary wyrażone w pikselach lub określ procent o jaki ma być zmieniony rozmiar obrazu i kliknij Zastosuj.

Generowanie warstw CSS dla grafiki WWW

Warstwy kompozycji programu Illustrator mogą stać się podstawą wygenerowania warstw CSS w wynikowym pliku HTML. Warstwa CSS jest elementem strony WWW o stałym położeniu, dlatego też może nakładać się na inne elementy strony. Operacja eksportowania warstw CSS przydaje się podczas tworzenia na stronach WWW efektów dynamicznych.

Do sterowania eksportowaniem służy paleta Warstwy w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń. Za jej pomocą można określić, które warstwy najwyższego rzędu w kompozycji mają zostać wyeksportowane do postaci warstw CSS, a także czy eksportowane warstwy mają być wyświetlane, czy ukryte.

1 Kliknij zakładkę Warstwy w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

2 Wybierz polecenie Eksportuj jako warstwy CSS.

3 Wybierz warstwę z rozwijanego menu Warstwa i stosownie do potrzeb ustaw następujące opcje:

Widoczny	**Tworzy widoczną warstwę CSS w otrzymanym pliku HTML.**

Hidden	**Tworzy ukrytą warstwę CSS w otrzymanym pliku HTML.** ***Warstwy CSS są identyczne z warstwami GoLive. Korzystając z programu GoLive, można animować warstwy CSS, a także używać wbudowanych zadań JavaScript, aby dodawać funkcje interaktywności.***

Zobacz także

"Omówienie opcji Zapisz dla Internetu i urządzeń" na stronie 562

"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 564

Różnicowanie optymalizacji w oparciu o maski

Ustawienia optymalizacji mogą być różnicowane w przeciągu całego obrazu (tzw. optymalizacja ważona), używając masek możesz uzyskać wyższą jakość w najważniejszych obszarach obrazu bez zbędnego powiększania pliku. Optymalizacja ważona może być określana dla następujących ustawień:

- Jakość dla obrazów JPEG.
- Roztrząsanie dla obrazów GIF, PNG-8 oraz WBMP.
- Kompresja stratna dla obrazów GIF.
- Wygenerowana tablica kolorów dla obrazów GIF i PNG-8, faworyzuje kolory w określonych obszarach obrazu.

Aby zastosować ważoną optymalizację, najpierw utwórz maskę kanału alfa lub skorzystaj z automatycznego generowania maski dla warstw tekstowych i warstw kształtu.

Białe obszary maski (zawierające tekst lub kształty na warstwie kształtu) wskazują obszary obrazu, posiadające najwyższy poziom jakości obrazu. Czarne obszary są najmniej znaczącymi obszarami obrazu, mają one niską jakość JPEG lub wyższe roztrząsanie i bezstratną kompresję dla obrazów GIF. Poziom optymalizacji obrazu w szarych obszarach maski zależy od poziomu szarości. Dla wygenerowanych tablic koloru, białe obszary maski wskazują ważne obszary obrazu, dlatego też, więcej kolorów zachowanych jest na białych obszarach.

1 W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, kliknij przycisk Maska, znajdujący się obok opcji. Na przykład, Jakość dla obrazów JPEG lub Stratna dla obrazów GIF.

2 W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz maskę, którą chcesz zastosować. Wszystkie warstwy tekstowe obrazu, wszystkie warstwy kształtu lub kanał alfa. Wybrać można więcej niż jedną maskę.

Miniaturka maski wyświetlana jest w prawym dolnym rogu okna dialogowego..

3 Użyj suwaków do zmiany jakości, straty lub roztrząsania, albo w polach tekstowych wpisz minimalną, lub maksymalną wartość dla ustawień.

Biały suwak wpływa na białe obszary maski, a czarny suwak wpływa na czarne obszary maski. Szare obszary maski są zmieniane częściowo, dlatego też, przejście między obszarami jest bardziej płynne.
Uwaga: *Wyższe ustawienie opcji Stratna oznacza większą kompresję, a nie lepszą jakość (tak jak w przypadku większości innych ustawień).*

Podgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce internetowej

Zoptymalizowany obraz można podejrzeć w jakiejkolwiek przeglądarce internetowej zainstalowanej w systemie, z poziomu okna dialogowego Zapisz dla Internetu i urządzeń (Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń). Podgląd w przeglądarce wyświetla obrazek z opisem zawierającym typ pliku obrazka, wymiary pikseli, rozmiar pliku, cechy kompresji oraz inne informacje HTML.

- Aby wyświetlić podgląd obrazka w domyślnej przeglądarce internetowej, należy kliknąć na ikonie tej przeglądarki, w dolnej części okna dialogowego Zapisz dla Weba.

- Aby wybrać inną przeglądarkę, należy zaznaczyć w menu przeglądarki opcję Inna (obok ikony przeglądarki).
- Aby dodać, edytować lub usunąć przeglądarkę z menu, należy zaznaczyć opcję Edytuj listę, w menu przeglądarki. W oknie dialogowym Przeglądarki, znajdują się wszystkie przeglądarki zainstalowane w systemie, można tutaj ustawić przeglądarkę domyślną do podglądu twojego obrazu.

Aby zapisać plik we wiadomości e-mail, należy:

1. Otworzyć obraz w programie Photoshop i wybrać polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń.
2. Kliknąć na zakładce Optymalizuj w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.
3. Z menu Ustawienia wybrać opcję JPEG niska jakość
4. Kliknąć zakładkę Rozmiar obrazu.
5. Upewnić się, czy jest zaznaczona opcja Zachowaj proporcje i wpisać szerokość. W przypadku wiadomości e-mail dobrym ustawieniem jest 400 pikseli. Jeśli odbiorca wiadomości dysponuje wolnym połączeniem internetowym, można określić mniejszą wielkość.
6. Kliknij Zapisz. Wprowadzić nazwę i miejsce zapisania pliku. Opcja Format musi być ustawiona na Tylko obrazy. Kliknij Zapisz.

   Plik jest gotowy do wysłania pocztą e-mail. W przypadku niektórych programów pocztowych plik można przeciągnąć do okna wiadomości. W przypadku innych należy użyć polecenia Dołącz lub Wstaw.

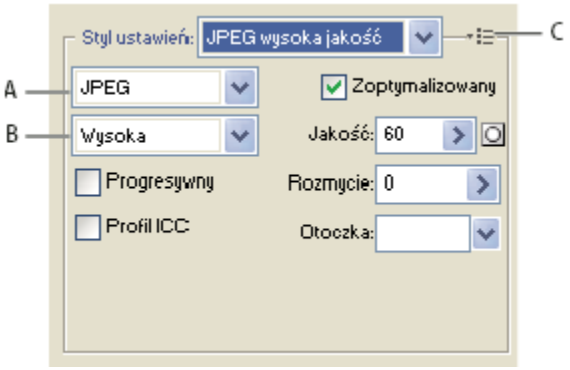
Opcje optymalizacji grafiki internetowej

Formaty grafiki internetowej

Formaty grafik internetowych mogą być bitmapowe (rastry) lub wektorowe. Formaty bitmapowe—GIF, JPEG, PNG oraz WBMP —są *zależne od rozdzielczości*, to znaczy, że wymiary obrazów bitmapowych i prawdopodobnie jakość obrazu, będą zmieniane w zależności od monitora. Formaty wektorowe —SVG i SWF—są *niezależne od rozdzielczości* i można je powiększać lub zmniejszać bez utraty jakości obrazu. Formaty wektorowe mogą też zawierać dane rastrowe. W programie Adobe Illustrator, możesz eksportować do formatu SVG lub SWF, korzystając z okna dialogowego Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Opcje optymalizacji formatu JPEG

JPEG jest to standardowy format kompresji obrazów o płynnych przejściach tonalnych, takich jak fotografie. Optymalizacja obrazka w formacie JPEG polega na zastosowaniu kompresji *stratnej*, która wybiórczo usuwa dane.
Uwaga: *W związku z tym, że podczas zapisywania pliku w formacie JPEG, dane obrazu są tracone, dobrym pomysłem jest zapisywanie pliku źródłowego w jego oryginalnym formacie (np. Photoshop .PSD) jeśli spodziewana jest dalsza edycja lub tworzenie dodatkowych wersji JPEG.*



Ustawienia optymalizacji dla formatu JPEG
***A.** Menu Format pliku **B.** Menu Jakość kompresji **C.** Menu Optymalizacja*

Jakość Decyduje o stopniu kompresji. Im wyższe ustawienie jakości, tym więcej szczegółów zachowuje algorytm kompresji. Jednocześnie jednak uzyskuje się pliki o większych rozmiarach. Aby wypośrodkować między jakością obrazu i wielkością jego pliku, należy obejrzeć obraz przy różnych ustawieniach jakości.

Zoptymalizowany Powoduje utworzenie pliku w rozszerzonym formacie JPEG, o nieco mniejszej wielkości. Zoptymalizowany format JPEG jest zalecany dla uzyskania maksymalnego stopnia kompresji. Niemniej, niektóre starsze przeglądarki nie obsługują go.

Progresywny Obraz jest wyświetlany stopniowo, wraz z postępem wczytywania. Przed całkowitym wczytaniem obrazu użytkownik będzie mógł obejrzeć jego wersję w małej rozdzielczości. Opcja Postępowo wymaga użycia zoptymalizowanego formatu JPEG. ***Uwaga:** Przeglądanie progresywnych obrazków JPEG wymaga więcej pamięci RAM i nie jest obsługiwane przez niektóre przeglądarki.*

Rozmycie Opcja określa stopień rozmycia obrazu. Wynik zastosowania opcji przypomina efekt filtra Rozmycie gaussowskie. Pliki są kompresowane w większym stopniu, czyli mają mniejszą wielkość. Zalecane jest ustawienie od 0.1 do 0.5.

Profil ICC W pliku jest zachowywany profil ICC obrazu. W przypadku niektórych przeglądarek profile ICC są używane do korekty kolorów. Opcja ta jest dostępna pod warunkiem, że obraz zapisano razem z profilem ICC—jest niedostępna w przypadku obrazów nie zapisanych.

Otoczka Pozwala określić kolor wypełnienia dla pikseli, które w oryginalnym obrazie były przezroczyste: Kliknij próbkę kolorów i wybierz kolor za pomocą próbnika, bądź zaznacz jedną z opcji menu Otoczka: Kroplomierz (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Biały, Czarny lub Inny (wybrany próbnikiem kolorów).

Piksele, które w oryginalnym obrazie były w pełni przezroczyste, zostaną wypełnione wybranym kolorem. Piksele, które w oryginalnym obrazie były częściowo przezroczyste, zostaną zmieszane z wybranym kolorem.

Zobacz także

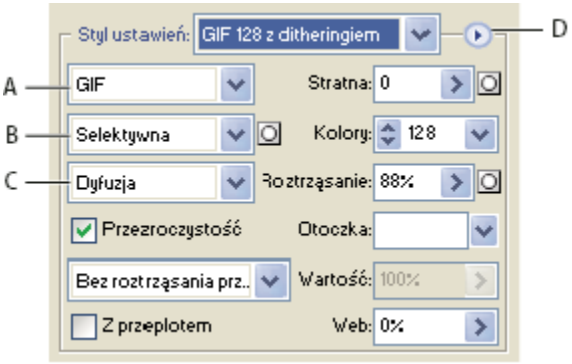
"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 564

Opcje optymalizacji formatów GIF i PNG-8

Format GIF jest to standardowy format kompresji obrazów o płaskich kolorach i dużej liczbie ostrokątnych detali. Nadaje się do zapisywania kompozycji liniowych, ilustracji typu logo oraz ilustracji z tekstem. Format PNG-8, podobnie jak GIF, zapewnia efektywną kompresję obszarów jednokolorowych i jednoczesne zachowanie ostrych szczegółów.

Formaty PNG-8 i GIF obsługują kolory 8-bitowe, dlatego też przy ich użyciu można uzyskać maksymalnie 256 kolorów. Procedura wyboru kolorów jest nazywana *indeksowaniem* i dlatego formaty GIF i PNG-8 są określane niekiedy jako formaty *koloru indeksowanego*. Przy przekształcaniu obrazu na tryb koloru indeksowanego program Photoshop tworzy tablicę koloru (CLUT), w której zapisuje kolory obrazu wraz z ich indeksami. Jeżeli w tabeli nie ma jednego z kolorów znajdujących się w oryginalnym obrazie, program wybierze kolor najbardziej do niego zbliżony, albo przeprowadzi dithering w celu symulowania tego koloru za pomocą dostępnych kolorów.

Niezależnie od opisanych niżej opcji użytkownik może dopasować liczbę kolorów dostępnych w tabeli kolorów obrazu. Zobacz “Dostosowywanie tablicy kolorów w obrazach GIF i PNG-8” na stronie 575.



Ustawienia optymalizacji dla formatu GIF
***A.** Menu Format pliku **B.** Menu Algorytm redukcji koloru **C.** Menu Algorytm ditheringu **D.** Menu Optymalizacja*

Stratna (tylko format GIF) Plik jest kompresowany poprzez selektywne usuwanie danych. Ustawienia wyższe skutkują większą ilością usuniętych danych. Często można zastosować wartość kompresji stratnej równą 5-10, a czasami do 50, nie powodując degradacji obrazu. Opcja kompresji stratnej pozwala zmniejszyć rozmiar pliku o 5% do 40%.
***Uwaga:** Opcji Stratna nie można używać w połączeniu z opcją Z przeplotem, ani z algorytmami Szum lub Dithering wzorkiem.*

Metoda redukcji kolorów i Kolory Pozwala określić metodę generowania tabeli sprawdzania kolorów, a także liczbę kolorów zawartych w tej tabeli. Można wybrać jedną z następujących metod redukcji:
Percepcyjna Jest tworzona niestandardowa tabela kolorów, priorytet mają kolory lepiej odbierane przez ludzkie oko.

Selektywna Tworzona jest tablica kolorów podobna do tabeli Percepcyjna. W tym wypadku są jednak preferowane duże obszary kolorów i kolory internetowe. Ta tabela pozwala uzyskać obrazy o największej wierności kolorów. Opcja Selektywna to ustawienie domyślne.

Adaptacyjna Jest tworzona niestandardowa tabela kolorów. Jej zawartość powstaje poprzez próbkowanie kolorów ze spektrum barw najczęściej występujących na obrazie. Na przykład, gdy obraz zawiera wyłącznie kolor zielony i niebieski, wynikowa tabela kolorów obejmuje przede wszystkim różne odcienie zieleni i niebieskiego. Większość obrazów ma kolory koncentrujące się w określonych obszarach widma.

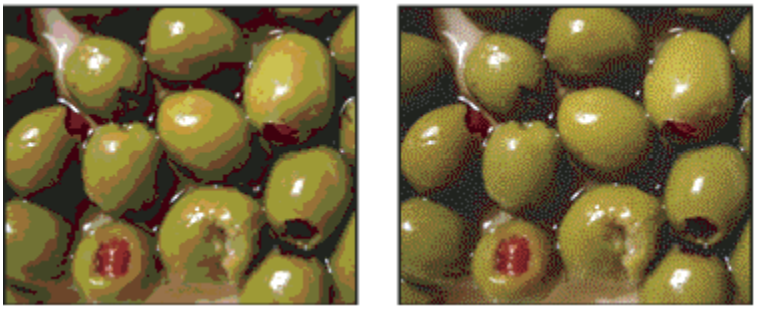
Restrykcyjna (Web) Używa standardowej tabeli 216 kolorów, wspólnych dla 8-bitowych (256 kolorowych) palet systemów Windows i Mac OS. Opcja zapewnia, że przeglądarki nie będą używały ditheringu przy wyświetlaniu obrazów o kolorach 8-bitowych. (Paleta jest także zwana Bezpieczną paletą internetową.) Używanie palety Weba może sprzyjać powiększeniu plików i jest zalecane tylko dla uniknięcia ditheringu przeglądarki.

Własna Jest stosowana paleta kolorów utworzona lub zmieniona przez użytkownika. Jeżeli otworzy się istniejący plik GIF lub PNG-8, będzie on miał własną paletę kolorów.

Tabelę sprawdzania kolorów można dostosować za pomocą palety Tablica kolorów w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Czarno-biały, Skala szarości, Mac OS, Windows Należy użyć stałej palety kolorów.

Metoda ditheringu i dithering Decyduje o metodzie i stopniu ditheringu. Słowo "dithering" oznacza symulację kolorów niedostępnych w używanym systemie. Określenie wyższej wartości procentowej ditheringu powoduje symulację większej liczby kolorów, zachowanie większej liczby szczegółów obrazu, ale też zwiększa rozmiar pliku. Optymalny wybór to najmniejszy procent ditheringu, przy którym są zachowywane wymagane szczegóły. Do obrazów o jednolitych kolorach często nie trzeba stosować ditheringu. Obrazki z wieloma odcieniami kolorów (w szczególności gradienty) mogą wymagać ditheringu.



Obraz GIF z ditheringiem 0% (po lewej) oraz z ditheringiem 100% (po prawej)

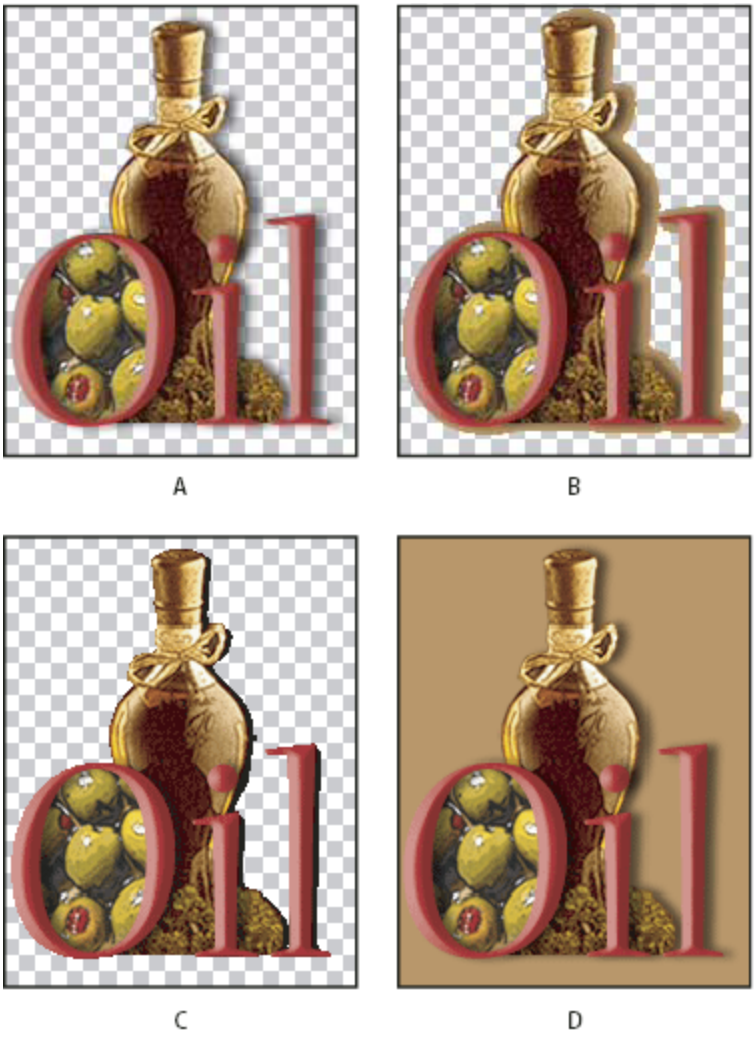
Użytkownik może wybrać jedną z następujących metod:
Dyfuzja Jest stosowany dithering losowy, który jest na ogół mniej zauważalny niż dithering typu Wzorek. Efekty symulacji są rozkładane między sąsiednie piksele.

Wzorek Wszelkie kolory spoza tabeli kolorów są symulowane przy użyciu kwadratowych wzorków przypominających półtony.

Szum Jest stosowany losowy wzór ditheringu, co przypomina dithering dyfuzyjny; tu jednak nie zachodzi tu dyfuzja wzorka na piksele sąsiednie. Użycie metody Szum nie powoduje powstawania widocznych złączeń.

Przezroczystość i Otoczka Decyduje o sposobie optymalizacji przezroczystych pikseli obrazu:

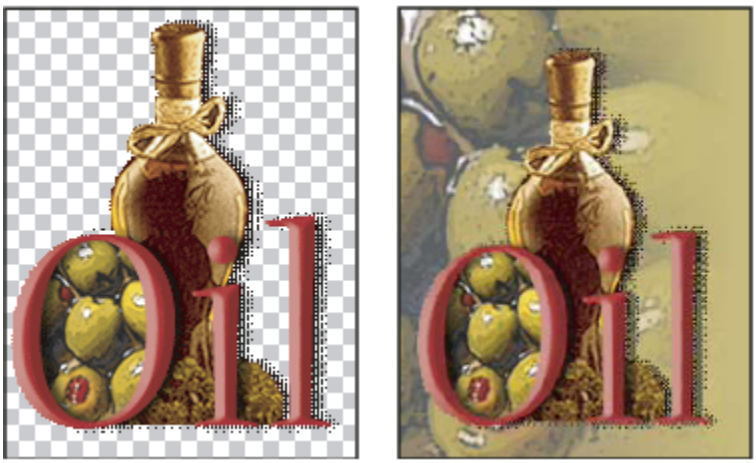
- Aby piksele w pełni przezroczyste pozostały przezroczyste, a piksele częściowo przezroczyste zostały wypełnione kolorem, należy zaznaczyć opcję Przezroczystość i wybrać kolor otoczki.
- Aby wypełnić całkowicie przezroczyste piksele wybranym kolorem i zmieszać z tym samym kolorem piksele częściowo przezroczyste, należy wybrać kolor otoczki i usunąć zaznaczenie z opcji Przezroczystość.
- Aby wybrać kolor otoczki, należy kliknąć na próbce koloru i wybrać kolor za pomocą próbnika kolorów. Można także wybrać jedną z opcji z menu Otoczka: Kroplomierz (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Biały, Czarny lub Inny (wybrany próbnikiem kolorów).



Przykłady przezroczystości i otoczki
***A.** Oryginalny obraz **B.** Zaznaczona opcja Przezroczystość i określony kolor otoczki **C.** Zaznaczona opcja Przezroczystość i nie określony kolor otoczki **D.** Nie zaznaczona opcja Przezroczystość i określony kolor otoczki*

Dithering przezroczystości Gdy zaznaczona jest opcja Przezroczystość, można wybrać metodę ditheringu częściowo przezroczystych pikseli:

- Opcja Brak ditheringu przezroczystości powoduje, że do częściowo przezroczystych pikseli na obrazie nie jest stosowany dithering.
- Opcja Dithering przezroczystości dyfuzyjnej powoduje stosowanie losowego wzoru, który jest na ogół mniej widoczny niż dithering typu Wzorek. Efekty symulacji są rozkładane między sąsiednie piksele. Jeżeli wybierze się ten algorytm, należy określić wartość procentową odpowiedzialną za nasilenie ditheringu.
- Opcja Dithering przezroczystości wzorkiem powoduje, że do częściowo przezroczystych pikseli jest stosowany podobny do rastra półtonowego deseń kwadratów.
- Opcja Dithering przezroczystości szumu powoduje stosowanie losowego wzoru ditheringu, co przypomina algorytm dyfuzyjny; tu jednak nie zachodzi dyfuzja wzorka na sąsiednie piksele. Użycie algorytmu Szum nie powoduje powstawania widocznych złączeń.



Przykład ditheringu przezroczystości wzorkiem (po lewej) oraz efekt zastosowania na tle strony WWW (po prawej)

Przeplot Podczas pobierania pliku w przeglądarce wyświetlana jest wersja obrazu w niskiej rozdzielczości. Tego typu metoda daje złudzenie szybszego wczytywania danych i pozwala upewnić się, że wczytywanie trwa. Niemniej, prowadzi ona do większych plików.

Tylko z palety internetowej Opcja określa poziom tolerancji w upodabnianiu kolorów do ich odpowiedników z palety internetowej (zapobiega też symulowaniu kolorów w przeglądarce). Wyższa wartość tej opcji powoduje przesunięcie większej liczby kolorów.

Zobacz także

"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 564

Optymalizacja przezroczystości w obrazach GIF i PNG

Przezroczystość umożliwia tworzenie nieprostokątnych obrazków dla Internetu. *Przezroczystość tła* zachowuje w obrazie piksele przezroczyste. Opcja umożliwia wyświetlanie tła strony internetowej przez przezroczyste obszary obrazka. *Matowanie tła* symuluje przezroczystość poprzez mieszanie pikseli przezroczystych z kolorem matowym, odpowiadającym kolorowi tła strony internetowej. Matowanie tła daje lepsze efekty, jeśli tło strony internetowej jest nieprzezroczyste i znany jest jej kolor.

Opcje Przezroczystość i Otoczka w oknie Zapisz dla Internetu są przeznaczone do określania zasad optymalizacji pikseli przezroczystych w GIF i PNG.

- (GIF i PNG-8) Aby piksele w pełni przezroczyste pozostały przezroczyste, a piksele częściowo przezroczyste zostały wypełnione kolorem, wybierz opcję Przezroczystość i kolor otoczki.
- Aby wypełnić całkowicie przezroczyste piksele wybranym kolorem i zmieszać z tym samym kolorem piksele częściowo przezroczyste, wybierz kolor otoczki i usuń zaznaczenie z opcji Przezroczystość.

- (GIF i PNG-8) Aby wszystkie piksele o przezroczystości większej niż 50% stały się całkowicie przezroczyste, a wszystkie piksele o przezroczystości poniżej 50% stały się w pełni nieprzezroczyste, wybierz opcję Przezroczystość i z menu Otoczka wybierz opcję Brak.
- (PNG-24) Aby zapisać obraz z wielopoziomową przezroczystością (do 256 poziomów), wybierz opcję Przezroczystość. Opcja Otoczka jest wyłączona, ponieważ przezroczystość wielopoziomowa umożliwia mieszanie obrazu z każdym kolorem tła.

  Uwaga: *W przeglądarkach nie obsługujących przezroczystości PNG-24, przezroczyste piksele mogą być wyświetlane na domyślnym kolorze tła, np. szarym.*

Aby wybrać kolor otoczki, należy kliknąć na próbce koloru i wybrać kolor za pomocą próbnika kolorów. Można także wybrać jedną z opcji z menu Otoczka: Kroplomierz (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Biały, Czarny lub Inny (wybrany próbnikiem kolorów).

Aby wyświetlić tablicę kolorów dla optymalizowanego plasterka

Tablica kolorów dla plasterka wyświetlana jest w panelu Tablica kolorów w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

1. Zaznacz plasterek zoptymalizowany w formacie GIF lub PNG-8. Tablica kolorów dla zaznaczonego plasterka wyświetlona zostanie w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

   Jeżeli obraz zawiera wiele plasterków, kolory w tablicy mogą być różne dla różnych plasterków (aby temu zapobiec, należy najpierw połączyć plasterki). Jeżeli zaznaczy się różne plasterki, które odwołują się do różnych tabel kolorów, to tabela kolorów będzie pusta, a jej pasek stanu będzie zawierał komunikat "Mieszana".

Dostosowywanie tablicy kolorów w obrazach GIF i PNG-8

W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, dostępny jest panel Tablica kolorów, który pozwala dostosować kolory w zoptymalizowanych obrazach GIF i PNG-8. Zmniejszenie liczby kolorów często nie pogarsza jakości obrazu, ale skutkuje za to zmniejszeniem pliku obrazu.

Na tablicy kolorów można wykonywać następujące operacje: dodawanie nowych kolorów, usuwanie istniejących kolorów, przekształcanie zaznaczonych kolorów na bezpieczne kolory internetowe, blokowanie wybranych kolorów (tak by nie mogły zostać usunięte z palety).

Sortowanie tablicy kolorów

Wybierz porządek sortowania z menu palety Tablica kolorów:

- Bez sortowania — jest przywracany oryginalny porządek kolorów.
- Sortuj według barwy — sortowanie według położenia koloru na standardowym kole kolorów (wyrażanym jako stopień od 0 do 360). Kolory neutralne otrzymują barwę 0 i są układane razem z czerwieniami.
- Sortuj według luminancji — sortowanie według jasności lub jaskrawości koloru.
- Sortuj według popularności — sortowanie według częstotliwości występowania kolorów obrazie.

Aby dodać nowy kolor do tabeli kolorów

Do tabeli kolorów można dodać kolory, które zostały pominięte podczas jej budowania. Dodanie koloru do tabeli dynamicznej powoduje przesunięcie kolorów najbardziej do niego zbliżonych. Dodanie koloru do tabeli stałej lub własnej powoduje dodanie dodatkowej pozycji koloru do tabeli.

1. Jeśli w tablicy kolorów zaznaczone są aktualnie jakieś kolory, z menu palety Tablica kolorów wybierz polecenie Odznacz wszystkie kolory, aby je odznaczyć.

2. Wybierz kolor, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij pole koloru kroplomierza w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń i wybierz kolor z próbnika kolorów.
   - Wybierz narzędzie Kroplomierz w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń i kliknij obraz.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Nowy kolor w tablicy kolorów.
   - Wybierz polecenie Nowy kolor z menu palety Tablica kolorów.

- *Aby przełączyć tablicę kolorów na paletę własną, należy podczas dodawania nowego koloru przytrzymać klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).*

  Nowy kolor pojawi się w tabeli kolorów z małym białym kwadracikiem w dolnym prawym rogu, co oznacza, że jest to kolor zablokowany. Jeżeli tabela kolorów jest dynamiczna, kolor oryginalny będzie wyświetlany na górze po lewej stronie, natomiast nowy kolor na dole po prawej stronie.

Wybierz kolory w tablicy kolorów

Wokół tego samego koloru w tablicy kolorów zostanie wyświetlona biała ramka.

- Aby wybrać kolor, kliknij kolor w Tablicy kolorów.
- Aby zaznaczyć ciągłą grupę kolorów, wciśnij klawisz Shift i kliknij na ostatni kolor grupy. W ten sposób zostaną zaznaczone wszystkie kolory w wierszach pomiędzy pierwszym i ostatnim z zaznaczonych kolorów. Aby zaznaczyć nieciągłą grupę kolorów, należy wcisnąć klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i kliknąć na każdym z kolorów, który ma zostać zaznaczony. Wiele poleceń dotyczących zaznaczania kolorów jest dostępnych w menu palety Tabela kolorów.
- Aby wybrać kolor w obrazie podglądu, kliknij podgląd narzędziem Kroplomierz w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń. Kliknięcie z przytrzymaniem klawisza Shift umożliwia zaznaczenie dodatkowych kolorów.
- Aby usunąć zaznaczenia wszystkich kolorów, należy wybrać polecenie Odznacz wszystkie kolory z menu palety Tabela kolorów.

Przesunięcie koloru

Kolor zaznaczony w tabeli kolorów można zmienić, wprowadzając dla niego dowolne inne wartości składowych RGB. Po zregenerowaniu optymalizowanego obrazu zaznaczony kolor zmieni się na nowy we wszystkich miejscach obrazu, w których występował.

1 Dwukrotnie kliknąć na kolorze w tabeli kolorów, aby wyświetlić domyślny próbnik kolorów.

2 Wybrać kolor.

Kolor oryginalny będzie wyświetlany na górze po lewej, natomiast nowy kolor na dole po prawej stronie próbki. Mały kwadrat w prawym dolnym rogu próbki koloru oznacza, że kolor ten jest zablokowany. Jeżeli przesunie się kolor na bezpieczny kolor internetowy, to w środku próbki pojawi się mały biały romb.

3 Aby przywrócić przesunięty kolor do jego oryginalnego koloru , wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij na próbkę przesuniętego koloru. W próbniku zostanie zaznaczony kolor oryginalny. Kliknięcie na przycisku OK spowoduje przywrócenie tego koloru.
- Aby przywrócić wszystkie przesunięte kolory w tabeli (łącznie z kolorami przesuniętymi na bezpieczne webowe) , należy wybrać polecenie Odsuń wszystkie kolory z menu palety Tabela kolorów.

Aby przesunąć wszystkie kolory na ich najbliższe odpowiedniki z palety internetowej

Aby zapobiec ditheringowi kolorów w przeglądarce, można przesunąć je na ich najbliższe odpowiedniki z palety internetowej. Gwarantuje to, że przeglądarka — uruchomiona w systemie Windows lub Macintosh z możliwością wyświetlania tylko 256 kolorów — nie będzie stosować roztrząsania.

1 Zaznacz jeden lub więcej kolorów na optymalizowanym obrazie lub w tablicy kolorów.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Przesunięcie internetowe w palecie Tablica kolorów.
- Wybierz polecenie Przesuń wybrane kolory z palety internetowej z menu palety Tablica kolorów. Kolor oryginalny będzie wyświetlany na górze po lewej, natomiast nowy kolor na dole po prawej stronie próbki. Mały biały romb w środku próbki oznacza, że jest to bezpieczny kolor z palety internetowej. Mały kwadracik w dolnym prawym rogu próbki oznacza, że jest to kolor zablokowany.

3 Aby ustawić tolerancję dla przesuwania, podaj wartość w polu Tylko z palety internetowej. Wyższa wartość tej opcji powoduje przesunięcie większej liczby kolorów.

4 Aby przywrócić przesunięte kolory, należy wykonać jedną z następujących czynności:
- Zaznacz przesunięty kolor w tablicy kolorów i kliknij przycisk Przesunięcie internetowe w palecie Tablica kolorów.
- Aby przywrócić wszystkie kolory w tabeli, które zostały przesunięte na paletę internetową, wybierz polecenie Odwróć wszystkie wybrane kolory internetowe z menu palety Tablica kolorów.

Odwzorowanie kolorów na przezroczystości

Przypisując istniejące kolory do przezroczystości można wprowadzić na optymalizowanym obrazie obszary przezroczyste.

1 Zaznacz jeden lub więcej kolorów na optymalizowanym obrazie lub w tablicy kolorów.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Odwzoruj przezroczystość w palecie Tablica kolorów.
- Wybierz polecenie Odwzoruj zaznaczone kolory do przezroczystości z menu palety Tablica kolorów.

  Na połowie każdego z odwzorowanych kolorów pojawia się siatka przezroczystości. Mały kwadrat w prawym dolnym rogu próbki koloru oznacza, że kolor ten jest zablokowany.

3 Aby przywrócić przezroczystość do oryginalnego koloru, należy wykonać jedną z następujących czynności:
- Zaznacz kolory, które mają zostać przywrócone i kliknij Odwzoruj przezroczystość lub wybierz polecenie Przywróć zaznaczone kolory przezroczyste menu palety Tablica kolorów.
- Aby przywrócić wszystkie kolory odwzorowane na przezroczystości, należy wybrać polecenie Usuń odwzorowanie wszystkich przezroczystych kolorów.

Blokowanie i odblokowywanie koloru

Wybrane kolory w tabeli można zablokować, aby zapobiec ich usunięciu podczas redukcji liczby kolorów oraz ditheringowi w aplikacji.
Uwaga: *Zablokowanie kolorów nie zapobiegnie roztrząsaniu w przeglądarce.*

1 Zaznacz jeden lub więcej kolorów w tabeli.

2 Zablokuj kolor, wykonując jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Zablokuj.
- Wybrać polecenie Zablokuj/odblokuj zaznaczone kolory z menu palety Tablica kolorów.

W prawym dolnym rogu każdego zablokowanego koloru pojawia się biały kwadracik.

3 Odblokuj kolor, wykonując jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Zablokuj.
- Wybrać polecenie Zablokuj/odblokuj zaznaczone kolory z menu palety Tablica kolorów.

Biały kwadracik znika z próbki koloru.

Usuwanie wybranych kolorów

Aby zmniejszyć rozmiar pliku, można usunąć wybrane kolory z tabeli. Po usunięciu koloru obszary optymalizowanego obrazka, które zawierały usunięty kolor, są kolorowane ponownie, przy użyciu najbliższego koloru z palety.

Po usunięciu koloru tablica kolorów automatycznie zmienia się na paletę własną (niestandardową). Dzieje się tak dlatego, że palety Adaptacyjna, Wizualna i Selektywna podczas kolejnej optymalizacji zmieniają się, to znaczy jest w nich przywracany usunięty kolor — natomiast paleta Własna nie zmienia się po ponownej optymalizacji obrazu.

1 Zaznacz jeden lub więcej kolorów w tabeli.

2 Usunąć kolor, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę Usuń .
- Wybrać polecenie Usuń kolor z menu palety Tabela kolorów.

Zapisywanie w tablicy kolorów

Tabele kolorów zoptymalizowanych obrazów mogą być zapisywane w celu ponownego wykorzystania. Program pozwala też wczytywać tabele utworzone w innych aplikacjach. Po wczytaniu nowej tabeli kolorów do obrazu kolory w optymalizowanym obrazie są zmieniane na kolory z nowej tabeli.

1. Wybrać polecenie Zapisz tabelę kolorów z menu palety Tabela kolorów.
2. Nazwać tabelę kolorów i wybrać miejsce, w którym ma zostać zapisana. Plik tabeli kolorów uzyskuje domyślnie rozszerzenie act (skrót od Adobe Color Table).

   Aby tabela ta była dostępna podczas wybierania opcji optymalizacji obrazu GIF lub PNG, należy ją zapisać w folderze Kolory zoptymalizowane wewnątrz folderu programu Photoshop.
3. Kliknij Zapisz.

   > ***Ważne:*** *Po ponownym wczytaniu tabeli wszystkie kolory przesunięte przyjmą postać pełnych próbek i zostaną odblokowane.*

Wczytywanie tablicy kolorów

1. Wybrać polecenie Wczytaj tabelę kolorów z menu palety Tabela kolorów.
2. Odszukaj plik zawierający tablicę kolorów, która ma być wczytana – musi to być plik Adobe Color Table (. act) , plik Adobe Color Swatch (. aco) albo plik GIF (aby wczytać osadzoną tabelę kolorów z tego pliku).
3. Kliknij Otwórz.

Opcje optymalizacji formatu PNG-24

Format PNG-24 stosuje się do kompresji obrazów o ciągłych odcieniach. Pliki w tym formacie mają jednak większe rozmiary niż pliki w formacie JPEG. Przewaga formatu PNG-24 wyraża się w tym, że zachowuje on do 256 poziomów przezroczystości obrazu.
Przezroczystość i Otoczka Decyduje o sposobie optymalizacji przezroczystych pikseli obrazu. Zobacz "Optymalizacja przezroczystości w obrazach GIF i PNG" na stronie 574.

Przeplot Podczas pobierania pliku w przeglądarce wyświetlana jest wersja obrazu w niskiej rozdzielczości. Tego typu metoda daje złudzenie szybszego wczytywania danych i pozwala upewnić się, że wczytywanie trwa. Niemniej, prowadzi ona do większych plików.

Zobacz także

"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 564

Opcje optymalizacji formatu WBMP

Format WBMP to standardowy format optymalizacji obrazów dla urządzeń przenośnych, takich jak telefony komórkowe. Format WBMP obsługuje 1-bitową głębię koloru, co oznacza, że obrazy te zawierają tylko czarne i białe piksele.

Opcje Metoda ditheringu i Dithering odpowiadają za metodę i stopień ditheringu. Optymalny wybór to najmniejszy procent ditheringu, przy którym są zachowywane wymagane szczegóły.

Użytkownik może wybrać jedną z następujących metod:
Bez roztrząsania Roztrząsanie nie jest stosowane; piksele pozostają całkowicie czarne lub całkowicie białe.

Dyfuzja Jest stosowane roztrząsanie losowe, który jest na ogół mniej zauważalny niż dithering typu Wzorek. Efekty symulacji są rozkładane między sąsiednie piksele. Jeżeli wybierze się ten algorytm, należy określić wartość procentową odpowiedzialną za nasilenie ditheringu.
Uwaga: *Dithering dyfuzyjny może spowodować powstanie widocznych złączeń na krawędziach plasterków. Połączenie plasterków powoduje, że dyfuzja wzorka zachodzi na całym połączonym obszarze, a to eliminuje efekt widocznych "szwów".*

Wzorek Kolory pikseli są określane na podstawie kwadratowego wzorka półtonowego.

Szum Jest stosowany losowy wzór ditheringu, co przypomina dithering dyfuzyjny; tu jednak nie zachodzi tu dyfuzja wzorka na piksele sąsiednie. Użycie algorytmu Szum nie powoduje powstawania widocznych złączeń.

Zobacz także

"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 564

Opcje optymalizacji SWF (Illustrator)

Adobe Flash (SWF) jest to format grafiki wektorowej, dostosowany do potrzeb skalowalnych i zwartych obrazów internetowych. Ponieważ format ten służy do zapisu danych wektorowych, kompozycja zachowuje oryginalną jakość niezależnie od rozdzielczości. Format SWF nadaje się idealnie do zapisu ramek animacji, ale równie dobrze można zapisywać w nim obrazy rastrowe i obrazy mieszane, rastrowo-wektorowe.

Ustawienia optymalizacji dla formatu SWF
A. *Menu formatu pliku* ***B.*** *Menu programu Flash Player* ***C.*** *Menu Eksportuj*

Predefiniowane ustawienie Wskazuje wstępnie skonfigurowany zestaw opcji, którego chcesz użyć przy eksportowaniu. Nowe ustawienia predefiniowane można tworzyć, ustawiając odpowiednio opcje i wybierając polecenie Zapisz ustawienia z menu panelu. (Aby otworzyć menu panelu, kliknij trójkąt po prawej stronie menu Ustawienia predefiniowane).

Wersja programu Flash Player Określa najwcześniejszą wersję programu Flash Player, która będzie obsługiwać eksportowany plik.

Rodzaj eksportu Określa zasady eksportu warstw. Aby wyeksportować kompozycję do jednej ramki, wybierz opcję Plik AI do pliku SWF. Wybór ustawienia Warstwy do klatek SWF powoduje, że kompozycje na poszczególnych warstwach są eksportowane do oddzielnych klatek SWF, tworząc animację SWF.
Uwaga: *Aby zachować maskę przycinającą, wybierz ustawienie Plik AI do pliku SWF.*

Jakość krzywej Określa dokładność krzywych beziera. Mniejsze wartości powodują zmniejszenie rozmiarów eksportowanych plików, przy niewielkiej utracie jakości krzywej. Wyższe wartości powodują zwiększenie dokładności odtwarzania krzywych, ale również zwiększenie rozmiarów pliku.

Szybkość odtwarzania Określa częstotliwość odtwarzania animacji w przeglądarce Flash Player. Opcja jest dostępna tylko dla opcji Warstwy AI do klatek SWF.

Pętla Powoduje odtwarzanie animacji w przeglądarce Flash na okrągło - po dojściu do końca odtwarzanie zaczyna się od początku. Opcja jest dostępna tylko dla opcji Warstwy AI do klatek SWF.

Zachowaj wygląd Powoduje rozwijanie obrysów do postaci wypełnień w kształcie obrysów, a wszelkie tryby mieszania i obiekty przezroczyste, które nie mogą być reprezentowane w formacie SWF, są spłaszczane.

Zachowaj możliwość edycji tam gdzie możliwe Konwertuje obrysy na obrysy SWF, a efekty przezroczyste, których nie można reprezentować w formacie SWF, są odwzorowywane w sposób przybliżony lub pomijane.
Uwaga: *Format SWF obsługuje wyłącznie krycie na poziomie obiektów.*

Aby zachować kolejność elementów w kompozycji przez wyeksportowanie każdej warstwy do oddzielnego pliku SWF, zamiast polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń skorzystaj z polecenia Eksportuj. Eksportowane w ten sposób pliki SWF będzie można jednocześnie zaimportować do programu Adobe Flash.

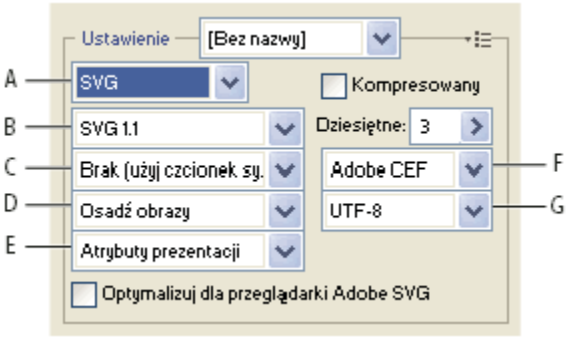
Skompresowany Kompresuje eksportowany plik.

Ochrona pliku Chroni plik, uniemożliwiając zaimportowanie go do aplikacji innych niż Flash.

Tekst jako krzywe Konwertuje cały tekst na krzywe, aby zachować jego wygląd. Jeśli tekst trzeba będzie edytować w programie Flash, nie zaznaczaj tej opcji.

Opcje optymalizacji SVG (Illustrator)

Z drugiej strony, format SVG, czyli format skalowalnej grafiki wektorowej, opisuje obrazki za pomocą kształtów, ścieżek, tekstów i efektów filtra. Uzyskiwane pliki są niewielkie, a zapisana w nich grafika jest doskonałej jakości. Nadaje się zarówno do wyświetlania w Internecie, drukowania, jak i wyświetlania przez urządzenia z ograniczonymi zasobami.



Ustawienia optymalizacji dla formatu SVG
A. *Menu formatu pliku* ***B.*** *Menu Profile SVG* ***C.*** *Menu Podstawianie czcionek* ***D.*** *Menu Położenie obrazów* ***E.*** *Menu Właściwości CSS* ***F.*** *Menu Rodzaj czcionki* ***G.*** *Menu Kodowanie*

Skompresowany Tworzy skompresowany plik SVG (SVGZ).

Profile SVG Określa SVG XML Document Type Definition dla eksportowanego pliku.
SVG 1.0 i SVG 1.1 Odpowiedni dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na komputerach biurkowych. SVG 1.1 jest pełną wersją specyfikacji SVG, której podzestawami są SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 i SVG Basic 1.1.

SVG Basic 1.1 Odpowiedni dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na urządzeniach o średnim zasilaniu, np. komputerach kieszonkowych. Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie urządzenia tego typu obsługują profil SVG Basic. Dlatego wybranie tej opcji nie gwarantuje, że plik SVG będzie widoczny na wszystkich urządzeniach kieszonkowych. Format SVG Basic nie obsługuje przycinania w kształcie innym niż prostokątny ani niektórych efektów filtrów SVG.

SVG Tiny 1.1 oraz SVG Tiny 1.1+ Odpowiednie dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na małych urządzeniach (np. telefonach komórkowych). Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie telefony obsługują profile SVG Tiny i SVG Tiny Plus. Dlatego wybranie jednej z tych opcji nie gwarantuje, że plik SVG będzie widoczny na wszystkich małych urządzeniach.

SVG Tiny 1.2 Odpowiedni dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na różnorodnych urządzeniach, od przenośnych organizatorów cyfrowych i telefonów komórkowych, do laptopów i komputerów biurkowych.

Format SVG Tiny nie obsługuje gradientów, przezroczystości, odcinania, masek, symboli oraz efektów filtrów SVG. Format SVG Tiny plus umożliwia wyświetlanie gradientów i przezroczystości, ale nie obsługuje przycinania, masek, symboli i efektów filtrów SVG.

Dodatkowe informacje na temat profilów SVG znajdują się w specyfikacji SVG, na stronie World Wide Web Consortium (www.w3.org).

Miejsca po przecinku Określa dokładność danych wektorowych w pliku SVG. Można ustawić od 1 do 7 miejsc po przecinku. Wysoka wartość daje większy rozmiar pliku i wyższą jakość obrazu.

Podstawianie czcionek Określa które glify z pliku SVG są osadzane. Aby używać wyłącznie czcionek zainstalowanych w systemie użytkownika, wybierz ustawienie Brak. Aby uwzględnić glify znaków występujących w tekście bieżącej kompozycji, wybierz polecenie Tylko używane glify. Pozostałe ustawienia (Typowy angielski, Typowy angielski + Glify, Typowy łaciński, Typowy łaciński + Glify, Wszystkie glify) są przydatne, gdy tekstowa zawartość pliku SVG ma charakter dynamiczny (np. jest to tekst generowany przez serwer lub tekst zmieniany w interakcji z użytkownikiem).

Typ czcionki Określa zasady eksportu czcionek
Adobe CEF Używa wskazówek czcionek do lepszego renderingu małych czcionek. Ten typ czcionki jest obsługiwany przez Adobe SVG Viewer, ale może być nieobsługiwany przez inne przeglądarki SVG.

SVG Nie używa wskazówek czcionek. Ten typ czcionki jest obsługiwany przez wszystkie przeglądarki SVG.

Konwertuj na krzywe Konwertuje tekst na ścieżki wektorowe. Opcja jest przeznaczona do zachowania wyglądu tekstu we wszystkich przeglądarkach SVG.

Położenie obrazów Określa czy obrazy mają być osadzone, czy dołączone. Osadzanie obrazów powoduje zwiększenie rozmiarów pliku, ale gwarantuje, że zrasteryzowane obrazy będą zawsze dostępne.

Właściwości CSS Określa sposób zapisu atrybutów stylu CSS w kodzie SVG. Metoda domyślna 'Atrybuty prezentacji' polega na zastosowaniu właściwości na najwyższym punkcie hierarchii. Opcja ta zapewnia największą elastyczność przekształceń i czynności edycyjnych. Metoda 'Atrybuty stylu' pozwala tworzyć pliki najbardziej czytelne, ale może zwiększyć rozmiar pliku. Metodę tę należy wybrać, jeśli kod SVG będzie używany w przekształceniach (np. XSLT, czyli Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoda Atrybuty stylu (Odniesienie do jednostki) zapewnia szybszy rendering i mniejszy rozmiar wynikowego pliku SVG. Metoda Elementy stylu jest używana, gdy pliki są używane wspólnie z dokumentami HTML. Wybranie opcji Elementy stylu umożliwia modyfikację pliku SVG i przeniesienie elementu stylu do zewnętrznego pliku arkusza stylów, który jest również wywoływany w pliku HTML. Opcja Elementy stylu wydłuża czas renderingu.

Kodowanie Określa sposób kodowania znaków w pliku SVG. Kodowanie UTF (Unicode Transformation Format) jest obsługiwane przez wszystkie procesory XML. (Kodowanie UTF-8 stosuje format 8-bitowy; kodowanie UTF-16 stosuje format 16-bitowy.) Kodowania ISO 8859-1 i UTF-16 nie zachowują metadanych pliku.

Optymalizuj dla przeglądarki Adobe SVG Optymalizuje obrazy dla przeglądarki Adobe SVG

Ustawienia wyjściowe obrazów internetowych

Ustawianie opcji wyjściowych

Opcje wyjściowe decydują o tym, jak są formatowane pliki HTML, jak są nazywane pliki i plasterki, a także jak podczas zapisywania zoptymalizowanej wersji obrazu są traktowane obrazy tła. Opcje te ustawia się w oknie dialogowym Ustawienia wyjściowe.

W programie ImageReady u ustawienia wyjściowe można zapisać, a potem stosować je do innych plików.

1 Aby wyświetlić okno dialogowe Ustawienia wyjściowe, należy wykonać jedną z następujących czynności:
- Gdy jest zapisywany obraz zoptymalizowany, wybrać opcję Inne z wyskakującego menu Ustawienia w oknie dialogowym Zapisz zoptymalizowany lub Zapisz zoptymalizowany jako.
- Wybierz polecenie Edytuj ustawienia wyjściowe z wyskakującego menu Optymalizuj w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

2 (Opcjonalnie) Aby obejrzeć zdefiniowane ustawienia wyjściowe, można skorzystać z wyskakującego menu Ustawienia.

3 Stosownie do potrzeb zmieniaj każdy z zestawów opcji. Aby przejść do innego zestawu opcji, wybierz go z wyskakującego menu poniżej menu Ustawienia. Można też kliknąć na przycisku Następny, aby wyświetlić następny zestaw na liście, lub na przycisku Poprzedni, aby wyświetlić poprzedni zestaw.

4 (Opcjonalnie) Chcąc zapisać wybrane ustawienia, należy kliknąć na przycisku Zapisz. Następnie należy wpisać nazwę pliku, wybrać jego lokalizację i kliknąć na Zapisz.

Ustawienia wyjściowe można zapisać w dowolnym miejscu. Jednak, jeśli plik umieszczony zostanie w folderze Optimized Output Settings wewnątrz folderu programu Photoshop lub w folderze /Save For Web Settings/Output Settings wewnątrz folderu programu Illustrator, plik będzie wyświetlany w wyskakującym menu Ustawienia.

5 (Opcjonalnie) Chcąc wczytać ustawienia wyjściowe, kliknij przycisk Wczytaj, wybierz plik i kliknij Otwórz.

Opcje wyjściowe HTML

W zestawie HTML można wybrać następujące opcje:
XHTML wyjściowy Podczas eksportowania tworzone będą znaczniki zgodne ze standardem XHTML. Wybór opcji Generuj XHTML sprawi, że inne opcje, które mogłyby powodować konflikty z tym standardem. Zaznaczenie tej opcji automatycznie ustawia parametry opcji Wielkość znaczników oraz Wielkość atrybutów.

Wielkość znaczników Pozwala określić wielkość liter używanych w znacznikach.

Wielkość liter atrybutu Pozwala określić wielkość liter używanych w atrybutach.

Wcięcie Pozwala określić metodę tworzenia wcięć linii kodu: z wykorzystaniem ustawień tabulacji programu do edycji HTML, z wykorzystaniem zadanej liczby spacji lub bez wcinania.

Zakończenia wierszy Pozwala określić platformę zgodności co do rodzaju zakończeń wierszy.

Kodowanie Pozwala określić domyślne kodowanie znaków na stronie internetowej.

Dołącz komentarze Powoduje dodanie do kodu HTML komentarzy wyjaśniających.

Zawsze dodawaj atrybut Alt Do elementów IMG zawsze będzie dodawany atrybut ALT, co zapewnia zgodność z rządowym standardem dostępności materiałów WWW.

Atrybuty zawsze w cudzysłowach Powoduje, że wszystkie atrybuty znaczników są ujmowane w cudzysłów. Cudzysłowy zapewniają zgodność z niektórymi starszymi przeglądarkami, a także ścisłą zgodność z konwencją HTML. Niemniej, nie zaleca się bezwarunkowego stosowania tej opcji. Nawet jeśli nie jest ona zaznaczona, większość przeglądarek dołącza cudzysłowy, gdy zachodzi taka potrzeba.

Zamykaj wszystkie znaczniki Powoduje, że do wszystkich elementów HTML są dodawane znaczniki końcowe, co zapewnia zgodność ze standardem XHTML.

Dołącz zerowe marginesy do znacznika Body Powoduje usuwanie domyślnych marginesów wewnętrznych w oknie przeglądarki internetowej. Innymi słowy, do znacznika tekstu podstawowego są dodawane zerowe znaczniki marginwidth, marginheight, leftmargin i topmargin.

Opcje generowania plasterków

W zestawie Plasterki można ustawić następujące opcje:
Generuj tabelę Powoduje wyrównanie plasterków przy pomocy tabeli HTML, a nie arkusza CSS.

Puste komórki Określa sposób konwersji pustych plasterków na komórki tabeli. Opcja GIF, IMG Sz&W powoduje, że używany będzie plik GIF o wielkości 1 piksela, z wartościami wysokości i szerokości podanymi w znaczniku IMG. Opcja GIF, TD Sz&W powoduje, że używany będzie jednopikselowy plik GIF wartościami wysokości i szerokości podanymi w znaczniku TD. Opcja Bez zawijania, TD Sz&W powoduje, że w tabeli umieszczony zostanie niestandardowy znacznik NoWrap z wartościami wysokości i szerokości podanymi w znacznikach TD.

TD Sz&H Określa sposób uwzględniania w danych tabeli atrybutów wysokości i szerokości: Zawsze, Nigdy lub Automatycznie (ustawienie zalecane).

Komórki rozdzielające Określa sposób dodawania wokół wygenerowanej tabeli wiersza i kolumny z komórkami oddzielającymi: Auto (ustawienie zalecane), Auto (na dole), Zawsze, Zawsze (na dole) lub Nigdy. W przypadku tabel, w których krawędzie plasterków nie są wyrównane, dodanie komórek oddzielających zapobiega błędnemu formatowaniu tabeli w niektórych przeglądarkach.

Generuj CSS Powoduje wygenerowanie arkusza CSS (Cascading Style Sheet), a nie tabeli HTML.

Referencja Określa sposób odwołań do pozycji plasterków w pliku HTML w przypadku korzystania ze stylów CSS:
Wg ID Plasterki są lokalizowane za pomocą stylów o unikatowych identyfikatorach.

W wierszu W deklaracji elementu blokowego (znacznik DIV) są uwzględniane elementy stylu.

Wg klasy Plasterki są lokalizowane za pomocą klas o unikatowych identyfikatorach.

Domyślne nazewnictwo plasterków Aby utworzyć domyślne nazwy dla plasterków, należy wybrać elementy z wysuwanych menu lub wpisać tekst w odpowiednich polach. Elementy te to nazwa dokumentu, słowo *plasterek*, liczby lub litery określające plasterki lub stany rollover, data utworzenia odcięcia, znaki przestankowe lub brak.

Ustawienia wyjściowe tła

W oknie dialogowym Ustawienia wyjściowe można ustawić następujące opcje tła:
Wyświetl dokument jako Aby tło obrazka na stronie internetowej było jednokolorowe lub określone przez inny obrazek, należy wybrać ustawienie Obrazek. Opcja Tło umożliwia wyświetlanie w tle zoptymalizowanego obrazka.

Obraz w tle Należy podać położenie pliku obrazka lub kliknąć na Wybierz i zaznaczyć obrazek. Wskazany obrazek będzie wyświetlany na stronie internetowej za zoptymalizowanym obrazkiem (w jego tle).

Kolor Kliknij pole Kolor i wybierz tło przy pomocy próbnika kolorów lub wybierz odpowiednią opcję menu.

Ustawienia wyjściowe Zapisywanie plików

W oknie dialogowym Ustawienia wyjściowe można ustawić następujące opcje zapisywania plików:
Nazywanie pliku Wybierz z menu wybrane elementy lub wprowadzić w odpowiednich polach tekst dołączany do domyślnych nazw plików. Do elementów tych należą: nazwa dokumentu, nazwa plasterka, stan rollover, wywoływane odcięcie, data utworzenia pliku, numer odcięcia, znak przestankowy, rozszerzenie nazwy pliku. Niektóre opcje można wybrać tylko wtedy, gdy plik zawiera plasterki lub stany rollover.

Pola umożliwiają zmianę kolejności i formatowania elementów nazwy pliku (na przykład, pozwalają wskazać stan rollover za pomocą skrótu, a nie pełnego słowa) .

Zgodność nazwy pliku Wybierz jedną lub więcej opcji zgodności nazw plików z systemami Windows (obsługa długich nazw plików), Mac OS i UNIX.

Umieść obrazki w folderze Określa nazwę folderu, w którym są zapisywane zoptymalizowane obrazki (opcja dostępna tylko w przypadku plików zawierających wiele plasterków).

Kopiuj obrazek tła przy zapisywaniu Zachowuje obraz tła określony w zestawie preferencji tła.

Dołącz XMP Dołącza informacje o pliku metadanych, który został dodany do dokumentu (wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku, aby wyświetlić lub wpisać metadane dokumentu). Metadane są w pełni obsługiwane przez format JPEG i częściowo przez formaty GIF i PNG.

Dołączanie do obrazu tytułu i informacji o prawach autorskich

Do strony internetowej można dołączyć tytuł i informacje o prawach autorskich — wprowadzone uprzednio w oknie Informacje o pliku. Tytuł wyeksportowanego pliku HTML wyświetlany będzie na pasku tytułu przeglądarki internetowej. Informacje o prawach autorskich nie są wyświetlane w przeglądarce, ale są dodawane do pliku HTML jako komentarz, a do obrazu jako metadane.

1. Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.
2. Aby podać tytuł, który będzie wyświetlany na pasku tytułowym przeglądarki internetowej, wpisz tekst tytułu w polu tekstowym Opis
3. Aby podać informacje o prawach autorskich, wpisz odpowiedni tekst w polu tekstowym Notatka o prawach autorskich w sekcji Opis okna dialogowego Informacje o pliku.
4. Kliknij przycisk OK.

Rozdział 18: Wideo i animacja

W programie Adobe Photoshop CS3 można tworzyć animacje klatkowe, modyfikując warstwy obrazu tak, aby tworzyć wrażenie ruchu i zmiany. Można także tworzyć obrazy do wykorzystania w materiałach wideo, korzystając z wielu predefiniowanych ustawień proporcji pikseli. Po zakończeniu edycji można zapisać dokument jako animowany GIF lub w pliku PSD, który można edytować w wielu programach do obróbki wideo, np. Adobe Premiere Pro CS3 lub Adobe After Effects CS3.

W wersji Photoshop Extended można również importować pliki wideo i sekwencje obrazów do edycji i retuszowania, tworzyć animacje z osią czasu oraz eksportować dokument w formacie QuickTime, jako animowany GIF lub jako sekwencję obrazów.

Wideo i animacje w programie Photoshop

Informacje o animacjach

Animacja to sekwencja obrazów, czyli *klatek*, wyświetlanych w określonych odstępach czasu. Każda klatka wygląda nieco inaczej, niż poprzednia. Wyświetlając klatki szybko, jedna po drugiej, uzyskuje się złudzenie ruchu i innych zmian.

Informacje o materiałach wideo i warstwach wideo w wersji Photoshop Extended

> ***Ważne:*** *Aby opracowywać materiały wideo w programie Photoshop Extended, trzeba zainstalować w komputerze oprogramowanie QuickTime 7,1 lub nowszą wersję. Program QuickTime można bezpłatnie pobrać z serwisu internetowego Apple Computer.*

Za pomocą programu Photoshop Extended można edytować poszczególne klatki plików wideo i sekwencji obrazów. Oprócz edycji i malowania w materiałach wideo za pomocą dowolnych narzędzi programu Photoshop, można również stosować do nich filtry, maski, przekształcenia, style warstw i tryby mieszania. Po wprowadzeniu zmian, dokument można zapisać w pliku PSD (takie pliki można odtwarzać w innych aplikacjach Adobe, np. Premiere Pro i After Effects, a w innych aplikacjach edytować jako obrazy statyczne) lub wyeksportować jako plik QuickTime lub sekwencję obrazów.
Uwaga: *W plikach wideo można modyfikować tylko elementy graficzne, lecz nie ścieżkę dźwiękową.*

Po otwarciu pliku wideo lub sekwencji obrazów w programie Photoshop Extended klatki umieszczane są na *warstwie wideo*. Warstwa wideo jest na palecie Warstwy oznaczana ikoną taśmy filmowej. Warstwy wideo umożliwiają malowanie i klonowanie poszczególnych klatek za pomocą pędzli i stempli. Tak jak w przypadku zwykłych warstw, można tworzyć zaznaczenia lub stosować maski, aby ograniczyć zmiany do wybranych obszarów klatki. Do nawigacji między klatkami służy tryb osi czasu na palecie Animacja (Okno > Animacja).
Uwaga: *Warstwy wideo nie działają w trybie klatkowym (paleta Animacja).*

Warstwy wideo zachowują się tak samo, jak zwykłe warstwy. Można zmieniać ich tryb mieszania, krycie, położenie lub styl warstwy. Można również grupować warstwy wideo na palecie Warstwy. Warstwy dopasowania umożliwiają stosowanie korekt tonalnych i barwnych z zachowaniem nienaruszonej zawartości warstw wideo. Warstwa wideo odnosi się do oryginalnego pliku. Zatem edycje warstwy wideo nie zmieniają oryginalnego pliku wideo czy sekwencji obrazów.

Aby edytować klatki na osobnej warstwie, można utworzyć pustą warstwę wideo. Puste warstwy wideo umożliwiają również tworzenie animacji rysunkowych.

Film przedstawiający posługiwanie się warstwami wideo można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0027_pl.

Zobacz także

"Tworzenie obrazów do materiałów wideo" na stronie 590

"Operacje wczytywania materiałów wideo" na stronie 593

Obsługiwane formaty plików wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended)

W programie Photoshop Extended można otwierać pliki wideo i sekwencje obrazów w następujących formatach:

Formaty QuickTime

- MPEG-1
- MPEG-4
- MOV
- AVI
- Format FLV aplikacji QuickTime jest obsługiwany, jeżeli zainstalowano program Adobe Flash 8.
- Format MPEG-2 jest obsługiwany, jeżeli w komputerze zainstalowano koder MPEG-2.

Formaty sekwencji obrazów

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Formaty Cineon i JPEG 2000 są obsługiwane po zainstalowaniu odpowiednich wtyczek.

Więcej informacji o wtyczkach i ich instalowaniu można znaleźć w sekcji "Wtyczki" na stronie 52.

Uwaga: *W programie Photoshop Extended można zaznaczać wiele jednowarstwowych plików DICOM i otwierać je w postaci warstwy wideo (tak, jak sekwencję obrazów). Zobacz "Pliki DICOM (Photoshop Extended)" na stronie 635.*

Tryb kolorów i głębia bitowa

Warstwy wideo mogą zawierać pliki w następujących trybach kolorów i o podanej liczbie bitów na kanał:

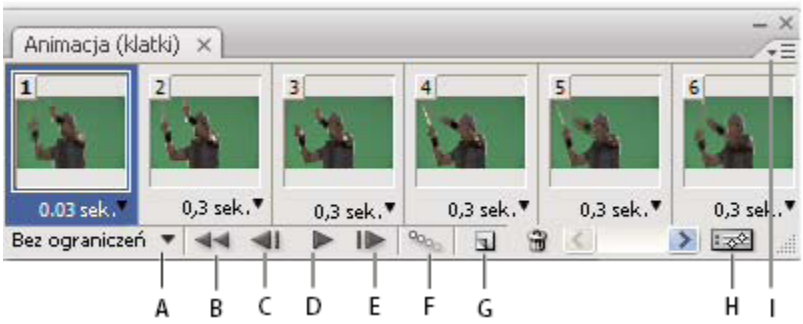
- Skala szarości: 8, 16 lub 32 bitów/kanał
- RGB: 8, 16 lub 32 bitów/kanał
- CMYK: 8 lub 16 bitów/kanał
- Lab: 8 lub 16 bitów/kanał

Film przedstawiający posługiwanie się warstwami wideo można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0027_pl.

Przegląd palety Animacja

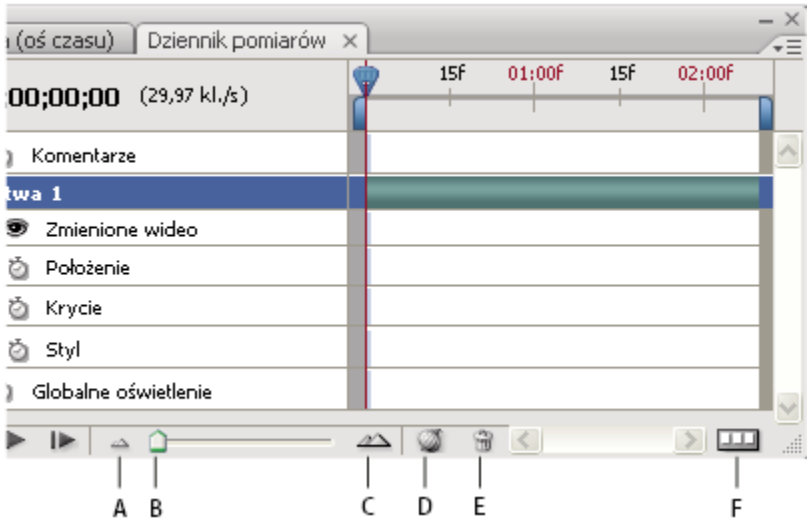
W programie Photoshop, paleta Animacja (Windows > Animacja) wyświetla się w trybie klatkowym, pokazując miniaturki poszczególnych klatek animacji. Za pomocą narzędzi na dole palety można przechodzić między klatkami, ustawiać opcje pętli, dodawać i usuwać klatki oraz wyświetlać podgląd animacji.

Menu palety Animacja zawiera dodatkowe polecenia, służące do edycji klatek lub długości osi czasu oraz do konfigurowania sposobu wyświetlania palety. Aby wyświetlić dostępne polecenia, kliknij ikonę menu palety.



Paleta Animacja (tryb klatkowy)
***A** Zaznacza pierwszą klatkę **B** Zaznacza poprzednią klatkę **C** Odtwarza animację **D** Zaznacza następną klatkę **E** Generuje klatki pośrednie animacji **F** Powiela zaznaczone klatki **G** Usuwa zaznaczone klatki **H** Konwertuje animację na tryb osi czasu (tylko w programie Photoshop Extended) **I** Menu palety Animacja*

W programie Photoshop Extended, paleta Animacja może pracować w trybie klatkowym lub w trybie osi czasu. Tryb osi czasu wyświetla czas trwania klatki oraz właściwości animacji dla warstw dokumentu. Narzędzia na dole palety służą do przechodzenia między klatkami, powiększania zegara, przełączania trybu łusek cebuli, usuwania klatek kluczowych i wyświetlania podglądu filmu. Za pomocą kontrolek na osi czasu można sterować czasem trwania klatki dla danej warstwy, ustawiać klatki kluczowe we właściwościach warstwy oraz wyznaczać część filmu jako obszar roboczy.



Paleta Animacja (tryb osi czasu)
***A** Zmniejszenie **B** Suwak powiększenia **C** Powiększenie **D** Przełącza efekt łusek cebuli **E** Usuwa klatki kluczowe **F** Konwertuje na animację klatkową*

W trybie osi czasu, paleta Animacja wyświetla każdą warstwę dokumentu programu Photoshop Extended (z wyjątkiem tła) i jest zsynchronizowana z paletą Warstwy. Dodanie, usunięcie, zmiana nazwy czy powielenie warstwy, utworzenie grupy warstw lub przydzielenie koloru warstwy powoduje, że zmiany pojawiają się na obu paletach.
***Uwaga:** Zgrupowanie warstw animacji w postaci obiektu inteligentnego powoduje, że informacje o animacji z palety Animacja zostaną zapisane w tym obiekcie inteligentnym. Zobacz także "Informacje o obiektach inteligentnych" na stronie 332.*

Film przedstawiający tryb osi czasu wideo można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0023_pl.

Kontrolki trybu klatkowego

W trybie klatkowym paleta Animacja udostępnia następujące kontrolki:
Opcje powtarzania Określa liczbę powtórzeń odtwarzania animacji w wyeksportowanym pliku GIF.

Opóźnienie klatki Ustawia czas wyświetlania klatki podczas odtwarzania.

Wygeneruj klatki pośrednie Tworzy między dwiema istniejącymi klatkami serię nowych klatek, stopniowo zmieniając ich właściwości.

Powiel zaznaczone klatki Dodaje klatkę do animacji, powielając klatkę zaznaczoną na palecie Animacja.

Konwertuj na animację z osią czasu (Photoshop Extended) Konwertuje animację klatkową na animację z osią czasu, używając klatek kluczowych do tworzenia animacji właściwości warstwy.

Kontrolki trybu osi czasu (Photoshop Extended)

W trybie osi czasu paleta Animacja udostępnia następujące funkcje i kontrolki:
Wskaźnik klatek zbuforowanych Wyświetla zielony pasek, wskazujący klatki zbuforowane do odtwarzania.

Ścieżka komentarzy Wybierz polecenie Edytuj komentarz osi czasu z menu palety, aby wstawić komentarz w bieżącym punkcie animacji. Komentarze mają postać ikon na ścieżce komentarzy. Po nasunięciu kursora myszy nad tę ikonę, komentarz jest wyświetlany jak podpowiedź.

Konwertuj na animację klatkową Konwertuje animację z osią czasu i klatkami kluczowym na animację klatkową.

Wyświetlanie kodu czasu lub numeru klatki Wyświetla kod czasu lub numer (zależnie od opcji palety) bieżącej klatki.

Wskaźnik czasu bieżącego Przeciągając wskaźnik czasu bieżącego można poruszać się między klatkami albo zmienić bieżący czas lub klatkę.

Ścieżka oświetlenia globalnego Wyświetla klatki kluczowe, w których ustawia się i zmienia główny kąt oświetlenia, wykorzystywany w takich efektach warstwy, jak cień, cień wewnętrzny albo faza i płaskorzeźba.

Nawigacja klatek kluczowych Przyciski ze strzałkami (po lewej stronie etykiety ścieżki) przesuwają wskaźnik czasu bieżącego do poprzedniej albo następnej klatki kluczowej. Aby dodać lub usunąć klatkę kluczową w bieżącym punkcie w czasie, kliknij przycisk na środku.

Pasek czasu trwania warstwy Określa miejsce warstwy w czasie w zakresie materiału wideo lub animacji. Aby przenieść warstwę na inne miejsce w czasie, przeciągnij pasek. Aby przyciąć warstwę (zmienić jej czas trwania), przeciągnij jednej z końców paska.

Ścieżka zmienionych klatek Wyświetla ikonę klatki kluczowej obok warstw wideo dla każdej zmienionej klatki. Aby przejść do zmienionych klatek, użyj przycisków nawigacyjnych po lewej stronie etykiety ścieżki.

Miarka czasu Mierzy czas trwania (liczbę klatek) w poziomie, zgodnie z czasem trwania i szybkością odtwarzania klatek w dokumencie. (Aby zmienić czas trwania lub szybkość odtwarzania, wybierz polecenie Ustawienia dokumentu z menu palety). Na miarce widoczne są znaki podziałki i liczby, a odstępy między nimi zmieniają się stosownie do ustawionego powiększenia osi czasu.

Stoper zmiany w czasie Włącza lub wyłącza obsługę klatki kluczowej dla danej właściwości warstwy. Zaznacz tę opcję, aby wstawić klatkę kluczową i włączyć obsługę klatek kluczowych dla danej właściwości warstwy. Wyłącz tę opcję, aby usunąć wszystkie klatki kluczowe i wyłączyć obsługę klatek kluczowych dla danej właściwości warstwy.

Opcje palety Animacja Otwiera menu palety Animacja, zawierające funkcje związane z klatkami kluczowymi, warstwami, wyglądem panelu, efektami łusek cebuli i ustawieniami dokumentu.

Wskaźniki obszaru roboczego Przeciągnij niebieski znacznik na jednym z końców najwyższej ścieżki, aby zaznaczyć fragment animacji lub materiału wideo do podglądu lub wyeksportowania.

Zmiana rozmiaru miniaturek

Na palecie Animacja można zmieniać rozmiar miniaturek reprezentujących poszczególne klatki lub warstwy.

1 Wybierz polecenie Opcje palety z menu palety Animacja.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz jedną z opcji rozmiaru.
- (Photoshop Extended) W trybie osi czasu, wybierz Brak, aby wyświetlać tylko nazwy warstw.

Przełączanie jednostek osi czasu (Photoshop Extended)

W programie Photoshop Extended, oś czasu na palecie Animacja może wyświetlać numery klatek albo jednostki kodów czasowych.

- Aby wybrać jednostki wyświetlania, wybierz polecenie Opcje palety z menu palety Animacja. Wybierz polecenie Numery klatek albo Kody czasowe.
- Aby przełączyć jednostki, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij wyświetlacz czasu bieżącego w lewym górnym rogu osi czasu.

Wyświetlanie lub ukrywanie właściwości warstwy na osi czasu (Photoshop Extended)

W programie Photoshop Extended, warstwy dodawane do dokumentu pojawiają się jako ścieżki na osi czasu. Rozwinięcie ścieżek pokazuje właściwości warstw, które można animować.

1. Aby wyświetlić lub ukryć właściwości warstw, kliknij trójkąt obok nazwy danej warstwy.

   Film przedstawiający tryb osi czasu wideo można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0023_pl.

Wyświetlanie lub ukrywanie warstw na osi czasu (Photoshop Extended)

W programie Photoshop Extended, wszystkie warstwy dokumentu domyślnie pojawiają się na osi czasu. Aby wyświetlić tylko podzbiór warstw, najpierw ustaw je jako ulubione.

1. W trybie osi czasu zaznacz przynajmniej jedną warstwę na palecie Animacja. Następnie wybierz polecenie Pokaż > Ustaw ulubione warstwy z menu palety Animacja.

2. Aby określić, które warstwy mają być wyświetlane, wybierz polecenie Pokaż z menu palety Animacja, a następnie wybierz Wszystkie warstwy albo Ulubione warstwy.

Poruszanie się po osi czasu (Photoshop Extended)

1. Przełącz paletę Animacja w tryb osi czasu i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Przeciągnij wskaźnik czasu bieżącego .
   - Kliknij liczbę albo położenie na miarce czasu, w miejscu, w którym ma się znaleźć wskaźnik czasu bieżącego.
   - Przeciągnij wyświetlacz czasu bieżącego (w lewym górnym rogu osi czasu).
   - Dwukrotnie kliknij wyświetlacz czasu bieżącego i wpisz numer klatki albo czas w oknie dialogowym Ustaw bieżący czas.
   - Skorzystaj z kontrolek odtwarzania na palecie Animacja.
   - Wybierz polecenie Przejdź do z menu palety Animacja, a następnie wybierz opcję osi czasu.

Przełączanie trybów animacji (Photoshop Extended)

W programie Photoshop Extended, paleta Animacja może pracować w trybie klatkowym lub w trybie osi czasu. Tryb klatkowy pokazuje czas trwania klatki oraz właściwości animacyjne warstwy dokumentu Photoshop. Tryb osi czasu pokazuje czas trwania klatki oraz właściwości warstw podlegające funkcjom klatki kluczowej dla materiałów wideo oraz animacji na osi czasu.

Pożądany tryb należy wybrać przed rozpoczęciem pracy nad animacją. Przełączenie trybów w otwartym dokumencie konwertuje animację klatkową na animację z osią czasu lub odwrotnie.
> ***Ważne:*** *Podczas konwersji z osi czasu na animację klatkową mogą zniknąć niektóre interpolowane klatki kluczowe (wygląd animacji nie ulegnie zmianie).*

1. Na palecie Animacja wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij ikonę Konwertuj na animację klatkową .
   - Kliknij ikonę Konwertuj na animację z osią czasu .
   - Z menu palety Animacja wybierz polecenie Konwertuj na animację klatkową albo Konwertuj na oś czasu.

Określanie czasu trwania osi czasu szybkości odtwarzania (Photoshop Extended)

Pracując w trybie osi czasu można określać czas trwania i szybkość odtwarzania dokumentu zawierającego materiały wideo lub animacje. *Czas trwania* to łączna długość klipu wideo w dokumencie. *Szybkość odtwarzania* wyraża się w liczbie klatek na sekundę (ang. frame per second - fps). Na ogół zależy od typu tworzonego materiału. Materiały wideo w standardzie NTSC mają szybkość

29,97 fps; materiały w standardzie PAL mają szybkość 25 fps; natomiast film ma szybkość 24 fps. W zależności od systemu nadawania, film DVD może mieć szybkość odtwarzania właściwą dla standardu NTSC lub PAL albo szybkość 23,976. Materiały wideo przeznaczone do nagrania na płytę CD-ROM lub do Internetu mają na ogół szybkość 10-15 fps.

Podczas tworzenia nowego dokumentu, domyślny czas trwania wynosi 10 sekund, a domyślna szybkość odtwarzania to 30 fps.

1. Z menu palety Animacja wybierz polecenie Ustawienia dokumentu.
2. Wpisz lub wybierz wartości czasu trwania i szybkości odtwarzania.

Uwaga: *Skrócenie czasu trwania istniejącego materiału wideo lub animacji powoduje ucięcie klatek (wraz z klatkami kluczowymi) na końcu dokumentu.*

Zobacz także

"Określanie obszaru roboczego (Photoshop Extended) " na stronie 601

Tworzenie obrazów do materiałów wideo

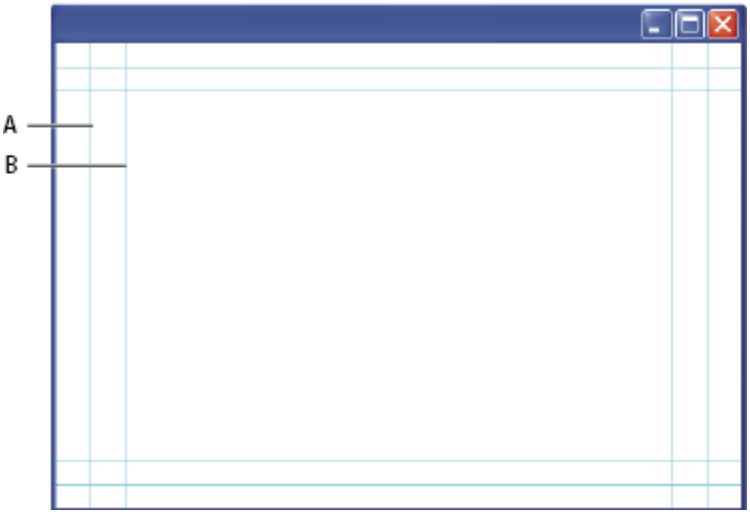
Informacje o tworzeniu obrazów do materiałów wideo

W programie Photoshop można tworzyć obrazy w różnych proporcjach, dzięki czemu będą one prawidłowo wyświetlane na różnych urządzeniach - np. na monitorach. Aby skompensować skalowanie przy dodawaniu gotowego obrazu do materiału wideo, można wybrać jedną z opcji wideo w oknie dialogowym Nowy.

Bezpieczne strefy

Ustawienie predefiniowane Film i wideo tworzy ponadto dokument z niedrukowalnymi liniami pomocniczymi, wyznaczającymi obszar kadru i obszar napisów. Dzięki opcjom z menu Rozmiar 'można tworzyć obrazy przystosowane do konkretnych systemów wideo — NTSC, PAL lub HDTV.

Bezpieczne strefy są przydatne podczas edycji materiałów przeznaczonych do emisji lub nagrania na taśmę wideo. Większość telewizorów na rynku masowym stosuje overscanning, czyli proces polegający na odcinaniu części zewnętrznych krawędzi obrazu, co pozwala na powiększenie jego środka. Wielkość tego odcinania zależy od modelu telewizora. Aby cały materiał zmieścił się na obszarze wyświetlanym przez większość telewizorów, należy umieszczać tekst wewnątrz marginesów wyznaczających obszar napisów, a inne elementy wewnątrz marginesów wyznaczających obszar kadru.



Predefiniowane linie pomocnicze na obrazach przystosowanych do prezentacji na filmie
A. *Bezpieczny obszar kadru (ramka zewnętrzna)* ***B.*** *Bezpieczny obszar napisów (ramka wewnętrzna)*

Uwaga: *Jeśli tworzy się zawartość do publikacji w Internecie albo na płycie CD, to marginesy obszaru kadru i obszaru napisów nie mają znaczenia - te nośniki wyświetlają bowiem cały dostępny obraz.*

Opcje podglądu

Wygląd obrazów przeznaczonych do wyświetlania na różnego rodzaju monitorach można sprawdzić w specjalnym trybie programu Photoshop, trybie Korekta proporcji pikseli. Jeszcze większą dokładność zapewnia polecenie Podgląd wideo, zapewniające bezpośredni podgląd pracy na urządzeniu wyświetlającym, np. monitorze wideo. Aby można było z niego skorzystać, komputer musi być podłączony do monitora za pośrednictwem łącza typu FireWire. Zobacz także "Podgląd dokumentu na monitorze wideo" na stronie 621. Więcej informacji o standardzie FireWire można znaleźć w serwisie internetowym firmy Apple.

Inne kwestie

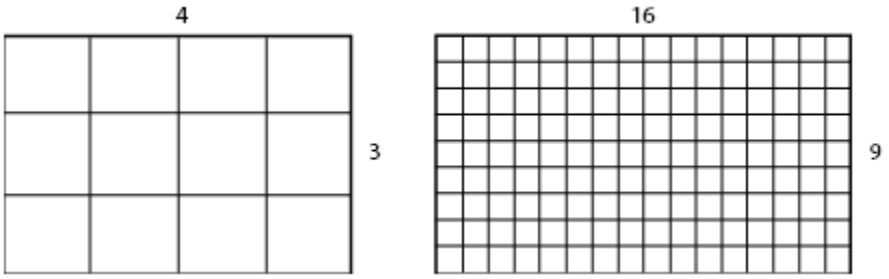
Programy Adobe After Effects i Adobe Premiere Pro obsługują pliki PSD, utworzone w programie Photoshop. Jeżeli jednak korzysta się z innych aplikacji do obróbki filmu i wideo, to tworząc przeznaczone do nich obrazy warto pamiętać o następujących kwestiach:

- Niektóre aplikacje do edycji materiału wideo umożliwiają importowanie pojedynczych warstw z wielowarstwowych plików PSD.
- Jeżeli plik zawiera przezroczystość, niektóre programy do edycji wideo potrafią ją zachować.
- Jeżeli plik używa maski warstwy lub zawiera wiele warstw, to zamiast spłaszczać warstwy, można dołączyć do pliku PSD spłaszczoną kopię obrazu. Pozwoli to osiągnąć maksymalną zgodność ze starszymi wersjami oprogramowania.

Proporcje

Proporcje określają stosunek szerokości do wysokości. W przypadku klatki materiału wideo mówi się o proporcjach klatki. W przypadku pikseli tworzących obraz w takiej klatce mówi się o proporcjach pikseli. Niektóre kamery mogą nagrywać materiał w różnych proporcjach klatki. Ponadto różne standardy wideo stosują różne proporcje pikseli.

Proporcje klatki opisują stosunek wysokości obrazu do jego szerokości. Np. standard DV NTSC ma proporcje 4:3 (czyli szerokość 4 przy wysokości 3). Natomiast klatka typowego materiału panoramicznego ma proporcje 16:9. Wiele kamer ma tryb panoramiczny, w którym można nagrywać materiał w proporcjach 16:9. Wiele filmów nakręcono w proporcjach z jeszcze większą szerokością.



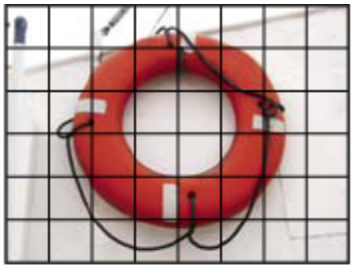
Klatka o proporcjach 4:3 (po lewej), oraz szersza klatka o proporcjach 16:9 (po prawej)

Proporcje pikseli określają stosunek szerokości pojedynczego piksela klatki do jego wysokości. Proporcje pikseli bywają różne, ponieważ poszczególne systemy wideo przyjmują różne założenia co do liczby pikseli potrzebnych do wypełnienia klatki. Np. wiele standardów wideo stosowanych w komputerach zakłada, że klatka o proporcjach 4:3 ma 640 pikseli szerokości i 480 pikseli wysokości, co powoduje, że piksele mają kształt kwadratu. W tym przykładzie piksele mają proporcje 1:1 (są kwadratowe). Natomiast piksele w standardzie DV NTSC mają proporcję 0,9 (nie są kwadratowe). Piksele DV (cyfrowego materiału wideo), które są zawsze prostokątne, są w systemach stosujących standard NTSC układane w pionie, natomiast w systemach PAL - w poziomie.

Jeżeli prostokątne piksele wyświetli się na monitorze zakładającym kwadratowy kształt piksela, to obrazy będą zniekształcone. Na przykład, okręgi będą wyglądały jak elipsy. Jednak po odtworzeniu na monitorze telewizyjnym obrazy te będą wyglądały prawidłowo, ponieważ takie monitory stosują prostokątne piksele.

Uwaga: *Podczas kopiowania lub importowania obrazów do dokumentu, w którym piksele nie są kwadratowe, program Photoshop automatycznie konwertuje i skaluje obraz na właściwe proporcje pikseli. Obrazy przeniesione z programu Adobe Illustrator CS3 również zostaną prawidłowo przeskalowane.*

A



B

C

Proporcje pikseli i klatek
A. *Obraz 4:3 z kwadratowymi pikselami, wyświetlany na monitorze komputerowym 4:3 z kwadratowymi pikselami* ***B.*** *Obraz 4:3 z kwadratowymi pikselami, prawidłowo zinterpretowany do wyświetlania na monitorze telewizyjnym 4:3 z pikselami niekwadratowymi* ***C.*** *Obraz 4:3 z kwadratowymi pikselami, nieprawidłowo zinterpretowany do wyświetlania na monitorze telewizyjnym 4:3 z pikselami niekwadratowymi*

Tworzenie obrazów do użytku w materiałach wideo

1 Utwórz nowy dokument.

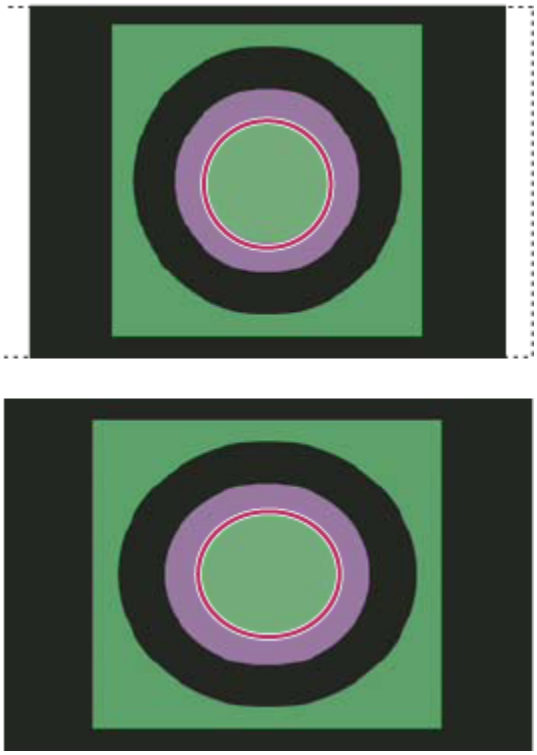
2 Z menu Ustawienia predefiniowane w oknie dialogowym Nowy, wybierz ustawienie Film i wideo.

3 Wybierz rozmiar odpowiedni dla systemu wideo, w którym wyświetlany będzie obraz.

4 Kliknij Zaawansowane, aby wybrać profil kolorów oraz proporcje pikseli.

> ***Ważne:*** *Domyślnie dokumenty z pikselami niekwadratowymi otwierane są z włączoną funkcją korekty proporcji pikseli. Powoduje ona przeskalowanie obrazu do takiej postaci, w jakiej będzie wyświetlany na urządzeniu wyjściowym o kształcie pikseli innym niż kwadratowy (zwykle chodzi o monitor wideo).*

5 Aby wyświetlić obraz tak, jak wyglądałby na monitorze komputerowym (z kwadratowymi pikselami), wybierz polecenie Widok > Korekta proporcji pikseli.



Okrąg w dokumencie NTSC DV (720 x 480) wyświetlony na monitorze komputerowym (kwadratowe piksele) z włączoną opcją Korekta proporcji pikseli (na górze) oraz z wyłączoną opcją Korekta proporcji pikseli (na dole)

Obraz można wyświetlać jednocześnie z włączoną i z wyłączoną opcją Korekta proporcji pikseli. Po otwarciu obrazu o pikselach niekwadratowych z włączoną opcją Korekta proporcji pikseli, można wybrać polecenie Okno > Ułóż > Nowe okno dla [nazwa dokumentu]. Po uaktywnieniu nowego okna, wybierz polecenie Widok > Korekta proporcji pikseli, aby wyłączyć korektę.

6 Jeśli jest do dyspozycji odpowiednie urządzenie (np. monitor wideo podłączony do komputera łączem FireWire), można sprawdzić wygląd dokumentu na tym urządzeniu:

- Aby ustawić opcje wyjścia przed wyświetleniem podglądu, wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Podgląd wideo.
- Aby wyświetlić obraz, nie ustawiając opcji wyjścia, wybierz polecenie Plik > Wyślij podgląd wideo do urządzenia.

Podczas tworzenia obrazów przeznaczonych do materiałów wideo można korzystać z zestawu operacji wideo dołączonych do programu Photoshop. Operacje te automatyzują niektóre zadania - np. skalowanie obrazów do odpowiednich wymiarów wideo w pikselach oraz ustawianie proporcji pikseli.

Zobacz także

"Podgląd dokumentu na monitorze wideo" na stronie 621

Operacje wczytywania materiałów wideo

Operacje do obsługi obrazów wideo automatyzują między innymi następujące czynności: dostosowanie luminancji i nasycenia obrazu do standardów emisji, skalowanie i konwersja pikseli kwadratowych na piksele prostokątne, używane w pokazach slajdów DVD (proporcje systemów NTSC, PAL i panoramicznych), tworzenie kanału alfa ze wszystkich widocznych w danym momencie warstw, dostosowywanie obszarów obrazu podatnych na miganie (przede wszystkim cienkich linii), generowanie nakładki obejmującej obszar napisów.

1 Aby wyświetlić panel Operacje, wybierz polecenie Okno > Operacje.

2 Kliknij trójkąt w prawym górnym rogu, aby otworzyć menu palety, i wybierz polecenie Opcje palety.

3 W oknie dialogowym Wczytaj przejdź do folderu Operacje programu Photoshop i wybierz plik Operacje wideo.atn.

4 Kliknij przycisk Wczytaj.

Zobacz także

"Automatyzacja pracy" na stronie 654

Zmiana proporcji pikseli

Użytkownik może tworzyć własne proporcje pikseli w istniejących dokumentach oraz usuwać lub resetować proporcje pikseli przypisane wcześniej do dokumentu.

Przydzielanie proporcji pikseli do istniejącego dokumentu

1 Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Obraz > Proporcje pikseli. Następnie wybierz proporcje pikseli zgodne z formatem wideo, w którym będzie wykorzystywany dany plik programu Photoshop.

Tworzenie własnych proporcji pikseli

1 Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Obraz > Proporcje pikseli > Własne proporcje pikseli.

2 Wpisz wartość w polu tekstowym Czynnik w oknie dialogowym Zapisz proporcje pikseli, nazwij własne proporcje pikseli, a następnie kliknij OK.

Nowe, własne proporcje pikseli będą dostępne zarówno w menu Proporcje pikseli w oknie dialogowym Nowy, jak i w podmenu Proporcje pikseli w menu Obraz.

Usuwanie proporcji pikseli

1 Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Obraz > Proporcje pikseli > Usuń proporcje pikseli.

2 Z menu Proporcje pikseli w oknie dialogowym Usuń proporcje pikseli wybierz opcję, którą chcesz usunąć, a następnie kliknij Usuń.

Resetowanie proporcji pikseli

1 Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Obraz > Proporcje pikseli > Resetuj proporcje pikseli.

2 W oknie dialogowym Skalowanie wybierz jedną z następujących opcji:

Dołącz	**Pozwala zastąpić bieżące proporcje pikseli wartościami domyślnymi wraz ze wszystkimi własnymi proporcjami pikseli. Jest to opcja użyteczna wtedy, gdy użytkownik usunął wartość domyślną i chce ją przywrócić w menu, ale nie chce utracić własnych proporcji.**
OK	**Bieżące proporcje pikseli są zastępowane wartościami domyślnymi. Własne proporcje są usuwane.**
Anuluj	**Pozwala anulować polecenie.**

Przygotowywanie obrazów do programu After Effects

Program After Effects może bezpośrednio importować pliki programu Photoshop (PSD) z możliwością zachowania poszczególnych warstw, stylów warstw, obszarów przezroczystych, masek warstw i warstw dopasowania (co zachowuje poszczególne elementy animacji).
Uwaga: *Program After Effects posługuje się trybem kolorów RGB. Aby osiągnąć najlepsze rezultaty, podczas pracy w programie Photoshop nad plikami eksportowanym później do After Effects posługuj się trybem RGB. Wersja After Effects CS3 może konwertować pliki z trybu CMYK na RGB. Wersja After Effects 7 i wcześniejsze wersje nie mogą konwertować plików z trybu CMYK na RGB.*
Przed wyeksportowaniem wielowarstwowego pliku z programu Photoshop do After Effects wykonaj poniższe czynności, aby skrócić czas wyświetlania podglądu i renderowania oraz uniknąć problemów z importowaniem i uaktualnianiem warstw programu Photoshop.

- Uporządkuj i nazwij poszczególne warstwy. Jeżeli zmieni się nazwę warstwy lub usunie warstwę z dokumentu w formacie programu Photoshop po zaimportowaniu go do After Effects, to program After Effects nie będzie w stanie odnaleźć warstwy usuniętej lub o zmienionej nazwie. Na panelu projektu After Effects warstwa ta będzie oznaczona jako brakująca. (Warstwy można także zgrupować jako obiekty inteligentne. Na przykład: jeśli obiekt na pierwszym planie wykonano za pomocą zestawu warstw, a inny zestaw warstw tworzy tło, to można każdy z tych zestawów zgrupować w oddzielnym obiekcie inteligentnym, po czym animować obiekt z pierwszym planem nad nieruchomym tłem).
- Sprawdź, czy każda warstwa ma niepowtarzalną nazwę. Powielone nazwy warstw mogą powodować zamieszanie.
- Wybierz opcję Zawsze z menu Maksymalizuj zgodność plików PSD i PSB w oknie dialogowym Preferencje obsługi plików.
- W oknie Nowy dokument wybierz właściwe ustawienie predefiniowane wymiaru pikseli dla materiałów wideo i filmowych.
- Przeprowadź niezbędne korekcje kolorów, skalowanie, kadrowanie i inne zmiany w programie Photoshop, aby uniknąć konieczności dodatkowego przetwarzania obrazu w programie After Effects. (Można także przypisać do obrazu profil kolorów, który będzie odpowiadał typowi planowanego wyjścia, np. Rec. 601 NTSC lub Rec. 709. Program After Effects potrafi odczytać osadzone profile kolorów i odpowiednio zinterpretować kolory obrazu. Więcej informacji o profilach koloru zawiera sekcja “Posługiwanie się profilami kolorów” na stronie 146

Importowanie plików wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended)

Otwieranie lub importowanie pliku wideo (Photoshop Extended)

W programie Photoshop Extended można bezpośrednio otwierać pliki wideo lub dodawać zawartość wideo do otwartego dokumentu. Gdy importuje się materiał wideo, odniesienia do klatek umieszczane są na warstwie wideo.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby bezpośrednio otworzyć plik wideo, wybierz polecenie Plik > Otwórz.
   - Aby zaimportować materiał wideo do otwartego dokumentu, wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo > Nowa warstwa wideo z pliku.
2. W oknie dialogowym Otwórz znajduje się menu Pliki typu (Windows) lub Włącz (Mac OS). Wybierz z niego opcję Wszystkie dokumenty albo Film QuickTime.
3. Wybierz plik wideo i kliknij Otwórz.

Materiały wideo można otwierać także bezpośrednio z przeglądarki Bridge: zaznacz plik wideo i wybierz polecenie Plik > Otwórz w programie > Adobe Photoshop CS3.

Zobacz także

“Obsługiwane formaty plików wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended)” na stronie 586

Importowanie sekwencji obrazów (Photoshop Extended)

Po zaimportowaniu folderu zawierającego pliki z kolejnymi obrazami w sekwencji, każdy taki obraz staje się klatką na warstwie wideo.

1 Pliki muszą znajdować się w jednym folderze i mieć kolejno ułożone nazwy.

Folder powinien zawierać tylko te obrazy, które mają zostać użyte jako klatki. Wynikowa animacja będzie bardziej udana, jeśli wszystkie pliki mają takie same wymiary w pikselach. Aby odpowiednio uporządkować klatki animacji, nazwij pliki w kolejności alfabetycznej albo liczbowej. Na przykład: *plik001*, *plik002*, *plik003*, itd.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby bezpośrednio otworzyć sekwencję obrazów, wybierz polecenie Plik > Otwórz.
- Aby zaimportować sekwencję obrazów do otwartego dokumentu, wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo > Nowa warstwa wideo z pliku.

3 W oknie dialogowym Otwórz przejdź do folderu zawierającego sekwencję plików.

4 Zaznacz jeden plik, zaznacz opcję Sekwencja obrazów i kliknij Otwórz.

Uwaga: *Zaznaczenie więcej niż jednego pliku w sekwencji spowoduje, że opcja Sekwencja obrazów stanie się niedostępna.*

Film przedstawiający posługiwanie się sekwencjami obrazów można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0026_pl.

Zobacz także

"Obsługiwane formaty plików wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended)" na stronie 586

Umieszczanie materiału wideo lub sekwencji obrazów (Photoshop Extended)

Jeśli podczas importowania wideo lub sekwencji obrazów do dokumentu chcesz je przekształcać, to użyj polecenia Umieść. Po umieszczeniu, klatki wideo zostaną zgrupowane w obiekcie inteligentnym. Gdy materiał wideo jest zawarty w obiekcie inteligentnym, można przechodzić między klatkami za pomocą palety Animacja oraz stosować filtry inteligentne.
Uwaga: *Na klatkach wideo zawartych w obiekcie inteligentnym nie można bezpośrednio malować ani powielać. Można jednak dodać pustą warstwę wideo nad tym obiektem inteligentnym i malować w pustych klatkach. Można również użyć narzędzia Klonowanie z włączoną opcją Próbkuj wszystkie warstwy, aby malować w pustych ramkach. W ten sposób można wykorzystać zawartość wideo z obiektu inteligentnego jako źródło do powielania.*

1 Po otwarciu dokumentu, wybierz polecenie Plik > Umieść.

2 W oknie dialogowym Umieść wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz plik wideo i kliknij Umieść.
- Zaznacz jeden plik z sekwencji, zaznacz opcję Sekwencja obrazów i kliknij Umieść.
  Uwaga: *Wszystkie pliki z sekwencji muszą znajdować się w jednym folderze.*

3 (Opcjonalnie) Importowaną zawartość można przeskalować, obracać, przenosić i wypaczać, posługując się punktami kontrolnymi.

4 Kliknij przycisk Zatwierdź przekształcenia ✓ na pasku opcji, aby umieścić plik.

Materiał wideo można również umieszczać bezpośrednio z przeglądarki Adobe Bridge CS3. Zaznacz plik i wybierz polecenie Plik > Umieść > W programie Photoshop.

Zobacz także

“Informacje o obiektach inteligentnych” na stronie 332

“Przekształcanie warstw wideo (Photoshop Extended) ” na stronie 601

Przeładowywanie materiału filmowego w warstwie wideo (Photoshop Extended)

Jeżeli plik źródłowy warstwy wideo zostanie zmodyfikowany w innej aplikacji, program Photoshop Extended na ogół przeładuje i uaktualni materiał filmowy, gdy użytkownik otworzy dokument zawierający warstwę wideo odnoszącą się do zmienionego pliku. Jeżeli plik źródłowy zostanie zmodyfikowany, gdy dokument jest już otwarty, użyj polecenia Przeładuj klatkę, aby ponownie załadować i uaktualnić bieżącą klatkę na palecie Animacja. Poruszanie się po warstwie wideo za pomocą przycisków Poprzednia/Następna klatka albo przycisku Odtwarzaj na palecie Animacja również powinno przeładować i uaktualnić materiał filmowy.

Zastępowanie materiału filmowego w warstwie wideo (Photoshop Extended)

Program Photoshop Extended stara się zachować połączenie między źródłowym plikiem wideo a warstwą wideo nawet wtedy, gdy użytkownik zmodyfikuje lub przeniesie ten materiał filmowy poza programem Photoshop. Jeżeli z jakiegoś powodu połączenie między warstwą wideo a plikiem źródłowym zostanie zerwane, polecenie Zastąp materiał filmowy umożliwi ponowne połączenie warstwy wideo ze źródłowym plikiem. Polecenie Zastąp materiał wideo umożliwia również zastąpienie klatek wideo lub sekwencji obrazów na warstwie wideo klatkami z innego materiału filmowego lub sekwencji obrazów.

Photoshop stara się zachować połączenie między źródłowym plikiem źródłowym a warstwą wideo nawet wtedy, gdy użytkownik zmodyfikuje lub przeniesie plik źródłowy. Jeżeli jednak przeniesienie, zmiana nazwy albo usunięcie pliku źródłowego spowoduje zerwanie połączenia między plikiem a warstwą wideo, to na palecie Warstwy pojawi się ikona alarmu , umieszczona obok tej warstwy. Aby ponownie połączyć warstwę wideo z plikiem źródłowym, można użyć polecenia Zastąp materiał filmowy.

1. Otwórz paletę Animacja lub Warstwy. Zaznacz warstwę wideo, którą chcesz ponownie połączyć z plikiem źródłowym lub zastąpić inną zawartością.
2. Wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo > Zastąp materiał filmowy.
3. W oknie dialogowym Otwórz wybierz plik wideo lub plik z sekwencji obrazów i kliknij Otwórz.

Interpretowanie materiału wideo (Photoshop Extended)

Interpretowanie materiału wideo (Photoshop Extended)

Użytkownik może określać, w jaki sposób program Photoshop Extended ma interpretować kolejność pól, kanały alfa i szybkość odtwarzania zaimportowanego lub otwartego materiału wideo.

1. Otwórz paletę Animacja lub Warstwy. Zaznacz warstwę wideo, którą chcesz interpretować.
2. Wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo > Interpretuj materiał filmowy.
3. W oknie dialogowym Interpretuj materiał filmowy, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby określić sposób interpretacji kanału alfa na warstwie wideo, zaznacz jedną z opcji w sekcji Kanał alfa. Opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy materiał filmowy zawiera kanał alfa. Jeżeli zaznaczono opcję 'Mnożony - z otoczką', to można wskazać kolor otoczki, z którym mają być wstępnie przemnożone kanały.
   - Aby określić liczbę klatek wideo odtwarzanych na sekundę, wpisz wartość w pole Szybkość odtwarzania.
   - Aby włączyć zarządzanie kolorami dla klatek lub obrazów na warstwie wideo, wybierz jeden z profilów z menu Profil kolorów.

Interpretacja kanału alfa w materiałach wideo i sekwencjach obrazów (Photoshop Extended)

Materiały wideo i sekwencje obrazów z kanałami alfa mogą być zwykłe lub wstępnie przemnożone. Opracowując materiał wideo lub sekwencję obrazów zawierających kanały alfa, należy określić, w jaki sposób program Photoshop Extended ma interpretować takie kanały. Umożliwi to osiągnięcie zamierzonych rezultatów. Wstępnie przemnożone obrazy lub materiały wideo po umieszczeniu w dokumencie mogą dawać na pewnych kolorach tła niepożądane efekty aureoli lub refleksów. Użytkownik może wskazać kolor otoczki, tak aby półprzezroczyste piksele były mieszane (przez mnożenie) z tłem i nie dochodziło do powstawania aureoli.
Ignoruj Ignoruje kanał alfa w materiale wideo.

Prosty - bez otoczki Interpretuje kanał alfa jako zwykły. Zaznacz tę opcję, jeżeli aplikacja, w której utworzono kanał wideo, nie wykonuje wstępnego mnożenia kanałów alfa.

Mnożony - z otoczką Interpretuje kanał alfa jako przemnożony wstępnie przez czerń, biel lub wybrany kolor. W razie potrzeby kliknij próbkę koloru w oknie dialogowym Interpretuj materiał filmowy, aby otworzyć Próbnik kolorów Adobe i wybrać kolor otoczki.

Kanał alfa przemnożony wstępnie przez białą otoczkę

Malowanie klatek na warstwach wideo (Photoshop Extended)

Malowanie klatek na warstwach wideo (Photoshop Extended)

Na klatkach wideo można malować i przeprowadzać zmiany edycyjne, aby tworzyć animacje, dodawać zawartość lub usuwać niepożądane szczegóły. Można korzystać zarówno z wszystkich pędzli, jak i z narzędzi Stempel, Stempel ze wzorkiem, Pędzel korygujący i Punktowy pędzel korygujący. Klatki wideo można także edytować za pomocą narzędzia Łatka.
Uwaga: *Malowanie (lub używanie innych narzędzi) na klatkach wideo nazywa się niekiedy rotoskopią. Jednak w tradycyjnym znaczeniu tego słowa, rotoskopia to obrysowywanie nagrań filmowych klatka po klatce w celu uzyskania animacji.*

1. Otwórz paletę Animacja lub Warstwy i zaznacz warstwę wideo.
2. Przenieś wskaźnik czasu bieżącego do klatki wideo, którą chcesz edytować.
3. (Opcjonalnie) Jeżeli chcesz, aby zmiany były wprowadzane na osobnej warstwie, wybierz polecenie Warstwy > Warstwy wideo > Nowa pusta warstwa wideo.
4. Wybierz narzędzie malarskie i edytuj klatkę.

   Malowanie na warstwie wideo nie niszczy materiału filmowego. Aby odrzucić zmienione piksele z danej klatki lub warstwy wideo, wybierz polecenie Przywróć klatkę lub Przywróć wszystkie klatki. Aby włączyć lub wyłączyć widoczność zmienionych warstw wideo, wybierz polecenie Ukryj zmienione wideo (lub kliknij ikonę oka obok ścieżki zmienionego wideo na osi czasu).

   Film przedstawiający klonowanie można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0025_pl.

   Film przedstawiający posługiwanie się warstwami wideo można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0027_pl.

Klonowanie zawartości w klatkach wideo i klatkach animacji (Photoshop Extended)

W programie Photoshop Extended można retuszować i powielać obiekty w klatkach wideo i klatkach animacji za pomocą narzędzi Stempel i Pędzel korygujący. Za pomocą narzędzia Stempel *pobierz* zawartość z jednej części klatki (czyli ze *źródła*) i namaluj ją w

innym miejscu tej samej lub innej klatki (miejscu *docelowym*). Zamiast klatki można użyć innego dokumentu jako źródła do pobierania danych dla stempla. Narzędzie Pędzel korygujący ma opcje mieszania pobranej zawartości z klatką docelową.
Uwaga: *Zawartość można klonować również za pomocą narzędzi Punktowy pędzel korygujący oraz Łatka. Jednak narzędzia Stempel i Pędzel korygujący umożliwiają przechowywanie pięciu próbek na palecie Źródło powielania oraz ustawianie opcji nakładki, skanowania i przesunięcia klatki.*

Po pobraniu zawartości z klatki i malowaniu nią, przejście do kolejnej klatki spowoduje zmianę źródła na odpowiednią klatkę względem tej, z której początkowo pobrano próbkę. Klatkę źródłową, z której pobrano pierwszą próbkę, można zablokować. Można także wpisać wartość przesunięcia klatek, aby ustawić inną klatkę jako źródło (liczoną względem pierwszej próbkowanej klatki).

Film przedstawiający klonowanie można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0025_pl.

Zobacz także

"Retuszowanie za pomocą narzędzia Stempel" na stronie 206

Klonowanie materiałów wideo i animacji

1. Wybierz narzędzie Stempel lub narzędzie Pędzel korygujący. Ustaw pożądane opcje narzędzia.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz warstwę wideo na palecie Warstwy lub Animacja. Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do klatki, z której chcesz pobierać próbki.
   - Otwórz obraz, z którego chcesz pobierać próbki.

3. Przesuń kursor nad otwarty obraz lub klatkę i kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby ustawić punkt próbkowania.

4. Aby ustawić dodatkowe punkty próbkowania, kliknij każdy z przycisków źródła powielania na palecie Źródło powielania.

5. Zaznacz docelową warstwę wideo i przesuń wskaźnik czasu bieżącego do klatki, w której chcesz malować.

   Jeśli chcesz malować na osobnej warstwie, to możesz dodać pustą warstwę wideo. Pamiętaj o wybraniu odpowiedniej opcji próbkowania, jeśli chcesz powielać zawartość na pustą warstwę wideo.

6. Jeśli wybrano wiele punktów próbkowania, to zaznacz źródło, którego chcesz użyć, na palecie Źródło powielania.

7. Na palecie Źródło powielania wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przeskalować lub obrócić powielane źródło, wpisz wartości w pola Szerokość lub Wysokość albo kąt obrotu w stopniach .
   - Aby wyświetlić nakładkę powielanego źródła, wybierz opcję Pokaż nakładkę i ustaw opcje nakładki.

     Aby tymczasowo wyświetlić nakładkę ze źródłem powielania, naciśnij klawisze Shift + Alt (Windows) lub Shift + Option (Mac OS). Aby przesunąć nakładkę źródła na pożądaną pozycję, przytrzymaj klawisze Shift + Alt (Windows) lub Shift + Option (Mac OS) i przeciągnij ją.

8. Przeciągnij kursor po obszarze klatki, na którym chcesz malować.

   Malowanie na warstwie wideo nie niszczy materiału filmowego. Aby odrzucić zmienione piksele z danej klatki lub warstwy wideo, można wybrać polecenie Przywróć klatkę lub Przywróć wszystkie klatki.

Zmiana przesunięcia klatki przy klonowaniu lub korygowaniu

1. Na palecie Źródło powielania:
   - Zaznacz opcję Zablokuj klatkę, aby zawsze malować za pomocą zawartości tej samej klatki, z której pobrano pierwszą próbkę.

- Wpisz odpowiednią liczbę klatek w pole Przesunięcie klatki, aby malować zawartością z klatki oddalonej o tę liczbę od początkowo próbkowanej klatki. Jeśli klatka, której chcesz używać, znajduje się za klatką, z której pobrano pierwszą próbkę, wpisz wartość dodatnią. Jeśli klatka, której chcesz używać, znajduje się przed klatką, z której pobrano pierwszą próbkę, wpisz wartość ujemną.

Przywracanie klatek na warstwach wideo (Photoshop Extended)

Zmiany wprowadzone na warstwach wideo - zarówno tych klatkami, jak i pustych - można odrzucić.

1 Zaznacz warstwę wideo na palecie Animacja i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przywrócić konkretną klatkę, przesuń wskaźnik czasu bieżącego do tej klatki wideo i wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo > Przywróć klatkę.
- Aby przywrócić wszystkie klatki na warstwie wideo (pełnej lub pustej), wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo > Przywróć wszystkie klatki.

Zarządzanie kolorami w klatkach wideo (Photoshop Extended)

W programie Photoshop Extended można malować na warstwach wideo za pomocą takich narzędzi, jak Pędzel i Stempel. Jeżeli do warstwy wideo nie przypisano profilu kolorów, to takie edycje pikseli są przechowywane przy wykorzystaniu przestrzeni koloru dokumentu, a materiał filmowy nie ulega zmianie. Jeżeli przestrzeń kolorów zaimportowanego materiału filmowego jest inna, niż przestrzeń kolorów dokumentu w programie Photoshop, konieczne mogą być pewne korekty. Na przykład, standardowy film wideo może korzystać z przestrzeni SDTV 601 NTSC, natomiast dokument programu Photoshop Extended z przestrzeni Adobe RGB. Z powodu konfliktu przestrzeni kolorów, gotowy dokument lub materiał wideo może mieć nieoczekiwane kolory.

Zanim więc poświęcisz czas na edytowanie i malowanie warstw wideo, zweryfikuj cały obieg pracy aby sprawdzić, jak trzeba zarządzać kolorami i określić najlepsze podejście do przekazywania prac.

Konflikt można często rozwiązać, przypisując do dokumentu profil kolorów odpowiadający zaimportowanemu materiałowi filmowemu, bez włączania zarządzania kolorami na warstwie wideo. Np. przy standardowym materiale wideo można pozostawić warstwę wideo bez zarządzania kolorami, a do dokumentu przypisać profil SDTV (Rec. 601 NTSC). W tym przypadku piksele z zaimportowanych klatek będą przechowywane bezpośrednio na warstwie wideo i nie dojdzie do konwersji kolorów.

Można również przypisać profil kolorów dokumentu do warstwy wideo, zaznaczając opcję Konwertuj zawartość edytowanej klatki (Warstwa > Warstwy wideo > Interpretuj materiał filmowy). Ta opcja konwertuje edytowane piksele na przestrzeń kolorów dokumentu. Jednak kolory klatek wideo nie są konwertowane.
Uwaga: *Należy unikać korzystania z profilu NTSC (1953). Jest on oparty na sprzęcie, którego już się nie używa.*

Polecenie Konwertuj na profil (Edycja > Konwertuj na profil) również konwertuje wszystkie edytowane piksele na przestrzeń kolorów dokumentu. Jednak użycie polecenia Przydziel profil (Edycja > Przydziel profil) nie konwertuje edytowanych pikseli na warstwie wideo. Polecenia Przydziel profil należy używać ostrożnie, szczególnie jeśli klatki wideo były edytowane. Jeżeli warstwa wideo ma profil kolorów, to użycie w dokumencie polecenia Przydziel profil może spowodować wystąpienie konfliktu przestrzeni kolorów między edytowanymi pikselami a zaimportowanymi klatkami.

Niektóre kombinacje materiałów wideo i przestrzeni kolorów dokumentu wymagają konwersji:

- Film w skali szarości umieszczony w dokumencie w trybie RGB, CMYK lub Lab wymaga konwersji kolorów.
- Materiał filmowy o głębi 8 lub 16 bitów na kanał, umieszczony w dokumencie o głębi 32 bitów na kanał, wymaga konwersji kolorów.

Zobacz także

"Omówienie zarządzania kolorem" na stronie 134

"Przydzielanie lub usuwanie profilu kolorów" na stronie 149

Edytowanie warstw wideo i animacji (Photoshop Extended)

Przekształcanie warstw wideo (Photoshop Extended)

Warstwy wideo można przekształcać tak samo, jak wszystkie inne warstwy w programie Photoshop. Po przekształceniu, klatki wideo zostaną zgrupowane w obiekcie inteligentnym.

1 Otwórz paletę Animacja lub Warstwy i zaznacz warstwę wideo.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Edycja > Przekształcanie swobodne. Użyj uchwytów w oknie dokumentu, aby przekształcić materiał wideo.
- Wybierz polecenie Edycja > Przekształć. Wybierz odpowiednie przekształcenie z podmenu.

Zobacz także

"Przekształcanie obiektów" na stronie 226

"Informacje o obiektach inteligentnych" na stronie 332

Tworzenie nowych warstw wideo

Nowe warstwy wideo można tworzyć, dodając plik wideo jako nową warstwę. Można także utworzyć pustą warstwę wideo.

Zobacz także

"Importowanie plików wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended)" na stronie 595

Otwórz plik wideo.

1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz, zaznacz plik wideo i kliknij Otwórz.

Materiał wideo pojawi się na warstwie wideo w nowym dokumencie.

Dodawanie pliku wideo jako nowej warstwy wideo

1 Gdy dokument jest już aktywny, sprawdź, czy paleta Animacja jest wyświetlona w trybie osi czasu.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo > Nowa warstwa wideo z pliku.

3 Wybierz plik wideo lub plik z sekwencji obrazów i kliknij Otwórz.

Dodawanie pustej warstwy wideo

1 Gdy dokument jest już aktywny, sprawdź, czy paleta Animacja jest wyświetlona w trybie osi czasu.

2 Wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo > Nowa pusta warstwa wideo.

Określanie obszaru roboczego (Photoshop Extended)

1 Na palecie Animacja wykonaj jedną z następujących czynności, które pozwolą ustawić długość materiału wideo lub animacji do wyeksportowania albo podglądu:
- Przeciągnij końce paska obszaru roboczego.

- Przesuń wskaźnik czasu bieżącego na pożądany punkt w czasie albo do pożądanej klatki. Wybierz polecenie Ustaw początek obszaru roboczego albo Ustaw koniec obszaru roboczego z menu palety Animacja.

2 (Opcjonalnie) Aby usunąć te części osi czasu, które nie mieszczą się w obszarze roboczym, wybierz polecenie Przytnij czas trwania dokumentu do obszaru roboczego z menu palety Animacja.

Zobacz także

"Określanie czasu trwania osi czasu szybkości odtwarzania (Photoshop Extended)" na stronie 589

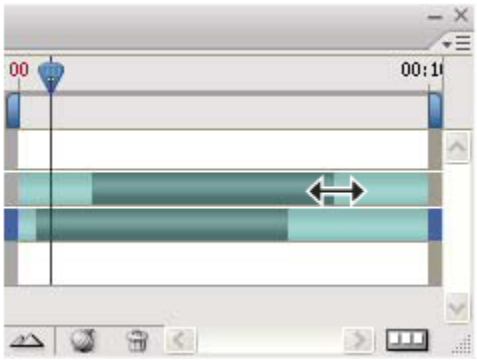
Określanie, kiedy warstwa pojawia się w wideo lub animacji (Photoshop Extended)

Istnieją różne metody pozwalające wskazać, kiedy warstwa ma się pojawiać w materiale wideo albo w animacji. Można np. przyciąć (ukryć) klatki na początku lub na końcu warstwy. Zmieni to położenie punktu początkowego i końcowego warstwy w animacji albo materiale wideo. (Pierwsza pojawiająca się klatka to punkt wejścia, a ostatnia klatka to punkt wyjścia). Można również przeciągnąć pasek czasu trwania całej warstwy na inną część osi czasu.

1 Zaznacz warstwę na palecie Animacja.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wskazać punkt wejścia i punkt wyjścia warstwy, przeciągnij początek i koniec paska czasu trwania warstwy.
- Przeciągnij pasek czasu trwania warstwy na tę część osi czasu, w której ma się pojawiać warstwa.
  Uwaga: *Najlepsze rezultaty daje przeciąganie paska czasu trwania warstwy już po jego przycięciu.*



Warstwy (w trybie osi czasu) z paskiem czasu trwania warstwy zaznaczonym do przeciągania

- Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do klatki, która ma być nowym punktem wejścia lub punktem wyjścia. Z menu palety Animacja wybierz polecenie Przytnij punkt początkowy warstwy do bieżącego czasu albo Przytnij punkt końcowy warstwy do bieżącego czasu.

  Skraca to czas trwania warstwy, ponieważ ukrywa klatki pomiędzy wskaźnikiem czasu bieżącego a punktem początkowym lub końcowym warstwy. (Ponowne rozciągnięcie końców paska czasu trwania warstwy pokazuje ukryte klatki).
- Użyj klatek kluczowych, aby zmienić krycie warstwy w określonych punktach w czasie albo klatkach.

Uwaga: *Aby usunąć materiał filmowy z niezablokowanych warstw, użyj polecenia Unieś obszar roboczy. Aby usunąć konkretny fragment ze wszystkich warstw wideo lub animacji, użyj polecenia Wydziel obszar roboczy.*

Usuwanie materiału filmowego z warstwy (Photoshop Extended)

Materiał filmowy można usuwać z początku lub z końca warstwy wideo lub animacji.

Po przycięciu materiału filmowego można go odtworzyć, ponownie rozciągając końce paska czasu trwania warstwy.

1 Na palecie Warstwy lub Animacja zaznacz warstwę do edycji.

2 Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do klatki (lub punktu w czasie), która będzie nowym punktem wejścia lub wyjścia.

3 Wybierz jedną z następujących opcji z menu palety Animacja:

Przenieś punkt początkowy warstwy na bieżący czas	**Nieodwracalnie przenosi fragment od początku warstwy do wskaźnika bieżącego czasu.**
Przenieś punkt końcowy warstwy na bieżący czas	**Nieodwracalnie przenosi fragment od wskaźnika bieżącego czasu do końca warstwy.**
Przytnij punkt początkowy warstwy do bieżącego czasu	**Tymczasowo usuwa (ukrywa) fragment od wskaźnika bieżącego czasu do początku warstwy.**
Przytnij punkt końcowy warstwy do bieżącego czasu	**Tymczasowo usuwa (ukrywa) fragment od wskaźnika bieżącego czasu do końca warstwy.**

Uwaga: *Materiał na niezablokowanych warstwach można również usunąć za pomocą polecenia Unieś obszar roboczy. Aby usunąć określony fragment czasu trwania na wszystkich warstwach wideo lub animacji, można użyć polecenia Wydziel obszar roboczy.*

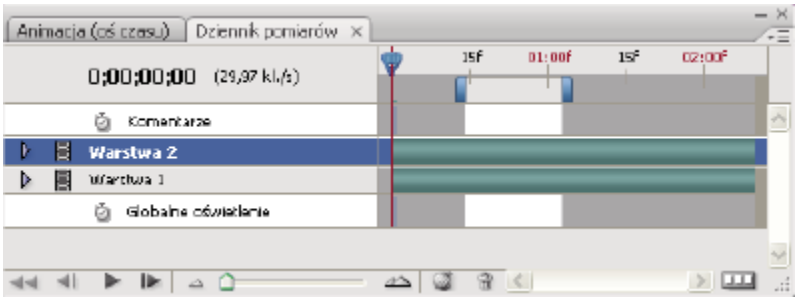
Unoszenie obszaru roboczego (Photoshop Extended)

Na zaznaczonych warstwach można usunąć część materiału filmowego. Pozostanie po nim luka o takiej samej długości, jak usunięty fragment.

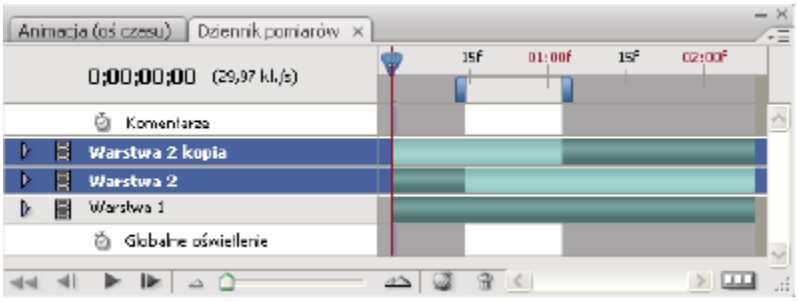
1 Pamiętaj o zablokowaniu warstw, które chcesz zachować bez zmian. Następnie zaznacz odblokowane warstwy, które chcesz edytować.

2 Na palecie Animacja ustaw obszar roboczy tak, aby wskazać czas trwania zaznaczonych warstw, który chcesz pominąć.

3 Z menu palety Animacja wybierz polecenie Unieś obszar roboczy.



Warstwy przed zastosowaniem polecenia Unieś obszar roboczy



Warstwy po zastosowaniu polecenia Unieś obszar roboczy

Wydzielanie obszaru roboczego (Photoshop Extended)

Za pomocą polecenia Wydziel obszar roboczy można usunąć wskazane fragmenty animacji lub materiału wideo. To polecenie obowiązuje dla wszystkich warstw.

1 Na palecie Animacja ustaw obszar roboczy tak, aby wskazać czas trwania wideo lub animacji, który chcesz pominąć.

2 Z menu palety Animacja wybierz polecenie Wydziel obszar roboczy.

Pozostała zawartość zostanie skopiowana na nowe warstwy wideo.

Dzielenie warstw wideo (Photoshop Extended)

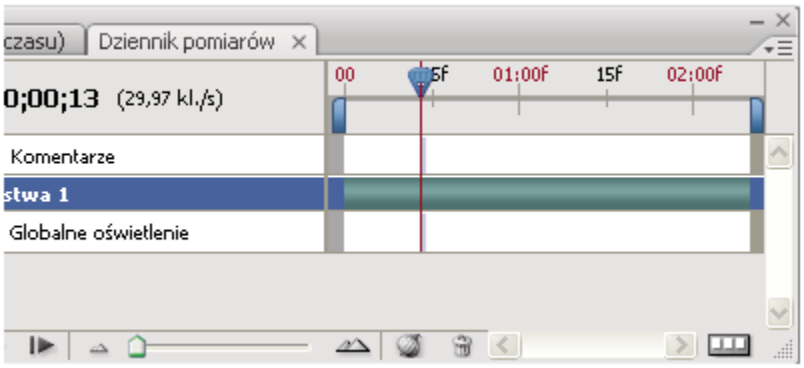
Warstwę wideo można rozdzielić na dwie nowe warstwy w punkcie wskazanym wybraną klatką.

1 Zaznacz warstwę wideo na palecie Animacja.

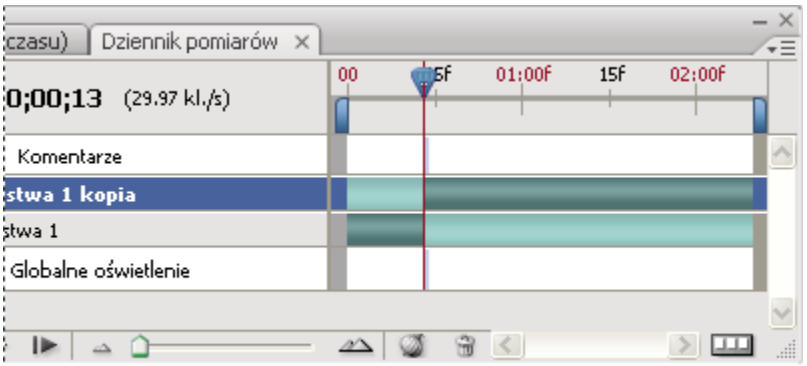
2 Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do punktu w czasie lub numeru klatki, w którym chcesz podzielić warstwę wideo.

3 Kliknij ikonę opcji animacji ▾☰ i wybierz polecenie Rozdziel warstwę wideo z menu palety Animacja.

Zaznaczona warstwa wideo zostanie powielona i pojawi się bezpośrednio nad oryginalną warstwą na palecie Animacja. Oryginalna warstwa zostanie przycięta od początku do wskaźnika czasu bieżącego, a warstwa podzielona - od końca do wskaźnika czasu bieżącego.



Oryginalna warstwa przed zastosowaniem polecenia Rozdziel warstwę wideo



Wynikowe warstwy, powstałe po użyciu polecenia Rozdziel warstwę wideo

Grupowanie warstw w materiale wideo lub animacji (Photoshop Extended)

Jeżeli do animacji lub wideo dodaje się wiele warstw, to warto uporządkować je w hierarchię. Najprostsza metoda organizacji polega na grupowaniu warstw. Program Photoshop zachowuje klatki w animacji lub wideo na zgrupowanych warstwach.

Można także zgrupować *grupy warstw*. Oprócz zagnieżdżenia warstw w bardziej złożoną hierarchię, zgrupowanie grupy warstw umożliwia jednoczesne animowanie krycia wszystkich zgrupowanych warstw. Paleta Animacja wyświetla grupę zgrupowanych warstw z jedną, wspólną właściwością krycia.

Film przedstawiający posługiwanie się warstwami wideo można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0027_pl.

1 Zaznacz przynajmniej dwie warstwy wideo na palecie Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Warstwa > Grupuj warstwy.
- Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Konwertuj na obiekt inteligentny.

Rasteryzowanie warstw wideo (Photoshop Extended)

Rasteryzacja warstwy wideo powoduje, że jest ona spłaszczana na kompozyt klatki zaznaczonej na palecie Animacji. Chociaż można zrasteryzować więcej niż jedną warstwę wideo na raz, to klatkę bieżącą będzie można wybrać tylko dla najwyższej warstwy wideo.

1 Zaznacz warstwę wideo na palecie Warstwy.

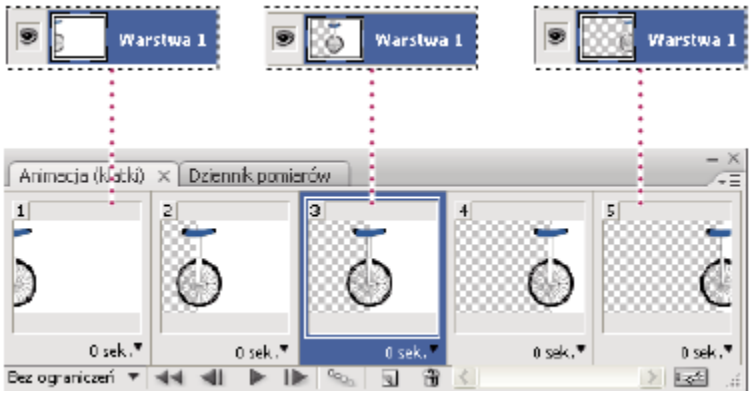
2 Otwórz paletę Animacja i przesuń wskaźnik czasu bieżącego do klatki, którą chcesz zachować po zrasteryzowaniu warstwy wideo.

3 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
- Wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj > Wideo.
- Wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj > Warstwę.
  Uwaga: *Aby zrasteryzować więcej niż jedną warstwę wideo na raz, zaznacz te warstwy na palecie Warstwy. W najwyższej warstwie ustaw wskaźnik czasu bieżącego na klatkę, którą chcesz zachować. Wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj > Warstwy.*

Tworzenie animacji klatkowych

Obieg pracy przy animacji klatkowej

W programie Photoshop klatki animacji tworzy się za pomocą palety Animacja. Każda klatka stanowi konfigurację warstw.
Uwaga: *W programie Photoshop Extended animacje można tworzyć także za pomocą osi czasu i klatek kluczowych. Zobacz "Tworzenie animacji z osią czasu (Photoshop Extended)" na stronie 613.*



Ilustracja animacji. Rysunek roweru znajduje się na osobnej warstwie; w poszczególnych klatkach animacji warstwa przyjmuje inne położenie.

Aby utworzyć animację klatkową w programie Photoshop, skorzystaj z następującego, ogólnego planu pracy.

Otwórz nowy dokument.

Jeżeli palety Animacja i Warstwy nie są widoczne, otwórz je. W programie Photoshop Extended sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej (kliknij przycisk Konwertuj na animację klatkową na palecie Animacja).

Dodaj warstwę lub przekonwertuj warstwę Tło.

Ponieważ warstwy Tło nie można animować, trzeba dodać nową warstwę lub przekonwertować tło na zwykłą warstwę. Zobacz "Konwersja tła i warstw" na stronie 301.

Dodaj zawartość do animacji.

Jeżeli animacja zawiera kilka niezależnie animowanych obiektów lub jeżeli chcesz zmienić kolor obiektu albo całkowicie wymienić zawartość klatki, to utwórz obiekty na osobnych warstwach.

Dodaj klatkę do palety Animacja.

Zobacz "Dodawanie klatek do animacji" na stronie 607.

Zaznacz klatkę.

Zobacz "Zaznaczanie klatek animacji" na stronie 607.

Edytuj warstwy zaznaczonej klatki.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wyświetl lub ukryj warstwy.
- Zmień położenie obiektów lub warstw, aby zawartość się poruszała.
- Zmień krycie warstw, aby zawartość pojawiała się lub znikała.
- Zmień tryb mieszania warstw.
- Dodaj style warstw.

  Program Photoshop zapewnia wiele narzędzi pozwalających zachować te same parametry warstwy w różnych klatkach. Zobacz "Zmiana atrybutów warstw w animacji" na stronie 608.

Dodaj kolejne klatki i odpowiednio edytuj warstwy.

Liczba możliwych do utworzenia klatek jest ograniczona tylko przez ilość pamięci dostępnej dla programu Photoshop.

Na palecie dostępne jest polecenie Wygeneruj klatki pośrednie, które pozwala generować klatki obrazujące pośrednie zmiany wyglądu między dwiema wybranymi klatkami. Polecenie to pozwala szybko tworzyć takie animacje, jak przesuwanie obiektu na ekranie czy stopniowe pojawianie się lub zanikanie obiektu. Zobacz "Generowanie klatek pośrednich" na stronie 609.

Ustaw opóźnienie klatek i opcje zapętleń.

Z każdą ramką można skojarzyć pewne opóźnienie. Można też zdefiniować pętlę, która będzie powodowała, że animacja zostanie odtworzona zadaną liczbę razy lub będzie odtwarzana w sposób ciągły. Zobacz "Określanie opóźnienia w animacjach klatkowych" na stronie 611 oraz "Określanie opcji pętli w animacjach klatkowych" na stronie 612.

Obejrzyj podgląd animacji.

Za pomocą odpowiednich kontrolek palety Animacja można odtwarzać animację jeszcze na etapie jej tworzenia. Potem użyj polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń, aby wyświetlić podgląd animacji w przeglądarce internetowej. Zobacz "Podgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce WWW" na stronie 568.

Zoptymalizuj animację pod kątem przyszłej efektywności pobierania.

Zobacz "Optymalizowanie klatek animacji" na stronie 623.

Zapisz animację.

Animację można zapisać w formacie animowanego pliku GIF. Służy do tego polecenie Zapisz dla Internetu i urządzeń. Animacja może zostać zapisana także w formacie programu Photoshop (PSD), co pozwoli w przyszłości kontynuować pracę nad nią.

W programie Photoshop można zapisać animację klatkową jako sekwencję obrazów, film QuickTime albo jako osobne pliki. Zobacz także "Eksportowanie sekwencji obrazów" na stronie 631 oraz "Eksportowanie wideo" na stronie 624.

Dodawanie klatek do animacji

Dodawanie klatek jest pierwszym etapem tworzenia animacji. Jeśli obraz jest otwarty, paleta Animacja wyświetla ten obraz jako pierwszą klatkę nowej animacji. Każda klatka dodana do animacji wygląda początkowo jak klatka umieszczona bezpośrednio przed nią. Klatkę zmienia się za pomocą palety Warstwy.

1 (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.

2 Kliknij przycisk Powiel bieżącą klatkę na palecie Animacja.

Zaznaczanie klatek animacji

Przed rozpoczęciem pracy nad klatką należy zaznaczyć ją jako klatkę bieżącą. Zawartość klatki bieżącej jest wyświetlana w oknie dokumentu.

W przypadku zaznaczenia wielu klatek w oknie dokumentu jest wyświetlana tylko bieżąca klatka. Miniaturki zaznaczonych klatek są podświetlone. Klatka bieżąca jest oznaczona wąską obwiednią wokół miniaturki.

Zaznaczanie jednej klatki animacji

1 (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij klatkę na palecie Animacja.
- Aby zaznaczyć kolejną klatkę w sekwencji jako klatkę bieżącą, kliknij przycisk Zaznacz następną klatkę na palecie Animacja.
- Aby zaznaczyć poprzednią klatkę w sekwencji jako klatkę bieżącą, kliknij przycisk Zaznacz poprzednią klatkę na palecie Animacja.
- Aby zaznaczyć pierwszą klatkę w sekwencji jako bieżącą klatkę, kliknij przycisk Zaznacz pierwszą klatkę na palecie Animacja.

Zaznaczanie wielu klatek animacji

1 Na palecie Animacja (w trybie animacji klatkowej) wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zaznaczyć klatki sąsiadujące ze sobą, kliknij kolejną klatkę z wciśniętym klawiszem Shift. Następna klatka i wszystkie klatki pomiędzy nią a klatką pierwszą zostaną dodane do zaznaczenia.
- Aby zaznaczyć kilka klatek rozmieszczonych w różnych miejscach animacji, klikaj kolejne klatki z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Mac OS), dodając je do zaznaczenia.
- Aby zaznaczyć wszystkie klatki, wybierz z menu palety Animacja opcję Zaznacz wszystkie klatki.
- Aby usunąć klatkę z zaznaczenia, kliknij ją wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Edytowanie klatek animacji

1 Zaznacz przynajmniej jedną klatkę na palecie Animacja (w trybie animacji klatkowej).

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby edytować zawartość obiektów w klatkach animacji, posłuż się paletą Warstwy, modyfikując warstwy obrazu mające wpływ na tę klatkę.
- Aby zmienić położenie obiektu w klatce animacji, zaznacz warstwę zawierającą ten obiekt na palecie Warstwy i przeciągnij ją na nowe miejsce.
  Uwaga: *Na palecie Animacja można zaznaczyć i przenieść wiele klatek. Jeśli jednak przeciągnie się klatki nie leżące obok siebie, to w nowym miejscu będą umieszczone jedna za drugą.*
- Aby odwrócić kolejność klatek animacji, wybierz polecenie Odwróć klatki z menu palety Animacja.

Uwaga: *Nie muszą to być klatki następujące po sobie. Można odwrócić dowolne zaznaczone klatki.*

- Aby usunąć zaznaczone klatki, wybierz polecenie Usuń klatkę z menu panelu Animacja, kliknij ikonę Usuń i kliknij Tak, aby potwierdzić usuwanie. Można także przeciągnąć zaznaczoną klatkę na ikonę Usuń.

Zobacz także

"Zaznaczanie klatek animacji" na stronie 607

Zmiana atrybutów warstw w animacji.

Przyciski ujednolicania (Ujednolić położenie warstwy, Ujednolić widoczność warstwy oraz Ujednolić styl warstwy) dostępne na palecie Warstwy określają sposób, w jaki zmiany atrybutów aktywnej klatki animacji wpływają na inne klatki na tej samej warstwie. Po włączeniu przycisku ujednolicania, dany atrybut będzie zmieniany na wszystkich klatkach aktywnej warstwy. Gdy przycisk jest wyłączony, zmiany obowiązują tylko dla aktywnej klatki.

Opcja Wybierz klatkę 1 w panelu Warstwy również określa sposób, w jaki zmiany atrybutów pierwszej klatki wpływają na inne klatki na tej samej warstwie. Gdy opcja ta jest zaznaczona, to zmiana atrybutu w pierwszej klatce spowoduje, że wszystkie klatki na aktywnej warstwie zmienią się zgodnie z pierwszą (z zachowaniem już istniejącej animacji).

Ujednolicanie właściwości warstwy

1. Zmień atrybut jednej klatki na palecie Animacja (w trybie animacji klatkowej).
2. Na palecie Warstwa kliknij przycisk Ujednolić położenie warstwy, Ujednolić widoczność warstwy lub Ujednolić styl warstwy, aby zmieniony atrybut obowiązywał dla wszystkich pozostałych klatek na aktywnej warstwie.

Wybierz klatkę 1

1. Zmień atrybut pierwszej klatki na palecie Animacja (w trybie animacji klatkowej).
2. Zaznacz opcję Wybierz klatkę 1 w panelu Warstwy.

   Zmieniony atrybut zostanie zastosowany (w sposób względny) do wszystkich kolejnych klatek na warstwie.

Klatki można również propagować, zaznaczając grupę kolejnych klatek na warstwie i zmieniając atrybut w jednej z zaznaczonych klatek.

Pokazywanie lub ukrywanie przycisków ujednolicania warstwy

1. Wybierz polecenie Opcje animacji z menu palety Warstwa, a następnie wybierz jedną z opcji:

Automatycznie	**Wyświetla przyciski ujednolicania warstw, gdy otwarta jest paleta Animacja. W programie Photoshop Extended paleta Animacja musi być w trybie animacji klatkowej.**
Zawsze pokazuj	**Wyświetla przyciski ujednolicania warstw niezależnie od tego, czy paleta Animacja jest otwarta, czy zamknięta.**
Zawsze ukrywaj	**Ukrywa przyciski ujednolicania warstw niezależnie od tego, czy paleta Animacja jest otwarta, czy zamknięta.**

Kopiowanie i wklejanie warstw między klatkami

Aby zrozumieć, co dzieje się podczas kopiowania i wklejania klatki, należy przyjąć, że klatka jest powieloną wersją obrazu z określoną konfiguracją warstw. Podczas kopiowania klatki kopiowana jest konfiguracja warstw (włącznie z ustawieniami widoczności, położenia i innych właściwości każdej warstwy). Podczas wklejania klatki, opisana konfiguracja warstw jest stosowana do klatki docelowej.

1 (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.

2 Zaznacz przynajmniej jedną klatkę do skopiowania na palecie Animacja.

3 Wybierz polecenie Kopiuj klatki z menu palety Animacja.

4 Zaznacz klatkę lub klatki docelowe animacji (bieżącej lub innej).

5 Wybierz polecenie Wklej klatki z menu palety Animacja.

6 Wybierz metodę wklejania:

Zastąp ramki	**Zaznaczone klatki są zastępowane klatkami skopiowanymi. Nie są dodawane nowe warstwy. Właściwości każdej z istniejących warstw w klatkach docelowych są zastępowane właściwościami skopiowanych warstw. Przy wklejaniu klatek pomiędzy obrazami, do obrazu są dodawane nowe warstwy, ale w nowych klatkach widoczne są tylko warstwy wklejone (istniejące warstwy zostają ukryte).**
Wklej nad zaznaczeniem	**Zawartość wklejanych klatek jest dodawana w postaci nowych warstw obrazu. Przy wklejaniu klatek do tego samego obrazu liczba warstw obrazu podwaja się. W klatkach docelowych widoczne są nowe wklejone warstwy, a warstwy oryginalne zostają ukryte. W klatkach innych niż docelowe, nowe warstwy wklejone pozostają ukryte.**
Wklej przed zaznaczeniem lub Wklej po zaznaczeniu	**Skopiowane klatki są dodawane przed klatką docelową lub po niej. Przy wklejaniu klatek pomiędzy obrazami do obrazu są dodawane nowe warstwy, ale w nowych klatkach widoczne są tylko warstwy wklejone (istniejące warstwy zostają ukryte).**

7 (Opcjonalnie) Aby połączyć wklejone warstwy na palecie Warstwy, wybierz opcję Połącz dodane warstwy.

Opcja jest używana do przemieszczania dodanych warstw jako całości.

8 Kliknij OK.

Generowanie klatek pośrednich

Angielski odpowiednik terminu *wtrącanie*, czyli „tweening”, wywodzi się od terminu "in betweening", który w żargonie specjalistów oznacza tworzenie klatek pośrednich. Technika generowania klatek pośrednich skraca czas potrzebny do tworzenia efektów animacji, takich jak wygaszanie obiektów czy przesuwanie ich w kadrze. Wygenerowane klatki pośrednie mogą być edytowane oddzielnie.

Polecenie Generuj klatki pośrednie służy do automatycznego dodawania lub modyfikowania serii klatek umieszczonych pomiędzy dwiema istniejącymi klatkami, poprzez równomierne zróżnicowanie atrybutów warstw (położenie, krycie lub parametry efektów) nowych klatek tak, by wywołać wrażenie ruchu. Na przykład, aby wygasić warstwę, należy ustawić jej krycie w klatce początkowej na 100%, a w klatce końcowej na 0%. Po wygenerowaniu klatek pośrednich, krycie warstwy będzie stopniowo zmniejszane w kolejnych klatkach.

Stosowanie funkcji generowania klatek pośrednich do animowania położenia tekstu

1 (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.

2 Aby zastosować generowanie klatek pośrednich do określonej warstwy, zaznacz ją na palecie Warstwy.

3 Zaznaczyć jedną ramkę lub kilka ramek jedna za drugą.

- Jeśli zaznaczono jedną klatkę, to należy określić, czy ma to być klatka przed, czy za klatkami pośrednimi.
- Jeśli zaznaczono dwie klatki umieszczone obok siebie, to nowe klatki zostaną umieszczone pomiędzy nimi.
- Jeśli zaznaczono więcej niż jedną klatkę, to klatki pomiędzy pierwszą zaznaczoną klatką i ostatnią zaznaczoną klatką zostaną zastąpione nowymi klatkami.
- Jeśli zaznaczona zostanie pierwsza i ostatnia klatka animacji, to klatki zostaną potraktowane jak klatki umieszczone jedna za drugą, a klatki pośrednie zostaną umieszczone za klatką ostatnią. (Metoda ta jest wygodna przy wielokrotnych pętlach w animacji.)

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Wygeneruj klatki pośrednie na palecie Animacja.
- Wybierz polecenie Wygeneruj klatki pośrednie z menu palety Animacja.

5 Określ warstwę lub warstwy, które mają być zmienione w dodawanych klatkach:

Wszystkie warstwy	**Zmieniane będą wszystkie warstwy zaznaczonej klatki.**
Wybrana warstwa	**Będzie zmieniana tylko aktualnie zaznaczona warstwa.**

6 Określ zmienne atrybuty warstwy:

Położenie	**Zmiana będzie dotyczyć położenia warstwy. Położenie warstwy w kolejnych klatkach będzie zmieniane stopniowo, od położenia określonego w pierwszej klatce do położenia określonego w ostatniej.**
Krycie	**Zmiana będzie dotyczyć krycia. Krycie w kolejnych klatkach będzie zmieniane stopniowo, od krycia określonego w pierwszej klatce do krycia określonego w ostatniej.**
Efekty	**Zmiana będzie dotyczyć efektów warstwy. Ustawienia efektów w kolejnych klatkach będą zmieniane stopniowo, od ustawień określonych dla pierwszej klatki do ustawień określonych dla ostatniej.**

7 Jeśli w punkcie 2 zaznaczono jedną klatkę, to należy określić miejsce dodania klatek. Służy do tego menu Wygeneruj klatki pośrednie:

Następna klatka	**Klatki będą dodawane pomiędzy zaznaczoną klatką i klatką umieszczoną za nią. Opcja nie jest dostępna, gdy na palecie Animacja zaznaczono ostatnią klatkę.**
Pierwsza klatka	**Klatki będą dodawane pomiędzy ostatnią klatką i pierwszą klatką. Opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy na palecie Animacja zaznaczono opcję Ostatnia klatka.**
Poprzednia klatka	**Klatki będą dodawane pomiędzy zaznaczoną klatką i klatką umieszczoną przed nią. Opcja nie jest dostępna, gdy na palecie Animacja zaznaczono pierwszą ramkę.**
Ostatnia ramka	**Klatki będą dodawane pomiędzy pierwszą klatką i ostatnią klatką. Opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy na palecie Animacja zaznaczono pierwszą klatkę.**

8 Wpisz wartość albo użyj klawiszy strzałek w górę lub w dół, aby wybrać liczbę dodawanych klatek. (Ta opcja jest niedostępna, jeżeli zaznaczono więcej niż dwie klatki).

9 Kliknij OK.

Dodawanie nowej warstwy za każdym razem, gdy tworzy się klatkę

Nowoutworzona warstwa jest widoczna we wszystkich klatkach animacji. Aby ukryć warstwę w określonej klatce, należy zaznaczyć tę klatkę na palecie Animacja i ukryć wybraną warstwę na palecie Warstwy.

Opcja Utwórz warstwę dla każdej nowej klatki powoduje, że po każdym utworzeniu nowej klatki do obrazu jest automatycznie dodawana nowa warstwa. Nowa warstwa jest widoczna w nowej klatce, a ukryta w pozostałych. Opcja ta pozwala zaoszczędzić sporo czasu, zwłaszcza podczas tworzenia animacji wymagających dodawania nowych elementów do wszystkich klatek.

1 (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.

2 Wybierz polecenie Utwórz warstwę dla każdej nowej klatki z menu palety Animacja.

O zaznaczeniu opcji informuje znacznik.

Określanie opóźnienia w animacjach klatkowych

Opóźnienie, czyli czas, przez jaki wyświetlana jest klatka, można ustawiać dla pojedynczych klatek lub dla wielu klatek w animacji. Czas opóźnienia jest wyświetlany w sekundach. Ułamki sekund są wyświetlane w postaci dziesiętnej. Na przykład, jedna czwarta sekundy jest określona jako 0,25. Jeśli ustawi się opóźnienie bieżącej klatki, to wartość ta zostanie zapamiętana i będzie stosowana do kolejno tworzonych klatek.

1 (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.

2 Zaznacz przynajmniej jedną klatkę.

3 Kliknij wartość Opóźnienie pod zaznaczoną klatką na palecie Animacja, aby wyświetlić menu Opóźnienie.

4 Określ czas opóźnienia:

- Wybierz wartość z wysuwanego menu. (Ostatnia z używanych wartości jest widoczna na dole menu.)
- Wybierz opcję Inna, wpisz wartość w oknie Ustaw opóźnienie klatki i kliknij OK. Jeśli zaznaczono kilka klatek, to określenie wartości opóźnienia dla jednej z zaznaczonych klatek jest stosowane do wszystkich klatek.

Wybór opcji znikania klatki

Opcja znikania klatek decyduje o tym, czy klatka bieżąca ma zniknąć przed wyświetleniem klatki następnej. Opcja znikania jest określana dla animacji z przezroczystym tłem, w której klatka bieżąca może być widoczna spod obszarów przezroczystych klatki następnej.

Opcje znikania klatek
***A.** Klatka z przezroczystym tłem i zaznaczoną opcją Przywróć do tła **B.** Klatka z przezroczystym tłem i opcją Nie usuwaj*

Ikona metody znikania wskazuje, czy klatkę ustawiono na opcję Nie usuwaj czy na opcję Przywróć do tła. (Ikony nie są wyświetlane, jeśli opcja znikania jest ustawiona na Automatycznie.)

1. (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.
2. Zaznacz wybrane klatki, dla których chcesz ustawić opcje znikania.
3. Kliknij miniaturkę klatki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), aby wyświetlić menu kontekstowe Opcja znikania.
4. Wybierz opcję znikania:

Automatycznie	**Opcja znikania klatki bieżącej jest wybierana automatycznie, jeśli klatka następna zawiera warstwy przezroczyste. W przypadku większości animacji, domyślna opcja Automatycznie daje pożądane rezultaty. *Uwaga: Aby program Photoshop zachowywał klatki zawierające przezroczystość, zaznacz opcję Automatyczne usuwanie, gdy korzystasz z opcji optymalizacji 'Usuwanie nadmiarowych pikseli'.***
Nie usuwaj	**W czasie wyświetlania klatki następnej klatka bieżąca nie znika. Klatka bieżąca (i klatki poprzednie) mogą być widoczne pod przezroczystymi obszarami klatek następnych. Gdy jest używana opcja Nie usuwaj, animację należy przejrzeć w przeglądarce.**
Usuwaj (Photoshop)	**Przed wyświetleniem klatki następnej, klatka bieżąca znika całkowicie. Wyświetlana jest tylko jedna klatka, a klatka bieżąca nie jest widoczna spod przezroczystych obszarów klatki następnej.**

Określanie opcji pętli w animacjach klatkowych

Opcję pętli zaznacza się, aby określić, ile razy sekwencja animacji ma się powtarzać podczas odtwarzania.

1 (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.

2 Kliknij pole wyboru opcji zapętlenia w lewym dolnym rogu palety Animacja.

3 Wybierz liczbę powtórzeń: Jednokrotnie, Bez ograniczeń lub Inne.

4 Jeśli wybrana została opcja Inne, wpisz odpowiednią wartość w oknie dialogowym Ustaw liczbę powtórzeń i kliknij OK.

Uwaga: *Opcje powtarzania można także ustawić w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń. Więcej informacji zawiera sekcja "Przegląd funkcji zapisywania dla Internetu i urządzeń" na stronie 562.*

Usuwanie całej animacji

1 (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.

2 Z menu palety Animacja wybierz polecenie Usuń animację.

Tworzenie animacji z osią czasu (Photoshop Extended)

Obieg pracy przy tworzeniu animacji z osią czasu (Photoshop Extended)

Animując zawartość warstwy w trybie osi czasu (a nie w trybie klatkowym), na palecie Animacja ustawia się klatki kluczowe, przesuwając wskaźnik czasu bieżącego do innego miejsca w czasie lub innej klatki oraz modyfikując położenie, krycie lub styl zawartości warstwy. Program Photoshop automatycznie dodaje lub modyfikuje serie klatek umieszczonych pomiędzy dwiema istniejącymi klatkami, równomiernie różnicując atrybuty warstw (położenie, krycie lub parametry efektów) w nowych klatkach tak, by wywołać wrażenie ruchu lub transformacji.

Na przykład, aby warstwa stopniowo zanikała, ustaw jej krycie w klatce początkowej na 100%, po czym kliknij Stoper krycia dla tej warstwy na palecie Animacja. Następnie przesuń wskaźnik czasu bieżącego do czasu lub numeru klatki końcowej i ustaw krycie tej warstwy na 0%. Program Photoshop Extended przeprowadzi automatyczną interpolację klatek między klatką początkową a końcową, równomiernie zmniejszając krycie warstwy w nowych klatkach.

Oprócz automatycznej interpolacji klatek animacji przez program Photoshop, można również tworzyć animacje rysowane ręcznie klatka po klatce, malując na pustej warstwie wideo.

Do tworzenia animacji w formacie SWF służą programy Adobe Flash, Adobe After Effects oraz Adobe Illustrator.

Aby utworzyć animację z osią czasu w programie Photoshop, skorzystaj z następującego, ogólnego planu pracy.

Utwórz nowy dokument.

Określ rozmiar i zawartość tła. Sprawdź, czy proporcje pikseli i wymiary są odpowiednie do wygenerowania animacji. Jako tryb koloru należy ustawić RGB. Jeżeli nie istnieją specjalne wskazania do zmiany, pozostaw rozdzielczość na 72 piksele na cal, głębię bitową na 8 bitach na kanał, a proporcje pikseli - kwadratowe.

Określ ustawienia osi czasu dokumentu, korzystając z menu palety Animacja.

Określ czas trwania oraz szybkość odtwarzania. Zobacz "Określanie czasu trwania osi czasu szybkości odtwarzania (Photoshop Extended)" na stronie 589.

Dodaj warstwę.

Dodawaj:

- Nową warstwę do dodawania zawartości.
- Nową warstwę wideo na zawartość wideo.
- Nową, pustą warstwę wideo do klonowania zawartości albo do tworzenia ręcznie rysowanych animacji.

Dodaj zawartość do warstwy.

(Opcjonalnie) Dodaj maskę warstwy.

Za pomocą maski warstwy można ukryć część zawartości warstwy. Animując maskę warstwy, można odsłaniać różne fragmenty zawartości warstwy w różnym czasie. Zobacz "Dodawanie masek warstwy" na stronie 342.

Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do punktu w czasie lub numeru klatki, w którym chcesz ustawić pierwszą klatkę kluczową.

Zobacz "Animowanie właściwości warstwy za pomocą klatek kluczowych (Photoshop Extended)" na stronie 614.

Włącz obsługę klatek kluczowych dla wybranej właściwości warstwy.

Kliknij trójkąt obok nazwy warstwy. Trójkąt skierowany wierzchołkiem w dół wyświetla właściwości warstwy. Następnie kliknij Stoper zmiany w czasie, aby ustawić pierwszą klatkę kluczową dla animowanej właściwości warstwy. Klatki kluczowe można ustawiać dla wielu właściwości warstwy na raz.

Przesuń wskaźnik czasu bieżącego i zmień właściwość warstwy.

Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do czasu lub numeru klatki, w którym zmienia się właściwość warstwy. Możesz wykonać następujące czynności:

- Zmień położenie warstw, aby ich zawartość się poruszała.
- Zmień krycie warstw, aby zawartość pojawiała się lub znikała.
- Zmień położenie maski warstwy, aby odsłonić inne fragmenty warstwy.
- Włącz lub wyłącz maskę warstwy.

W przypadku niektórych animacji — na przykład takich, w trakcie których zmienia się kolor obiektu lub pojawia się całkiem nowa zawartość klatki — są potrzebne dodatkowe warstwy, o innej zawartości.
Uwaga: *Aby animować kształty, trzeba utworzyć animację maski wektorowej (a nie warstwy kształtu), używając Stopera zmiany w czasie dla opcji Położenie maski wektorowej lub Włącz maskę wektorową.*

Dodaj więcej warstw z zawartością i odpowiednio zmodyfikuj ich właściwości.

Przesuń lub przytnij pasek czasu trwania warstwy, aby określić moment pojawienia się tej warstwy w animacji.

Zobacz "Określanie, kiedy warstwa pojawia się w wideo lub animacji (Photoshop Extended)" na stronie 602 oraz "Określanie obszaru roboczego (Photoshop Extended)" na stronie 601.

Obejrzyj podgląd animacji.

Za pomocą odpowiednich kontrolek palety Animacja można odtwarzać animację jeszcze na etapie jej tworzenia. Następnie animację należy obejrzeć w przeglądarce internetowej. Podgląd animacji można również obejrzeć w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń. Zobacz "Wyświetlanie podglądu materiału wideo lub animacji z osią czasu (Photoshop Extended)" na stronie 621.

Zapisz animację.

Animację można zapisać w postaci animowanego pliku GIF, używając polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń, albo sekwencji obrazów lub materiału wideo, używając polecenia Renderuj wideo. Można również zapisać ją w formacie PSD i zaimportować później do programu Adobe After Effects.

Zobacz także

"Wybór metody interpolacji (Photoshop Extended)" na stronie 616

"Tworzenie animacji rysunkowych (Photoshop Extended)" na stronie 617

Animowanie właściwości warstwy za pomocą klatek kluczowych (Photoshop Extended)

Animować można różne właściwości warstwy, takie jak położenie, krycie i styl. Każda zmiana może przebiegać niezależnie od innych lub jednocześnie z innymi zmianami. Aby animować niezależnie różne obiekty, najlepiej utworzyć je na osobnych warstwach.

Film przedstawiający tworzenie animacji z obrazów można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0124_pl.
Oto kilka przykładów animowania właściwości warstw:

- Położenie można animować, dodając klatkę kluczową dla właściwości Położenie, a następnie przesuwając wskaźnik czasu bieżącego i przeciągając warstwę w oknie dokumentu.
- Krycie warstwy animuje się, dodając klatkę kluczową dla właściwości krycie, przesuwając wskaźnik czasu bieżącego i zmieniając krycie warstwy w panelu Warstwy.

Aby animować właściwość za pomocą klatek kluczowych, trzeba ustawić dla niej przynajmniej dwie takie klatki. W przeciwnym razie zmiany wprowadzone w tej właściwości będą obowiązywać przez cały czas trwania warstwy.

Każda właściwość warstwy ma swoją ikonę Stopera zmiany w czasie, którą trzeba kliknąć, aby rozpocząć animację. Gdy stoper danej właściwości zostanie uaktywniony, program Photoshop będzie automatycznie dodawał nowe klatki kluczowe przy każdej zmianie bieżącego czasu oraz wartości danej właściwości. Gdy stoper danej właściwości jest nieaktywny, to właściwość ta nie ma żadnych klatek kluczowych. Jeżeli wpisze się wartość właściwości, gdy stoper warstwy jest nieaktywny, to wartość ta będzie obowiązywać przez cały czas trwania warstwy. Wyłączenie zaznaczenia stopera spowoduje nieodwracalne usunięcie wszystkich klatek kluczowych danej właściwości.

Ikona klatki kluczowej (Photoshop Extended)

Wygląd klatki kluczowej na palecie Animacja zależy od wybranej metody interpolacji interwału między klatkami kluczowymi. Zobacz także "Wybór metody interpolacji (Photoshop Extended)" na stronie 616
Liniowa klatka kluczowa Powoduje równomierną zmianę animowanej właściwości w czasie od poprzednio zdefiniowanego stanu. Jedynym wyjątkiem jest właściwość Położenie maski warstwy, która przełącza się skokowo między stanami 'włączona' i 'wyłączona'.

Wstrzymywana klatka kluczowa Powoduje, że animowana właściwość nie zmienia się w stosunku do poprzedniej klatki kluczowej. Ulega ona zmianie dopiero wtedy, gdy wskaźnik czasu bieżącego dotrze do Wstrzymywanej klatki kluczowej.

Przesuwanie wskaźnika czasu bieżącego do klatki kluczowej (Photoshop Extended)

Po ustawieniu pierwszej klatki kluczowej dla właściwości, program Photoshop wyświetla nawigator klatek kluczowych. Za jego pomocą można przechodzić między klatkami kluczowymi, wprowadzać nowe lub usuwać je. Gdy pole nawigatora klatki kluczowej jest zaznaczone, wskaźnik czasu bieżącego znajduje się dokładnie na klatce kluczowej danej właściwości warstwy. Gdy pole nawigatora klatki kluczowej nie jest zaznaczone, wskaźnik czasu bieżącego znajduje się pomiędzy klatkami kluczowymi. Strzałki pojawiające się po bokach pola nawigatora klatek kluczowych oznaczają, że po obu stronach bieżącego punktu w czasie istnieją inne klatki kluczowe dla danej właściwości.

1. Kliknij strzałkę nawigatora klatek kluczowych. Strzałka po lewej stronie przenosi wskaźnik czasu bieżącego do poprzedniej klatki kluczowej. Strzałka po prawej stronie przenosi wskaźnik czasu bieżącego do następnej klatki kluczowej.

Zaznaczanie klatek kluczowych (Photoshop Extended)

1. Na palecie Animacja wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zaznaczyć klatkę kluczową, kliknij jej ikonę.
   - Aby zaznaczyć wiele klatek kluczowych, przytrzymaj klawisz Shift i klikaj klatki lub przeciągnij prostokąt zaznaczenia wokół klatek kluczowych.
   - Aby zaznaczyć wszystkie klatki kluczowe dla danej właściwości warstwy, kliknij nazwę tej właściwości obok ikony stopera.

Przenoszenie klatek kluczowych (Photoshop Extended)

1. Zaznacz przynajmniej jedną klatkę kluczową.

2. Przeciągnij zaznaczone ikony klatek kluczowych do pożądanego punktu w czasie. Jeżeli zaznaczono wiele klatek kluczowych, to zachowają one bezwzględną odległość między sobą.

Przytrzymanie klawisza Option podczas przeciągania powoduje przeniesienie klatek kluczowych przy zachowaniu względnych odległości pomiędzy nimi.

Kopiowanie i wklejanie klatek kluczowych (Photoshop Extended)

Klatki kluczowe można kopiować w obrębie tej samej warstwy albo pomiędzy różnymi warstwami, dla tej samej właściwości (np. położenia). Skopiowane klatki kluczowe są wklejane w proporcjonalnej odległości od wskaźnika czasu bieżącego.

Klatki kluczowe można kopiować tylko z jednej warstwy na raz. Po wklejeniu klatek kluczowych na inną warstwę pojawią się one w stosownej właściwości warstwy docelowej. Pierwsza klatka kluczowa pojawi się w czasie bieżącym, a kolejne będą umieszczane za nią w kolejności względnej. Po wklejeniu klatki kluczowe pozostaną zaznaczone, można je więc od razu przenieść na osi czasu.
Uwaga: *Klatki kluczowe można kopiować i wklejać między wieloma właściwościami na raz.*

1. Na palecie Animacja wyświetl właściwość warstwy zawierającą klatki kluczowe, które chcesz skopiować.
2. Zaznacz przynajmniej jedną klatkę kluczową.
3. Otwórz menu palety Animacja i wybierz polecenie Kopiuj klatki kluczowe.
4. Na palecie Animacja zawierającej warstwę docelową przesuń wskaźnik czasu bieżącego do miejsca, w którym chcesz umieścić klatki kluczowe.
5. Zaznacz warstwę docelową.
6. Otwórz menu palety Animacja i wybierz polecenie Wklej klatki kluczowe.

Usuwanie klatek kluczowych (Photoshop Extended)

Usunięcie klatek kluczowych może być koniecznej, jeżeli np. popełni się błąd podczas ich ustawiania lub gdy klatka okaże się niepotrzebna.

1. Zaznacz przynajmniej jedną klatkę kluczową i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz menu palety Animacja i wybierz polecenie Usuń klatki kluczowe.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a następnie wybierz polecenie Usuń z menu kontekstowego.

Wybór metody interpolacji (Photoshop Extended)

Interpolacja to proces odgadywania nieznanych danych pomiędzy dwiema znanymi wartościami. W technikach cyfrowej obróbki wideo i filmu oznacza to najczęściej generowanie nowych wartości pomiędzy dwiema klatkami kluczowymi. Na przykład, jeżeli element graficzny ma się przesunąć na ekranie o 50 pikseli w lewo w ciągu 15 klatek, to ustawia się jego położenie w klatce pierwszej i w klatce piętnastej, oznaczając je jako klatki kluczowe. Program Photoshop dokona interpolacji klatek pomiędzy tymi dwiema klatkami kluczowymi. (Interpolację nazywa się niekiedy *generowaniem klatek pośrednich*). Interpolacja między klatkami kluczowymi umożliwia tworzenie animacji ruchu, krycia, stylów i oświetlenia globalnego.

W programie Photoshop istnieją dwa typy interpolacji: liniowa i wstrzymanie.
Interpolacja liniowa Tworzy zmiany równomiernie rozłożone pomiędzy jedną a drugą klatką kluczową. Zmiany utworzone za pomocą interpolacji liniowej rozpoczynają się i kończą gwałtownie w każdej z klatek kluczowych.

Wstrzymanie interpolacji Zmiana właściwości warstwy w czasie zachodzi bez stopniowej gradacji. Ta metoda interpolacji umożliwia tworzenie efektów stroboskopowych albo nagłego znikania lub pojawiania się warstw.

Jeżeli zastosuje się wstrzymanie interpolacji do wszystkich klatek kluczowych właściwości warstwy, to wartość z pierwszej klatki będzie utrzymywana aż do kolejnej klatki kluczowej i tam gwałtownie się zmieni.

1. Zaznacz przynajmniej jedną klatkę kluczową na palecie Animacja.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy wybraną klatkę kluczową i z menu kontekstowego wybierz Interpolację liniową lub Wstrzymanie interpolacji.
   - Otwórz menu panelu Animacja i wybierz polecenie Interpolacja klatki kluczowej > Liniowa albo Interpolacja klatki kluczowej > Wstrzymaj.

Zobacz także

"Animowanie właściwości warstwy za pomocą klatek kluczowych (Photoshop Extended)" na stronie 614

Tworzenie animacji rysunkowych (Photoshop Extended)

Aby tworzyć animacje rysunkowe klatka po klatce, można dodać do dokumentu pustą warstwę wideo. Dodanie pustej warstwy wideo nad istniejącą warstwą wideo i zmiana krycia pustej warstwy pozwala widzieć zawartość warstwy wideo leżącej pod spodem. Umożliwia to rotoskopię zawartości warstwy wideo przez rysowanie lub malowanie na pustej warstwie. Zobacz także "Malowanie klatek na warstwach wideo (Photoshop Extended)" na stronie 598.

Uwaga: *Jeżeli tworzysz animacje kilku niezależnych elementów, utwórz osobną zawartość na różnych, pustych warstwach wideo.*

1. Utwórz nowy dokument.
2. Dodaj pustą warstwę wideo.
3. Namaluj lub dodaj zawartość do warstwy.
4. (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Przełącz efekt łusek cebuli , aby włączyć ten efekt.
5. Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do kolejnej klatki.
6. Namaluj lub dodaj zawartość do warstwy w nieco innym miejscu, niż w poprzedniej klatce.

Za pomocą poleceń z podmenu Warstwa > Warstwy wideo możesz dodać pustą klatkę wideo, powielić klatkę lub usunąć klatkę z pustej warstwy wideo.

Tworząc kolejne klatki rysowane ręcznie możesz przeciągać wskaźnik czasu bieżącego lub użyć kontrolek odtwarzania na palecie Animacja, aby obejrzeć podgląd animacji.

Wstawianie, usuwanie lub powielanie pustych klatek wideo (Photoshop Extended)

Do pustej warstwy wideo można dodawać puste klatki wideo lub usuwać z niej takie klatki. Można także powielać istniejące (namalowane) klatki na pustych warstwach wideo.

1. Zaznacz pustą warstwę wideo na palecie Animacja i przesuń wskaźnik czasu bieżącego do pożądanej klatki.
2. Wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo, a następnie jedno z następujących poleceń:

Wstaw pustą klatkę	**Wstawia pustą klatkę wideo na zaznaczonej w danym momencie pustej warstwie wideo.**
Usuń klatkę	**Usuwa klatkę wideo z zaznaczonej w danym momencie pustej warstwy wideo.**
Powiel klatkę	**Dodaje kopię klatki wideo w bieżącym punkcie w czasie na zaznaczonej pustej warstwie wideo.**

Określanie ustawień efektu łusek cebuli (Photoshop Extended)

Tryb łusek cebuli wyświetla zawartość narysowaną w bieżącej klatce oraz zawartość narysowaną w otaczających ją klatkach. Dodatkowe obrysy są wyświetlane z ustawieniami krycia określonymi przez użytkownika, co pozwala odróżnić je od obrysów w bieżącej klatce. Tryb łusek cebuli ułatwia rysowanie animacji klatka po klatce, bo pokazuje punkty odniesienia, umożliwiające pozycjonowanie obrysów.

Ustawienia łusek cebuli określają, ile klatek przed i po bieżącej klatce jest wyświetlanych podczas odtwarzania na palecie Animacja po włączeniu efektu łusek cebuli.

1 Otwórz menu palety Animacja i wybierz polecenie Ustawienia efektu łusek cebuli.

2 Ustaw następujące opcje:

Liczba łusek cebuli Określa, ile wcześniejszych i późniejszych klatek ma wyświetlać program. Wpisz liczby w pola tekstowe Klatki przed (liczba wcześniejszych klatek) i Klatki po (liczba dalszych klatek).

Odstępy między klatkami Określa liczbę klatek pomiędzy wyświetlanymi klatkami. Np. wartość 1 powoduje wyświetlanie kolejnych klatek, a wartość 2 powoduje wyświetlanie obrysów z co drugiej klatki.

Maks. krycie Ustawia wartość procentową krycia dla klatek tuż przed i tuż za bieżącym punktem w czasie.

Min. krycie Ustawia wartość procentową krycia dla najdalszych klatek w zestawie klatek poprzedzających i następujących za bieżącą klatką.

Tryb mieszania Ustawia wygląd obszarów, na których klatki się nakładają.

A

B

C

Efekt łusek cebuli
A. *Bieżąca klatka i jedna klatka za nią* ***B.*** *Bieżąca klatka oraz jedna klatka przed i jedna za nią* ***C.*** *Bieżąca klatka i jedna klatka przed nią*

Zobacz także

"Lista trybów mieszania" na stronie 369

Konwersja między animacją klatkową a animacją z osią czasu (Photoshop Extended)

Animację klatkową utworzoną w programie Photoshop lub Photoshop Extended można przekonwertować na animację z osią czasu, co pozwoli używać klatek kluczowych i innych funkcji osi czasu do tworzenia animacji właściwości warstwy. Można również przekonwertować animację z osią czasu na animację klatkową. Należy jednak pamiętać, że warstwy wideo nie będą odtwarzane w

animacjach klatkowych, a podczas konwersji może dojść do utraty niektórych właściwości warstw, obsługiwanych przez klatki kluczowe.

1 Na palecie Animacja wykonaj jedną z następujących czynności:
- Z menu palety Animacja wybierz polecenie Konwertuj na animację klatkową albo Konwertuj na oś czasu.
- Kliknij ikonę Konwertuj na animację z osią czasu .
- Kliknij ikonę Konwertuj na animację klatkową .

Otwieranie animacji wielowarstwowej

Możliwe jest otwarcie animacji zapisanych w starszych wersjach programu Photoshop w postaci wielowarstwowych plików Photoshop (PSD). Warstwy są umieszczane na palecie Animacje z zachowaniem oryginalnej kolejności (dolna warstwa staje się pierwszą klatką).

1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz i zaznacz wybrany plik formatu Photoshop.

2 Zaznacz pożądane warstwy animacji na palecie Warstwy i wybierz polecenie Utwórz klatki z warstw z menu palety Animacja.

Dla położenia, krycia i stylu każdej warstwy na palecie Animacja generowane są klatki kluczowe, dzięki czemu oryginalna animacja pozostaje zachowana. Animację tę można edytować, zapisać ją w animowanym pliku GIF poleceniem Zapisz dla Internetu i urządzeń, albo zapisać ją jako film QuickTime, używając polecenia Renderuj wideo.

Wyświetlanie podglądu wideo i animacji

Podgląd animacji klatkowej

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Odtwarzaj na palecie Animacja.
- Naciśnij spację, aby uruchomić lub wstrzymać odtwarzanie animacji.

Animacja zostanie wyświetlona w oknie dokumentu. Animacja będzie odtwarzana bez przerwy (w nieskończonej pętli), chyba że w oknie Opcje odtwarzania wybrano inne ustawienia powtórzeń.

2 Aby zatrzymać animację, kliknij przycisk Stop .

3 Aby cofnąć animację, kliknij przycisk Zaznacz pierwszą klatkę .

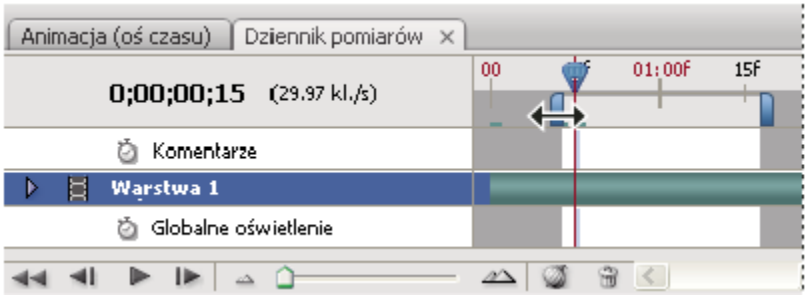
Uwaga: *Dokładniejszy podgląd animacji zapewnia przeglądarka WWW, w której można sprawdzić synchronizację animacji. W programie Photoshop otwórz okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń. Kliknij przycisk Podgląd w przeglądarce. Do zatrzymywania i powtarzania animacji służą polecenia Zatrzymaj i Powtórz, dostępne w menu przeglądarki.*

Zobacz także

"Podgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce WWW" na stronie 568

Ustawianie obszaru osi czasu do podglądu (Photoshop Extended)

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przeciągnij pasek obszaru roboczego nad sekcję, którą chcesz obejrzeć.
- Przeciągnij znaczniki obszaru roboczego (na końcach paska obszaru roboczego), aby wskazać początek i koniec tego obszaru.



Przeciąganie znaczników obszaru roboczego

- Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do pożądanej klatki, a potem wybierz polecenie Ustaw początek obszaru roboczego albo Ustaw koniec obszaru roboczego z menu palety Animacja.

Wyświetlanie podglądu materiału wideo lub animacji z osią czasu (Photoshop Extended)

Materiały wideo i animacje można oglądać w oknie dokumentu. Wyświetlając podgląd wideo lub animacji podczas sesji edycyjnej, program Photoshop wykorzystuje pamięć RAM. Odtwarzanie lub przeciąganie w celu wyświetlenia podglądu klatek powoduje, że klatki są automatycznie buforowane, aby przyspieszyć ich kolejne odtwarzanie. Zbuforowane klatki są oznaczone zielonym paskiem na obszarze roboczym palety Animacja. Liczba zbuforowanych klatek zależy od ilości pamięci RAM dostępnej dla programu Photoshop.

Wyświetlanie podglądu materiału wideo lub animacji z osią czasu (Photoshop Extended)

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij wskaźnik czasu bieżącego na osi czasu.
- Użyj przycisków odtwarzania, umieszczonych na dole palety Animacja.
- Wciśnij klawisz spacji, aby rozpocząć lub zatrzymać odtwarzanie.

Uwaga: *Aby obejrzeć dokładniejszy podgląd animacji tworzonej do Internetu, użyj funkcji podglądu w przeglądarce WWW. Do zatrzymywania i powtarzania animacji służą polecenia Zatrzymaj i Powtórz, dostępne w menu przeglądarki. Otwórz okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń. Kliknij przycisk Podgląd w przeglądarce.*

Włączanie pomijania klatek (Photoshop Extended)

Program Photoshop Extended może pomijać niezbuforowane klatki, aby umożliwić odtwarzanie w czasie rzeczywistym.

1 Gdy paleta Animacja jest w trybie osi czasu, kliknij ikonę Opcje animacji i wybierz polecenie Zezwalaj na pomijanie klatek z menu palety Animacja.

Podgląd dokumentu na monitorze wideo

Wtyczka Podgląd wideo umożliwia wyświetlenie podglądu bieżącej klatki, wskazanej na osi czasu animacji (albo dowolnego obrazu otwartego w programie Photoshop) na urządzeniu wyświetlającym podłączonym przez łącze FireWire. Takim urządzeniem może być np. monitor wideo. Poprawne wyświetlanie obrazów może wymagać dostosowania proporcji pikseli. Wtyczka Podgląd wideo obsługuje tryby RGB, skalę szarości i obrazy indeksowane. (Konwertuje natomiast obrazy o głębi 15 bitów/kanał na obrazy 8-bitowe). Wtyczka Podgląd wideo nie obsługuje kanałów alfa. Elementy przezroczyste są wyświetlane jako czarne.
Uwaga: *Wtyczka Podgląd wideo nie blokuje urządzenia do wyświetlania. Gdy program Photoshop zaczyna pracować w tle i zostaje uaktywniona inna aplikacja, urządzenie jest odblokowywane, dzięki czemu mogą korzystać z niego różne aplikacje.*

1 Podłącz urządzenie wyjściowe, np. monitor wideo, do portu FireWire komputera.

2 Po otwarciu dokumentu w programie Photoshop wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli nie chcesz ustawiać opcji wyjściowych dotyczących wyświetlania dokumentu przez urządzenie, wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Wyślij podgląd wideo do urządzenia. Kolejne punkty opisywanej procedury można pominąć.
- Aby przed wyświetleniem dokumentu ustawić opcje wyjściowe, wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Podgląd wideo.

Zostanie otwarte okno dialogowe Podgląd wideo. Jeśli proporcje pikseli w dokumencie nie będą zgodne z ustawieniami urządzenia, pojawi się ostrzeżenie.
Uwaga: *Polecenie Wyślij podgląd wideo do urządzenia jest uaktywniane z poprzednimi ustawieniami okna Podgląd wideo.*

3 W obszarze Ustawienia urządzenia ustaw opcje urządzenia wyświetlającego:

- (Tylko Mac OS) Jako tryb wyjścia wybierz NTSC lub PAL. Jeśli tryb wyjścia nie będzie zgodny z trybem urządzenia (na przykład tryb wyjścia zostanie ustawiony jako NTSC, a urządzenie będzie pracowało w trybie PAL), na ekranie pojawią się ciemne plamy.
- Aby określić proporcje ekranu urządzenia wyjściowego, przejdź do menu Proporcje i wybierz Standardowe (4:3), albo Szeroki ekran (16:9).

Uwaga: *Ustawienie proporcji decyduje o dostępnych opcjach umieszczania.*

4 W obszarze Opcje obrazu wybierz jedną z opcji odpowiedzialnych za sposób wyświetlania obrazu na urządzeniu wyjściowym:

Środek	**Środek obrazu będzie umieszczany na środku ekranu; fragmenty nie mieszczące się na ekranie będą obcinane.**
Pillarbox	**Obraz o proporcjach 4:3 będzie wyświetlany na ekranie o proporcjach 16:9 z czarnymi pasami po lewej i prawej stronie; środek obrazu zostanie umieszczony na środku ekranu. Opcja ta jest dostępna tylko w przypadku zaznaczenia opcji Szeroki ekran (16:9).**
Przytnij do 4:3	**Obraz o proporcjach 16:9 będzie wyświetlany na ekranie o proporcjach 4:3; środek obrazu zostanie umieszczony na środku ekranu; fragmenty nie mieszczące się na ekranie zostaną przycięte z lewej i prawej strony. Opcja ta jest dostępna tylko w przypadku zaznaczenia opcji Standardowe (4:3).**
Letterbox	**Obraz o proporcjach 16:9 zostanie przeskalowany, tak by zmieścił się na ekranie o proporcjach 4:3. Nad i pod obrazem pojawią się szare pasy, co wynika z różnic w proporcjach obrazu 16:9 i monitora 4:3. Dzięki temu obraz nie zostanie ani przycięty, ani zniekształcony. Opcja ta jest dostępna tylko w przypadku zaznaczenia opcji Standardowe (4:3).**
Przytnij do 14:9/Letterbox	**Obraz panoramiczny zostanie przycięty do proporcji 14:9. Czarne pasy pojawią się na górze i na dole obrazu (jeśli zostanie wyświetlony na ekranie 4:3) albo po lewej i prawej stronie obrazu (przy wyświetlaniu na ekranie 16:9). Dzięki temu obraz nie zostanie ani przycięty, ani zniekształcony.**

5 Wybierz opcję z menu Rozmiar obrazu, odpowiedzialną za skalowanie pikseli dokumentu:

Nie skaluj	**Do obrazu nie będzie stosowane skalowanie pionowe. Jeśli wysokość obrazu będzie większa niż wysokość ekranu, obraz zostanie przycięty.**
Skaluj, aby zmieścić w klatce	**Wymiary obrazu zostaną zwiększone lub zmniejszone, tak aby obraz zmieścił się w klatce wideo. Obrazy o proporcjach 16:9 będą wyświetlane na ekranie o proporcjach 4:3 jako Letterbox, a obrazy o proporcjach 4:3 będą wyświetlane na ekranie o proporcjach 16:9 jako Pillarbox**

6 Zaznacz pole wyboru Zastosuj proporcje pikseli do podglądu, aby wyświetlić obraz z wykorzystaniem proporcji pikseli dokumentu (nie kwadratowych). Opcji nie należy zaznaczać, jeśli obraz ma wyglądać tak, jakby był wyświetlany na monitorze komputerowym (o pikselach kwadratowych).

Pole wyboru 'Zastosuj proporcje pikseli do podglądu' jest zaznaczone domyślnie, co zapewnia zachowanie proporcji pikseli obrazu. Opcji tej nie zaznacza się zazwyczaj wtedy, gdy przyjmuje się, że proporcje pikseli dokumentu są kwadratowe, a obraz ma być wyświetlany tak, jak na monitorze komputerowym (z kwadratowymi pikselami).

7 Kliknij OK, aby wyeksportować dokument do urządzenia wyjściowego.

Zapisywanie i eksportowanie materiałów wideo i animacji

Formaty eksportowania wideo i animacji

Animacje można zapisywać w plikach GIF, które można wyświetlać na stronach WWW.

W programie Photoshop Extended materiały wideo i animacje można zapisywać jako filmy QuickTime oraz pliki PSD. Jeżeli nie renderujesz materiału do postaci klipu wideo, najlepiej zapisać go w pliku PSD. Format ten zachowuje zmiany edycyjne i jest obsługiwany przez aplikacje do cyfrowej obróbki wideo firmy Adobe oraz wiele innych aplikacji do edytowania filmów.

Film przedstawiający posługiwanie się sekwencjami obrazów można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0026_pl.

Optymalizowanie klatek animacji

Po utworzeniu animacji należy ją zoptymalizować, to znaczy przystosować do szybkiego wyświetlania w przeglądarce. Animacje optymalizuje się na dwa sposoby:

- Optymalizacja klatek, w wyniku której są zachowywane tylko obszary zmienne (zmieniające się w trakcie animacji). Wynikowy plik GIF animacji jest dużo mniejszy niż plik oryginalny.
- Optymalizacja standardowa, stosowana do wszelkich obrazów GIF (nie tylko animowanych). Do animacji jest stosowana specjalna technika roztrząsania, która zapewnić zgodność wzorów roztrząsania we wszystkich klatkach i zapobiega migotaniu w czasie odtwarzania. Ze względu na te czynności program potrzebuje więcej czasu dla zoptymalizowania animowanego pliku GIF niż standardowego pliku GIF.

Optymalizując kolory animacji, należy używać palet Adaptacyjnej, Percepcyjnej lub Selektywnej. Zapewnia to zgodność kolorów w różnych klatkach.

1 (Photoshop Extended) Sprawdź, czy paleta Animacja jest w trybie animacji klatkowej.

2 Wybierz opcję Optymalizuj animację z menu palety Animacja.

3 Ustawić następujące opcje:

Obwiednia	**Kolejne klatki są przycinane; w danej klatce jest zachowywany tylko ten obszar, który różni się od klatki wcześniejszej. Pliki animacji utworzone z wykorzystaniem tej opcji są mniejsze, ale nie są zgodne z edytorami GIF (które nie obsługują tej opcji). (Opcja jest zaznaczona domyślnie i jest zalecana.)**

Usuwanie zbędnych pikseli	**Wszystkie piksele klatki, które nie różnią się od pikseli ramki wcześniejszej, stają się przezroczyste. Aby usuwanie zbędnych pikseli faktycznie miało miejsce, palecie Optymalizacja musi być zaznaczona opcja Przezroczystość. (Opcja jest zaznaczona domyślnie i jest zalecana.)** ***> Ważne: Gdy jest zaznaczona opcja Usuwanie zbędnych pikseli, opcja znikania powinna być ustawiona jako Automatycznie. (Zobacz "Wybór opcji znikania klatki" na stronie 612).***

4 Kliknij OK.

Zobacz także

"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 564

"Opcje optymalizacji formatów GIF i PNG-8" na stronie 570

Spłaszczanie klatek do warstw

Spłaszczenie klatek do warstw powoduje utworzenie jednej warstwy dla każdej klatki na warstwie wideo. Umożliwia to np. wyeksportowanie poszczególnych klatek wideo jako osobnych plików lub wykorzystanie wideo obiektu statycznego w stosie obrazów.

1 Otwórz paletę Animacja lub Warstwy i zaznacz warstwę wideo.

2 W menu palety Animacja wybierz polecenie Spłaszcz klatki do warstw.

Zobacz także

"Stosy obrazów (Photoshop Extended)" na stronie 638

Eksportowanie wideo

Uwaga: *W programie Photoshop można eksportować filmy QuickTime lub sekwencje obrazów. W programie Photoshop Extended można eksportować animacje na osi czasu z warstwami wideo.*

1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Renderuj wideo.

2 W oknie dialogowym Renderuj wideo wpisz nazwę materiału wideo lub sekwencji obrazów.

3 Kliknij przycisk Wybierz folder, przejdź do miejsca, w którym chcesz zapisać wideo i kliknij Wybierz.

Aby utworzyć folder na eksportowany materiał wideo, zaznacz opcję Utwórz nowy podfolder i wpisz nazwę podfolderu.

4 W sekcji Opcje pliku wybierz Eksport QuickTime. Następnie wybierz format pliku z wysuwanego menu.

5 (Opcjonalnie) W zależności od wybranego formatu pliku wideo QuickTime można kliknąć przycisk Ustawienia i ustawić opcje eksportowania.

Uwaga: *Opcja iPod (320x240) automatycznie używa ustawień H.264 (wysoka jakość, RGB 24-bitowy).*

6 W sekcji Zakres wybierz jedną z następujących opcji:

Wszystkie klatki Renderuje wszystkie klatki z dokumentu programu Photoshop.

Klatka początkowa Umożliwia wskazanie konkretnych klatek.

Aktualnie zaznaczone klatki Renderuje klatki oznaczone paskiem obszaru roboczego na palecie Animacja.

7 (Opcjonalnie) Ustaw opcje renderowania:

Kanał Alfa Określa sposób renderowania kanałów alfa. (Opcja dostępna tylko dla formatów obsługujących kanały alfa, np. PSD i TIFF).

Szybkość odtwarzania Określa, ile klatek renderowanego materiału wideo ma być odtwarzanych w ciągu sekundy (ang. frame per second - fps).

8 Kliknij Renderuj.

Zobacz także

"Interpretowanie materiału wideo (Photoshop Extended)" na stronie 597

Formaty eksportowania plików QuickTime

3G Format pliku opracowany dla urządzeń przenośnych trzeciej generacji. Format 3G jest oparty na formacie pliku MP4.

FLC Format animacji do odtwarzania animacji generowanych komputerowo na stacjach roboczych i komputerach z systemem Windows lub Mac OS. Nazywany również formatem FLI.

Flash Video (FLV) Format Adobe do obsługi strumieniowej transmisji dźwięku i wideo przez Internet i inne sieci (konieczne jest zainstalowanie kodera FLV QuickTime).

iPod (320x240) Plik .m4v zawierający wideo w standardzie H.264 oraz dźwięk w standardzie AAC. Zoptymalizowany do odtwarzania na urządzeniach iPod.

Film QuickTime Architektura multimedialna firmy Apple Computer, zawierająca szereg kodeków.

AVI Format AVI (Audio Video Interleave) jest formatem plików z danymi audio i wideo dla komputerów Windows.

Strumień DV Format wideo z kompresją wewnątrzklatkową, który wykorzystuje interfejs FireWire (IEEE 1394) do przesyłania materiałów wideo do nieliniowych systemów edycyjnych.

Sekwencja obrazów Sekwencja nieruchomych obrazów, które znajdują się w jednym folderze i używają tego samego, liczbowego lub alfabetycznego wzorca nazwy pliku (np. Sekwencja1, Sekwencja2, Sekwencja3, itd.)

MPEG-4 Standard multimedialny do strumieniowej transmisji audio i wideo przy różnych szerokościach pasma.

Uwaga: *Program Photoshop obsługuje także formaty innych producentów, np. kodeki AVR firmy AVID. Ich obsługa wymaga jednak zainstalowania niezbędnych kodeków QuickTime.*

Ustawienia eksportowania formatu 3G

Więcej informacji o ustawieniach 3G można znaleźć, wpisując '3G' w wyszukiwarce w serwisie internetowym firmy Apple Computer.
Format pliku 3GPP i 3GPP2 to standardy tworzenia, dostarczania i odtwarzania multimediów w szybkich sieciach bezprzewodowych trzeciej generacji. Standard 3GPP jest przeznaczony do sieci GSM, a standard 3GPP2 do sieci CDMA 2000. Standardy 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) i AMC (EZmovie) są przeznaczone do konkretnych sieci. Standard 3GPP (Mobile MP4) służy do obsługi usług filmowych 3G w sieci NTT DoCoMo. Standard 3GPP2 (EZmovie) obsługuje usługi sieciowe 3G firmy KDDI. Standard AMC (EZmovie) jest przeznaczony dla abonentów KDDI z telefonami obsługującymi funkcje AMC.

Wideo Wybierz polecenie Wideo z wysuwanego menu pod menu Format pliku i określ następujące ustawienia:
Format wideo Wybór kodeku używanego do wyeksportowania wideo. Jeżeli plik źródłowy zawiera tylko jedną ścieżkę wideo i jest już skompresowany, można wybrać opcję Pomiń, tak aby nie doszło do ponownej kompresji.

Szybkość transmisji Określa liczbę kilobitów (Kb/s) na sekundę podczas odtwarzania. Większa szybkość transmisji na ogół podnosi jakość odtwarzania filmu. Nie należy jednak wybierać szybkości transmisji większej, niż dostępna przepustowość sieci.

Optymalizowany dla Określa zamierzoną metodę dostarczania (jeżeli z menu Format wideo wybrano opcję H.264). To ustawienie informuje kodek, jakie są dopuszczalne wahania w szybkości transmisji danych w stosunku do wybranej wartości.

Rozmiar obrazu Określa standard wysyłania pliku do telefonu komórkowego. Opcja 'Bieżący' utrzymuje rozmiar materiału źródłowego. Wynikowy plik może nie dać się odtworzyć w telefonie komórkowym. Aby wskazać rozmiar niewymieniony w menu, wybierz polecenie Własny.

Zachowaj proporcje używając Określa opcję stosowaną przy zmianie rozmiaru obrazu, gdy konieczne jest przeskalowanie filmu do nowych wymiarów. Opcja Letterbox skaluje źródło proporcjonalnie, tak aby mieścił się w obszarze widocznym, dodając w razie potrzeby czarne pasy na górze i dole albo po lewej i prawej stronie. Opcja Kadruj powoduje, że źródło jest wyśrodkowywane, skalowane i przycinane do obszaru widocznego. Opcja Zmieść w wymiarach modyfikuje źródło do docelowego rozmiaru, dopasowując go do najdłuższego boku i w razie potrzeby skalując.

Szybkość odtwarzania Określa liczbę klatek na sekundę (fps) podczas odtwarzania. W większości przypadków wideo wygląda najlepiej wówczas, gdy wybierze się liczbę podzielną bez reszty przez liczbę klatek na sekundę w materiale źródłowym. Na przykład, jeżeli źródło przechwytywano z szybkością 30 fps, to można wybrać szybkość odtwarzania 10 lub 15 fps. Nie należy wybierać szybkości większej, niż szybkość materiału źródłowego.

Klatka kluczowa Określa, jak często w eksportowanym materiale wideo mają być tworzone klatki kluczowe. Większa częstotliwość klatek kluczowych (niższa liczba) podnosi jakość wideo, ale zwiększa też rozmiar pliku.

Opcje wideo Jeżeli przycisk Opcje wideo jest dostępny, kliknij go, aby otworzyć okno dialogowe Zaawansowane ustawienia 3G wideo. W zależności od materiału wideo można tam określić, czy w klatkach wideo mają być wstawiane znaczniki resynchronizacji, ułatwiające radzenie sobie z utratą pakietów podczas transmisji strumieniowej. Dla materiałów wideo w standardzie H.264 można również wybrać opcję Szybsze kodowanie (jednoprzebiegowe), aby przyspieszyć proces kompresji (np. podczas generowania podglądu). Domyślna opcja - Najlepsza jakość (wieloprzebiegowe) - zezwala kodekowi na wybór liczby przebiegów niezbędnych do skompresowania danych z jak najwyższą jakością.

Audio Choć w wysuwanym menu pod menu Format pliku dostępna jest opcja Audio, program Photoshop Extended CS3 nie obsługuje ścieżek dźwiękowych.

Tekst Wybierz polecenie Tekst z wysuwanego menu pod menu Format pliku i określ następujące ustawienia:
Format tekstu Określ format (lub brak formatowania) tekstu wyświetlanego na urządzeniach przenośnych.

Kodowanie tekstu Wybór kodowania UTF8, UTF16 lub STML Native (jeśli jest dostępne).

Wymagana obsługa tekstu w telefonie Umożliwia odtworzenie filmu tylko wtedy, gdy na urządzeniu odbierającym można wyświetlać tekst. Wyłącz tę opcję, aby można było odtwarzać audio i wideo nawet wtedy, gdy na urządzeniu nie można wyświetlać tekstu.

Uwaga: *Opcje te są dostępne tylko wówczas, gdy film ma ścieżkę tekstową - napisy, tytuł, tłumaczenie, itd.*

Transmisja strumieniowa Wybierz polecenie Transmisja strumieniowa z wysuwanego menu pod menu Format pliku i określ następujące ustawienia:
Włącz transmisję strumieniową Tworzy plik do transmisji strumieniowej RTSP do odtwarzacza QuickTime. W tej opcji tworzona jest ścieżka wskazówek (instrukcje niezbędne do strumieniowej transmisji pliku).

Optymalizuj dla serwera Ułatwia serwerowi szybsze przetwarzanie, jednak zwiększa rozmiar pliku.

Zaawansowane Wybierz polecenie Zaawansowane z wysuwanego menu pod menu Format pliku i określ następujące ustawienia:
Ograniczaj dystrybucję Określa, ile razy można odtworzyć plik na telefonie po jego pobraniu. Definiuje również opcje wygaśnięcia ważności pliku: można określić, że ważność pliku ma wygasnąć po określonej liczbie dni lub wpisać datę. Jeżeli plik ma format Mobile MP4 albo EZmovie, można ograniczyć dystrybucję tak, aby po pobraniu pliku do telefonu nie można go było wysłać ani skopiować gdzie indziej.

Dziel film na fragmenty Umożliwia pobieranie pliku przez protokół HTTP w małych fragmentach. Pozwala to na szybsze rozpoczęcie odtwarzania i umożliwia odtwarzanie większych plików na telefonach (w telefonie musi zmieścić się na raz tylko część, a nie cały film).

Ustawienia eksportowania formatu FLC

W oknie dialogowym Ustawienia eksportowania formatu FLC dostępne są następujące opcje:
Tabela kolorów Wskazuje tablicę kolorów: w wyeksportowanym filmie zostaną użyte kolory systemu Windows lub systemu Mac OS.

Ruch Określa szybkość odtwarzania.

Określanie ustawień eksportowania formatu AVI

1. W oknie dialogowym Renderuj wideo wybierz opcję Eksport QuickTime, a następnie wybierz polecenie AVI z wysuwanego menu.

2. Kliknij przycisk Ustawienia.

3. Sprawdź, czy w oknie dialogowym Ustawienia AVI zaznaczona jest opcja Wideo.

   > ***Ważne:*** *Chociaż w oknie dialogowym Ustawienia AVI znajdują się opcje Dźwięk, program Photoshop Extended CS3 nie obsługuje ścieżek dźwiękowych.*

4. W sekcji Wideo kliknij przycisk Ustawienia i ustaw następujące opcje:

Typ kompresji	**Wybór modułu kompresującego wideo (kodeku). Najlepszą jakość przy najniższej szybkości transmisji (najmniejszym pliku) daje opcja H.264.**
Klatki na sekundę	**Określa liczbę poszczególnych obrazów wyświetlanych w ciągu sekundy. Standardowym formatem materiałów wideo jest na ogół NTSC, gdzie szybkość odtwarzania wynosi 29,97 fps. Formatem europejskim jest PAL o szybkości odtwarzania 25 fps. Standardowa szybkość filmów kinowych to 24 fps. Filmy QuickTime tworzy się niekiedy z mniejszą szybkością odtwarzania, aby zmniejszyć wymaganą przepustowość i obciążenie procesora.** **Filmy o większej szybkości odtwarzania lepiej oddają ruch, ale powodują zwiększenie rozmiaru pliku. Jeżeli wybierze się liczbę klatek na sekundę niższą, niż bieżąca szybkość odtwarzania filmu, to niektóre klatki zostaną usunięte. Jeżeli wybierze się liczbę wyższą niż bieżąca szybkość odtwarzania filmu, to istniejące klatki zostaną powielone (nie zaleca się tego, ponieważ takie postępowanie zwiększa rozmiar pliku, a nie poprawia jakości). W większości przypadków wideo wygląda najlepiej wówczas, gdy wybierze się liczbę podzielną bez reszty przez liczbę klatek na sekundę w materiale źródłowym. Na przykład, jeżeli źródło przechwytywano z szybkością 30 fps, to można wybrać szybkość odtwarzania 10 lub 15 fps. Nie należy wybierać szybkości większej, niż szybkość materiału źródłowego.**

Klatka kluczowa co	**Określa częstotliwość klatek kluczowych. Większa częstotliwość klatek kluczowych (niższa liczba) podnosi jakość wideo, ale zwiększa też rozmiar pliku. Niektóre moduły kompresujące automatycznie wstawiają dodatkowe klatki kluczowe, jeżeli między dwiema klatkami zachodzi zbyt duża zmiana obrazu. Na ogół wystarcza jedna klatka kluczowa co 5 sekund (liczbę klatek na sekundę należy pomnożyć przez 5). Jeżeli tworzysz plik do transmisji strumieniowej RTSP i masz wątpliwości co do niezawodności sieci dostarczającej plik, możesz zwiększyć częstotliwość klatek kluczowych do 1 klatki na 1-2 sekundy.**
Ogranicz szybkość transmisji do	**Określa liczbę kilobitów (Kb/s) na sekundę podczas odtwarzania. Większa szybkość transmisji na ogół podnosi jakość odtwarzania filmu. Nie należy jednak wybierać szybkości transmisji większej, niż dostępna przepustowość sieci.**
Głębia	**Określa liczbę kolorów, jaka ma się znaleźć w eksportowanym materiale wideo. To menu nie jest dostępne, jeżeli wybrany kodek obsługuje tylko jedną głębię kolorów.**
Jakość	**Jeżeli suwak ten jest dostępny, przeciągnij go lub wpisz wartość, aby dostosować jakość obrazu w eksportowanym materiale wideo (a co za tym idzie, również rozmiar pliku). Jeżeli do przechwytywania i eksportowania używa się tego samego kodeku, to po wygenerowaniu podglądów sekwencji można oszczędzić czas renderowania, dopasowując ustawienie jakość eksportu do ustawienia jakości oryginalnego materiału. Zwiększenie ustawienia jakości powyżej ustawienia oryginalnego materiału nie poprawi jakości, a może wydłużyć czas renderowania.**
Tryb skanowania	**Określa, czy eksportowany film zawiera pola (przeplot) czy nie zawiera pól (skanowanie postępujące).**
Proporcje	**Określa proporcje eksportowanego pliku - 4:3 lub 16:9.**
Opcje	**(Tylko Intel Indeo® Video 4.4) Ustawia opcje kompresji i przezroczystości oraz dostępu dla kodeku Intel Indeo® Video 4.4.**

Ustawienia eksportowania strumienia DV

W oknie dialogowym Ustawienia eksportowania DV dostępne są następujące opcje:
Format DV Wybór formatu DV lub DVCPRO dla eksportowanego materiału wideo.

Format wideo Wybór standardu emisyjnego NTSC albo PAL.

Tryb skanowania Określa, czy eksportowany film zawiera pola (przeplot) czy nie zawiera pól (skanowanie postępujące).

Proporcje Wybór proporcji - 4:3 lub 16:9.

Zachowaj proporcje używając Określa opcję skalowania filmu do nowych wymiarów w pikselach. Opcja Letterbox skaluje źródło proporcjonalnie, tak aby mieścił się w obszarze widocznym, dodając w razie potrzeby czarne pasy na górze i dole albo po lewej i prawej stronie. Opcja Kadruj powoduje, że źródło jest wyśrodkowywane, skalowane i przycinane do obszaru widocznego.
> ***Ważne:*** *Chociaż w oknie dialogowym Ustawienia eksportowania DV znajdują się opcje Format dźwięku, program Photoshop Extended CS3 nie obsługuje ścieżek dźwiękowych.*

Określanie ustawień eksportowania formatu MPEG-4 (Photoshop Extended)

1 W oknie dialogowym Renderuj wideo wybierz opcję Eksport QuickTime i kliknij przycisk Ustawienia.

2 W oknie dialogowym Ustawienia eksportowania formatu MPEG-4 wybierz opcję MP4 lub MP4 (ISMA) z menu Format pliku. Format MP4 (ISMA) gwarantuje zgodność operacyjną z urządzeniami produkowanymi przez uczestników grupy ISMA.

3 W sekcji Wideo ustaw następujące opcje:

Format wideo	**Wybór modułu kompresującego wideo (kodeku). Najlepszą jakość przy najniższej szybkości transmisji (najmniejszym pliku) daje opcja H.264. Jeżeli plik ma być odtwarzany na urządzeniu, które obsługuje standard MPEG-4, wybierz opcję Podstawowy MPEG-4 lub Udoskonalony MPEG-4 (w zależności od urządzenia docelowego). Jeżeli ścieżka wideo pliku źródłowego jest już skompresowana, można wybrać opcję Pomiń, tak aby nie doszło do ponownej kompresji.**
Szybkość transmisji	**Określa liczbę kilobitów (Kb/s) na sekundę podczas odtwarzania. Większa szybkość transmisji na ogół podnosi jakość odtwarzania filmu. Nie należy jednak wybierać szybkości transmisji większej, niż dostępna przepustowość sieci.**
Optymalizowany dla	**Określa dopuszczalne wahania szybkości transmisji w odniesieniu do wybranej wartości.**
Rozmiar obrazu	**Określa rozmiar eksportowanego materiału wideo w pikselach. Opcja Bieżący zachowuje rozmiary materiału źródłowego. Aby wybrać rozmiar niewymieniony w menu Rozmiar obrazu, wybierz polecenie Własny.**
Zachowaj proporcje używając	**Określa metodę skalowania filmu do nowych wymiarów w pikselach, gdy jest to konieczne. Opcja Letterbox skaluje źródło proporcjonalnie, tak aby mieścił się w obszarze widocznym, dodając w razie potrzeby czarne pasy na górze i dole albo po lewej i prawej stronie. Opcja Kadruj powoduje, że źródło jest wyśrodkowywane, skalowane i przycinane do obszaru widocznego. Opcja Zmieść w wymiarach modyfikuje źródło do docelowego rozmiaru, dopasowując go do najdłuższego boku i w razie potrzeby skalując.**
Szybkość odtwarzania	**Określa szybkość odtwarzania eksportowanego materiału wideo. Na ogół materiał wideo wygląda najlepiej, gdy wybierze się liczbę podzielną bez reszty przez liczbę klatek na sekundę (fps) materiału źródłowego. Na przykład, jeżeli źródło przechwytywano z szybkością 30 fps, to można wybrać szybkość odtwarzania 10 lub 15 fps. Nie należy wybierać szybkości większej, niż szybkość materiału źródłowego.**
Klatka kluczowa	**Określa, że klatki kluczowe mają być generowane automatycznie, lub wskazuje częstotliwość tworzenia klatek kluczowych w eksportowanym materiale wideo. Większa częstotliwość klatek kluczowych (niższa liczba) podnosi jakość wideo, ale zwiększa też rozmiar pliku.**

4 (Tylko format MP4) Kliknij przycisk Opcje wideo i ustaw następujące opcje:

Znaczniki resynchronizacji	**(Tylko standardy Podstawowy MPEG-4 i Udoskonalony MPEG-4) Używa wskaźników resynchronizacji w strumieniu bitowym materiału wideo. Ułatwia to odzyskanie synchronizacji po błędach transmisji.**
Ogranicz profile do	**(Tylko standard H.264) Wybiera profil odtwarzania plików wideo na urządzeniu zgodnym z jednym z profilów zdefiniowanych w tym standardzie.**
Tryb kodowania	**(Tylko standard H.264) Wskazuje, czy chcesz uzyskać najlepszej jakość, czy najszybsze kodowanie.**

Określanie ustawień filmów QuickTime (Photoshop Extended)

1 W oknie dialogowym Renderuj wideo wybierz opcję Eksport QuickTime, a następnie wybierz polecenie Film QuickTime z wysuwanego menu.

2 Kliknij przycisk Ustawienia.

3 Sprawdź, czy w oknie dialogowym Ustawienia filmu zaznaczona jest opcja Wideo.

> ***Ważne:*** *Chociaż w oknie dialogowym Ustawienia filmu znajdują się opcje Dźwięk, program Photoshop Extended CS3 nie obsługuje ścieżek dźwiękowych.*

4 W sekcji Wideo kliknij odpowiedni przycisk, aby ustawić następujące opcje:

Ustawienia	**Otwiera okno dialogowe Standardowe ustawienia kompresji wideo, w którym można określić kompresję materiału wideo i związane z nią opcje.**
Filtr	**Otwiera okno dialogowe Wybierz filtr wideo, w którym można zastosować wbudowane efekty wideo formatu QuickTime.**
Rozmiar	**Otwiera okno dialogowe Ustawienia rozmiarów eksportu, w którym można wskazać wymiary eksportowanego wideo w pikselach.**

5 (Opcjonalnie) Jeżeli film ma być dostarczany przez Internet, wybierz opcję Przygotuj do transmisji strumieniowej przez Internet i ustaw następujące opcje:

Szybkie uruchamianie	**Konfiguruje film tak, aby zaczął odtwarzać się z serwera WWW, zanim jeszcze zostanie pobrany w całości na dysk w komputerze użytkownika.**
Szybkie uruchamianie - skompresowany nagłówek	**Kompresuje bezstratnie nagłówek filmu i konfiguruje film tak, aby zaczął odtwarzać się z serwera WWW, zanim jeszcze zostanie pobrany w całości na dysk w komputerze użytkownika.**
Instrukcje transmisji strumieniowej	**Konfiguruje film do transmisji strumieniowej przez QuickTime Streaming Server.**

Standardowe ustawienia kompresji wideo formatu QuickTime

W oknie dialogowym Standardowe ustawienia kompresji wideo dostępne są następujące opcje:
Typ kompresji Wybór kodeku używanego do wyeksportowania pliku.

Ruch Określa szybkość odtwarzania wideo w klatkach na sekundę (fps). Niektóre kodeki obsługują tylko wybrane szybkości odtwarzania. Zwiększenie szybkości odtwarzania może wygenerować bardziej płynny ruch (w zależności od liczby klatek na sekundę w klipach źródłowych), ale powoduje, że plik zajmuje więcej miejsca na dysku. Jeżeli ta opcja jest dostępna, określ częstotliwość generowania klatek kluczowych. Niektóre kodeki QuickTime używają do kompresji pliku filmowego funkcji różnicowania klatek. Polega ona na pobraniu pełnej klatki informacji wideo i wygenerowaniu kolejnych klatek przez zachowanie tylko różnic występujących pomiędzy tymi klatkami a pierwszą, pełną klatką. Pierwsza, pełna klatka obrazu nazywa się klatką kluczową (nie należy mylić jej z klatkami kluczowymi używanymi w trybie osi czasu na palecie Animacja).

Szybkość transmisji Jeżeli takie opcje są dostępne dla wybranego modułu kompresji, wybierz i wpisz szybkość transmisji, aby określić górny limit ilości danych wideo generowanych przez odtwarzany materiał po wyeksportowaniu.

Moduł kompresujący Ustaw opcje modułu kompresującego dla wybranego kodeku. Kliknij przycisk Opcje (jeżeli jest dostępny), aby określić dodatkowe opcje kompresji. Jeżeli taka opcja jest dostępna, wybierz głębię kolorów, czyli liczbę kolorów eksportowanego materiału wideo. To menu nie jest dostępne, jeżeli wybrany kodek obsługuje tylko jedną głębię kolorów.

Jeżeli w sekcji Moduł kompresji dostępny jest suwak Jakość, przeciągnij go lub wpisz wartość, aby dostosować jakość obrazu w eksportowanym materiale wideo (a co za tym idzie, również rozmiar pliku). Jeżeli do przechwytywania i eksportowania używa się tego samego kodeku, to po wygenerowaniu podglądów sekwencji można oszczędzić czas renderowania, dopasowując ustawienie jakość eksportu do ustawienia jakości oryginalnego materiału. Zwiększenie ustawienia jakości powyżej ustawienia oryginalnego materiału nie poprawi jakości, a może wydłużyć czas renderowania.
Uwaga: *Opcje modułu kompresji nie są dostępne dla kodeku Component Video.*

Ustawienia rozmiaru filmu QuickTime

W oknie dialogowym Ustawienia rozmiaru eksportu dostępne są następujące opcje:
Wymiary Określa rozmiar klatki eksportowanego filmu. Jeżeli chcesz wskazać rozmiar klatki niewymieniony w menu Wymiary, wybierz polecenie Użyj rozmiaru własnego i wpisz szerokość oraz wysokość.

Zachowaj proporcje używając Określa opcję skalowania filmu do nowych wymiarów klatki. Opcja Letterbox skaluje źródło proporcjonalnie, tak aby mieścił się w obszarze widocznym, dodając w razie potrzeby czarne pasy na górze i dole albo po lewej i prawej stronie. Opcja Kadruj powoduje, że źródło jest wyśrodkowywane, skalowane i przycinane do obszaru widocznego. Opcja Zmieść w wymiarach modyfikuje źródło do docelowego rozmiaru, dopasowując go do najdłuższego boku i w razie potrzeby skalując.

Usuń przeplot ze źródła wideo Usuwa przeplot dwóch pól z klatek wideo, w których występował przeplot.

Eksportowanie sekwencji obrazów

1. Wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Renderuj wideo.
2. W oknie dialogowym Renderuj wideo wpisz nazwę materiału wideo lub sekwencji obrazów.
3. Kliknij przycisk Wybierz folder, przejdź do miejsca, w którym chcesz zapisać wideo i kliknij Wybierz.

   Aby utworzyć folder na eksportowane pliki, zaznacz opcję Utwórz nowy podfolder i wpisz nazwę podfolderu.
4. W sekcji Opcje pliku wybierz Sekwencja obrazów. Następnie wybierz format pliku z wysuwanego menu.
5. (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Ustawienia, aby ustawić opcje zapisu plików.

   Więcej informacji o formatach plików i opcjach eksportowania można znaleźć również w sekcjach "Formaty plików" na stronie 494 oraz "Zapisywanie i eksportowanie plików w innych formatach" na stronie 484.
6. (Opcjonalnie) Jeżeli w etapie 4 wybrano opcję Sekwencja obrazów, wpisz liczbę początkową i wybierz liczbę cyfr z wysuwanego menu Cyfry.

   Ta opcja definiuje system numeracji eksportowanych sekwencji plików.

7 Użyj wysuwanego menu Rozmiar, aby określić wymiary eksportowanych plików w pikselach.

8 W sekcji Zakres wybierz jedną z następujących opcji:

Wszystkie klatki Renderuje wszystkie klatki z dokumentu programu Photoshop.

Klatka początkowa Umożliwia wskazanie konkretnych klatek.

Aktualnie zaznaczone klatki Renderuje klatki oznaczone paskiem obszaru roboczego na palecie Animacja.

9 (Opcjonalnie) Ustaw opcje renderowania:

Kanał Alfa Określa sposób renderowania kanałów alfa w eksportowanych plikach.

Szybkość odtwarzania Określa, z jaką szybkością ma być odtwarzana sekwencja obrazów w klatkach na sekundę (fps).
Uwaga: *W zależności od wybranego formatu eksportowanego pliku są dostępne różne opcje renderowania.*

10 Kliknij Renderuj.

Zobacz także

"Interpretowanie materiału wideo (Photoshop Extended)" na stronie 597

Ustawienia eksportowania sekwencji obrazów przy eksporcie QuickTime

W oknie dialogowym Ustawienia eksportowania sekwencji obrazów dostępne są następujące opcje:
Format Wybór formatu pliku dla eksportowanych obrazów.

Klatki na sekundę Określa szybkość odtwarzania sekwencji obrazów.

Wstaw spację przed numerem Wstawia spację między nazwą a wygenerowaną liczbą w nazwie pliku.

Opcje Jeżeli przycisk Opcje jest dostępny, kliknij go i ustaw opcje eksportowania dla wybranego formatu pliku.

Więcej informacji o konkretnych formatach plików i ich opcjach można znaleźć również w sekcjach "Formaty plików" na stronie 484 oraz "Zapisywanie i eksportowanie plików w innych formatach" na stronie 494.

Film przedstawiający posługiwanie się sekwencjami obrazów można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0026_pl.

Rendering kanału alfa w materiałach wideo i sekwencjach obrazów (Photoshop Extended)

Materiały wideo i sekwencje obrazów z kanałami alfa mogą być zwykłe lub wstępnie przemnożone. Opracowując materiał wideo lub sekwencję obrazów zawierających kanały alfa, należy określić, w jaki sposób program Photoshop Extended ma interpretować takie kanały. Umożliwi to osiągnięcie zamierzonych rezultatów. Wstępnie przemnożone obrazy lub materiały wideo po umieszczeniu w dokumencie mogą dawać na pewnych kolorach tła niepożądane efekty aureoli lub refleksów. Użytkownik może wskazać kolor otoczki, tak aby półprzezroczyste piksele były mieszane (przez mnożenie) z tłem i nie dochodziło do powstawania aureoli.
Ignoruj Ignoruje kanał alfa w materiale wideo.

Prosty - bez otoczki Interpretuje kanał alfa jako zwykły. Zaznacz tę opcję, jeżeli aplikacja, w której utworzono kanał wideo, nie wykonuje wstępnego mnożenia kanałów alfa.

Mnożony - z otoczką Interpretuje kanał alfa jako przemnożony wstępnie przez czerń, biel lub wybrany kolor. W razie potrzeby kliknij próbkę koloru w oknie dialogowym Interpretuj materiał filmowy, aby otworzyć Próbnik kolorów Adobe i wybrać kolor otoczki.

Zobacz także

Rozdział 19: Przetwarzanie obrazów

Program Adobe Photoshop CS3 Extended oferuje szereg zaawansowanych narzędzi do edycji i analizy obrazów, w szczególności zaś zapewnia współpracę ze środowiskiem MATLAB, obsługę formatów medycznych DICOM oraz możliwość korzystania ze stosu obrazów. Narzędzia pomiarowe pozwalają precyzyjnie mierzyć złożone składniki obrazów, rejestrować dane, a także tworzyć i wyświetlać skale pomiarowe. Dzięki warstwom 3D można otwierać i przekształcać modele 3D. Można też edytować tekstury modeli i łączyć warstwy 3D z warstwami 2D.

Programy Photoshop i MATLAB (Photoshop Extended)

Informacje o współpracy między programami Photoshop i MATLAB (Photoshop Extended)

MATLAB jest to wysokiego poziomu język komputerowy do przetwarzania danych technicznych, a jednocześnie interaktywne środowisko komputerowe umożliwiające tworzenie algorytmów, wizualizację danych, analizę danych i obliczenia numeryczne. W programie Photoshop Extended istnieje możliwość wyświetlania wyników, które uzyskano w środowisku MATLAB, a także możliwość wykorzystywania poleceń programu MATLAB na etapie edycji obrazów w programie Photoshop.

Użytkownik, który pracuje w środowisku MATLAB, może połączyć się z programem Photoshop i używać wiersza poleceń programu MATLAB do uaktywniania określonych operacji programu Photoshop. Z kolei ktoś, kto używa programu Photoshop, może uruchamiać algorytmy napisane w języku MATLAB i wyświetlać ich wyniki w programie Photoshop.
Uwaga: *Komunikację między programami Photoshop i MATLAB zapewniają interfejs JavaScript (w programie Photoshop) oraz interfejs biblioteki środowiska MATLAB.*

Konfigurowanie programów Photoshop i MATLAB (Photoshop Extended)

Zainstaluj na komputerze programy Photoshop i MATLAB. Po zainstalowaniu programów Photoshop Extended i MATLAB sprawdź, czy współpracują one ze sobą.

Sprawdzanie integracji ze środowiskiem MATLAB

1. Uruchom program Photoshop Extended, a następnie MATLAB.
2. W programie MATLAB dodaj ścieżkę Photoshop/MATLAB, łącznie z podfolderami.
3. W wierszu poleceń programu MATLAB otwórz folder MATLAB, odszukaj i otwórz folder Tests, a następnie wpisz polecenie `testall`.
4. Obydwa programy, Photoshop i MATLAB, uaktywniają szereg testów sprawdzających ich wzajemną współpracę. Po zakończeniu testów jest wyświetlany raport.

(Opcjonalnie) Ustaw dostęp do programu Photoshop z programu MATLAB

Możesz skonfigurować ścieżkę do programu Photoshop Extended, która zapewni bezpośredni dostęp do poleceń programu Photoshop ze środowiska MATLAB.

1. W programie MATLAB wybierz polecenie File > Set Path.
2. Kliknij przycisk Add Folder i wybierz folder programu MATLAB, w którym zainstalowano program Photoshop Extended.
3. Kliknij przycisk Save, a następnie Close.
4. W menu programu MATLAB wybierz polecenie File > Preferences.
5. W oknie dialogowym Preferences kliknij drzewo General (po lewej stronie, u góry).

6 Kliknij przycisk Update Toolbox Path Cache.

7 Kliknij przycisk Apply, a następnie OK.

Łączenie lub rozłączanie się z programem Photoshop w programie MATLAB (Photoshop Extended)

1 W programie MATLAB wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wywołać program Photoshop lub połączyć się z nim, wpisz polecenie `pslaunch`, a następnie naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- Aby rozłączyć się z programem Photoshop i zamknąć go, wpisz polecenie `psquit`, a następnie naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Korzystanie z pomocy i pierwsze kroki (Photoshop Extended)

System Pomocy programu MATLAB zawiera opisy przykładowych procedur, które angażują obydwa programy, MATLAB i Photoshop.

1 Wybierz polecenie Help > Full Product Family Help.

Zostanie wyświetlony Przybornik programu Photoshop z różnymi podmenu, między innymi z podmenu Examples (Przykłady). Jeśli przybornik programu Photoshop nie pojawi się, spróbuj wykonać następujące czynności.

2 Kliknij przycisk Start.

3 Wybierz polecenie Desktop Tools > View Source Files.

4 Kliknij przycisk Refresh Start, następnie przycisk Close, po czym ponów próbę wyświetlenia menu Help.

Polecenia programu MATLAB (Photoshop Extended)

W wierszu poleceń programu MATLAB można wpisywać polecenia, które pozwalają, przede wszystkim, łączyć się i rozłączać z programem Photoshop, a ponadto wykonywać określone operacje na pikselach, których wyniki stają się widoczne bezpośrednio w dokumentach programu Photoshop.

Lista wszystkich poleceń programu MATLAB dotyczących programu Photoshop znajduje się w pliku psfunctionscat.html, który jest dostępny w folderze MATLAB w katalogu instalacyjnym programu Photoshop. Aby wyświetlić dokładny opis danego polecenia, łącznie z opisem jego składni, argumentów i przykładami zastosowań, należy wpisać w wierszu polecenia programu MATLAB `help` (nazwa polecenia).

Uwaga: *Wszystkie polecenia programu MATLAB są obsługiwane w języku japońskim. W japońskich wersjach systemu WinXP jest dostępny japońskojęzyczny interfejs użytkownika programu MATLAB. W japońskich wersjach systemu Mac OS jest dostępny tylko angielskojęzyczny interfejs programu MATLAB. Więcej informacji na ten temat można uzyskać od firmy MathWorks, Inc.*

Tworzenie nowego dokumentu w programie MATLAB (Photoshop Extended)

1 W programie MATLAB wprowadź polecenie `psnewdoc`.

2 Aby określić atrybuty nowego dokumentu, wprowadź jedno z następujących poleceń:

- Aby utworzyć nowy dokument o atrybutach domyślnych, wprowadź polecenie `psnewdoc()`. Informacje o atrybutach domyślnych podano niżej.
- Aby utworzyć nowy dokument o konkretnej szerokości i wysokości, wprowadź polecenie `psnewdoc(W,H)`. Wartości W i H są odczytywane w bieżących jednostkach, które ustawia się w programie Photoshop, w oknie dialogowym Preferencje, za pomocą opcji Jednostki i miarki. Pozostałe atrybuty dokumentu przyjmują wartości domyślne.

Uwaga: *Aby pominąć argumenty wejściowe, wprowadź ciąg znaków "undefined". Domyślny rozmiar nowego dokumentu to 504 x 360 pikseli.*

- Aby utworzyć nowy dokument i określić atrybuty, wprowadź polecenie `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`. Informacje o atrybutach nowego dokumentu podano niżej.

Oto przykład kodu tworzącego nowy dokument i określającego jego atrybuty w programie MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP)
v2')
```

Atrybuty nowego dokumentu i ich wartości domyślne

Wprowadzenie polecenia `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)` powoduje utworzenie nowego dokumentu o podanych niżej wartościach atrybutów:
Sz Określa szerokość dokumentu w bieżącej jednostce, którą ustawia się w programie Photoshop, w oknie dialogowym Preferencje, za pomocą opcji Jednostki i miarki. Domyślna szerokość to 504 piksele.

W Określa wysokość dokumentu w bieżącej jednostce, którą ustawia się w programie Photoshop, w oknie dialogowym Preferencje, za pomocą opcji Jednostki i miarki. Wysokość domyślna to 360.

R Określa rozdzielczość. Wartość domyślna to 72 ppi.

N Określa nazwę dokumentu. Nazwa domyślna to Untitled-X, gdzie X oznacza indeks bieżącego dokumentu.

M Określa tryb kolorów: RGB, CMYK, Lab, Bitmapa lub Skala szarości. Tryb domyślny to RGB.

F Określa tło nowego dokumentu: White (Białe), Background Color (Kolorowe) lub Transparent (Przezroczyste). Domyślne ustawienie tła to White (Białe).

A Określa proporcje pikseli. Wartość domyślna to 1.0 (piksele kwadratowe).

B Określa głębię bitową: 1, 8, 16 lub 32. Wartość domyślna to 8.

P Określa profil kolorów. Profilem domyślnym jest robocza przestrzeń kolorów dla danego trybu kolorów. Przestrzenie robocze ustawia się w programie Photoshop, w oknie dialogowym Ustawienia kolorów.

Pliki DICOM (Photoshop Extended)

Informacje o plikach DICOM (Photoshop Extended)

DICOM jest to najbardziej popularny format (standard) odbioru zeskanowanych danych medycznych. Program Photoshop Extended pozwala otwierać i przetwarzać pliki DICOM (z rozszerzeniami .dc3, .dcm, .dic lub bez rozszerzenia). Pliki DICOM mogą składać się z wielu kawałków lub ramek, które zawierają kolejne fragmenty (warstwy) skanu.

Program Photoshop czyta wszystkie ramki pliku DICOM i konwertuje je na własne warstwy. Program Photoshop odczytuje 8-, 10-, 12- i 16-bitowe pliki DICOM. (Pliki 10-bitowe i 12-bitowe są konwertowane na pliki 16-bitowe.)

Po otwarciu pliku DICOM w programie Photoshop można uaktywnić jedno z narzędzi tego programu, aby plik dostosować, oznakować lub opatrzyć adnotacją. Na przykład, za pomocą narzędzia Notatki można dodać do pliku komentarz, za pomocą narzędzia Ołówek można zaznaczyć wybrany obszar skanu, a za pomocą filtra Kurz i rysy można usunąć ze skanu niepotrzebne artefakty.
8-bitowe pliki DICOM można zapisać w dowolnym z formatów obsługiwanych przez program Photoshop (pliki 16-bitowe można zapisać tylko w formatach DICOM, Large Document Format, Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG oraz TIFF).
> ***Ważne:*** *Zapisanie pliku w formacie DICOM powoduje pominięcie wszelkich stylów warstw, dopasowania, trybów mieszania i masek.*

Metadane plików DICOM można przeglądać i edytować w programie Bridge lub w oknie Informacje o pliku programu Photoshop. Pliki DICOM mogą zawierać zewnętrzne skrypty, automatyzujące pewne operacje (zobacz "Informacje o skryptach" na stronie 667).

Film dotyczący plików DICOM można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0028_pl.

Zobacz także

"Dołączanie adnotacji do obrazów" na stronie 501

"Malowanie za pomocą narzędzi Pędzel i Ołówek" na stronie 349

Otwieranie pliku DICOM (Photoshop Extended)

Przed otwarciem pliku DICOM można określić sposób otwierania ramek DICOM (w postaci warstw lub siatki) oraz ustawić opcje (w oknie dialogowym Import pliku DICOM) odpowiedzialne za utajnianie metadanych pacjentów i wyświetlanie nakładek. Okno pliku otwartego w programie Photoshop można przesuwać, powiększać, zmniejszać i ustawiać względem innych okien.
W oknie importowania pliku DICOM są widoczne również informacje z nagłówka DICOM—tekstowe informacje o pliku, np. jego wymiary, rozdzielczość oraz informacja o ewentualnym skompresowaniu danych.

Sekwencję wielu plików DICOM o pojedynczych ramkach można zaimportować do jednego, wielowarstwowego pliku programu Photoshop. Służy do tego polecenie Nowa warstwa wideo z menu Plik. Zobacz "Import sekwencji obrazów (Photoshop Extended) " na stronie 596

Film dotyczący otwierania plików DICOM można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0028_pl.

1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz, zaznacz plik DICOM i kliknij przycisk Otwórz.

2 Zaznacz ramki, które będą otwierane. Aby zaznaczyć serię kolejnych ramek, kliknij pierwszą i ostatnią, przytrzymując klawisz Shift. Aby zaznaczyć ramki nie leżące obok siebie, klikaj je z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Aby zaznaczyć wszystkie ramki, kliknij przycisk Zaznacz wszystkie.

Do przechodzenia między ramkami służy kółko myszy (Windows) oraz przyciski oznaczone strzałkami (lewą i prawą), wyświetlane pod dużym obszarem podglądu.

3 Wybierz jedną z następujących opcji i kliknij przycisk Otwórz.

Import ramek	**Opcja Importuj ramki jako warstwy powoduje, że ramki DICOM są umieszczane na warstwach. Opcja Konfiguracja widoku N powoduje, że ramki są wyświetlane w siatce (aby określić wysokość i szerokość siatki, należy wpisać odpowiednie wartości w polach Wiersze i Kolumny).**
Zestaw danych DICOM	**Opcja Ukryj tożsamość powoduje, że metadane pacjentów stają się anonimowe. Opcja Pokaż nakładki powoduje, że są wyświetlane nakładki w postaci adnotacji, krzywych lub opisów tekstowych.**

Okna	**Opcje okien pozwalają dopasować kontrast i jasność ramek. Można zaznaczyć opcję Pokaż opcje okien oraz dopasować szerokość (kontrast) i poziom (jasność) okna, wpisując odpowiednie wartości w pola Poziom okna i Szerokość okna. Poziom można dostosować, przeciągając narzędzie Poziom okna w górę lub w dół, a szerokość — przeciągając to narzędzie w lewo lub w prawo. W menu Predefiniowane ustawienia okna można wybrać typowe ustawienia zdjęć rentgenowskich (Domyślne, Płuco, Kość, Brzuch). Zaznaczenie opcji Odwróć obraz powoduje odwrócenie wartości jasności ramki.** ***Aby powiększyć lub zmniejszyć obraz, należy wybrać odpowiedni poziom z menu Wybierz poziom powiększenia (albo skorzystać z przycisków-symboli plus i minus). Aby przesunąć obraz, należy kliknąć ikonę rączki u góry okna dialogowego i przeciągnąć przez ramkę.***

Eksportowanie ramek DICOM jako plików JPEG (Photoshop Extended)

1. Otwórz plik DICOM i ustaw opcje w oknie dialogowym Import pliku DICOM (zobacz "Otwieranie pliku DICOM (Photoshop Extended)" na stronie 636).

2. Zaznacz ramki w oknie dialogowym Import pliku DICOM: aby zaznaczyć wiele ramek sąsiadujących ze sobą, kliknij pierwszą i ostatnią z nich z wciśniętym klawiszem Shift; aby zaznaczyć ramki nie leżące obok siebie, klikaj je, przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS); aby zaznaczyć wszystkie ramki kliknij przycisk Zaznacz wszystkie..

3. Wprowadź prefiks w polu Prefiks w obszarze Opcje eksportu.

4. Kliknij przycisk Eksportuj prezentację (JPEG), zaznacz folder i kliknij przycisk Wybierz.

   Pliki JPEG będą zapisywane w podanym miejscu; do ich nazw zostanie dodany określony prefiks. Jeśli zaznaczono wiele ramek, do nazw kolejnych ramek program Photoshop będzie dołączał kolejne numery (np. RamkaDICOM1, RamkaDICOM2, RamkaDICOM3).

Metadane DICOM (Photoshop Extended)

Metadane plików DICOM można przeglądać i edytować w oknie Informacje o pliku programu Photoshop.

Dane pacjenta Obejmują imię i nazwisko pacjenta, identyfikator, płeć oraz datę urodzenia.

Dane badania Obejmują identyfikator badania, lekarza, datę i godzinę badania oraz opis badania.

Dane serii Obejmuje numer serii, rodzaj, datę i godzinę zarejestrowania serii oraz opis serii

Dane sprzętu Obejmują nazwę instytucji korzystającej ze sprzętu oraz jego producenta.

Dane obrazu Obejmują składnię transferu, interpretację fotometryczną, szerokość i wysokość obrazu, liczbę bitów na piksel oraz dane ramek. (Pól tych nie można edytować.)

Zobacz także

"Informacje o metadanych" na stronie 501

Animacja plików DICOM (Photoshop Extended)

Aby utworzyć animację złożoną z ramek DICOM, zaznacz wszystkie warstwy DICOM, przejdź do menu palety Animacja (Oś czasu) i wybierz polecenie Utwórz ramki z warstw.

Po utworzeniu ramek na palecie Oś czasu (Animacja) możesz zapisać pliki DICOM jako filmy QuickTime (pliki DICOM w skali szarości musisz przekonwertować do trybu RGB, a następnie przekształcić w film wideo). Ramki możesz zapisać także jako animowane pliki GIF (wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń).

Zobacz także

"Eksportowanie wideo " na stronie 624

"Tworzenie animacji klatkowych" na stronie 605

Stosy obrazów (Photoshop Extended)

Informacje o stosach obrazów (Photoshop Extended)

Stos obrazów jest to grupa obrazów bardzo podobnych, a różniących się między sobą jakością lub szczegółową zawartością. Obrazy połączone w stos można potraktować jako punkt wyjścia do utworzenia nowego obrazu, który nie zawierałby niepożądanych elementów.

Stosy obrazów można wykorzystywać na różne sposoby, na przykład:

- do usuwania szumów i zniekształceń ze zdjęć obiektów astronomicznych i zdjęć medycznych.
- do usuwania niepożądanych lub losowych elementów z serii zdjęć lub serii ramek wideo. Typowy przykład to usunięcie ze zdjęcia jakiegoś obiektu, np. osoby, która przypadkowo weszła w kadr.

Stosy obrazów są przechowywane jako obiekty inteligentne. Opcje przetwarzania stosu obrazów są nazywane trybami stosu. Zastosowanie określonego trybu stosu nie ma wpływu na oryginalne dane obrazu. Tryby stosu można modyfikować w celu uzyskania różnych efektów; oryginalne dane obrazów ze stosu pozostają niezmienione. Aby zapisać efekt zastosowania określonego trybu, należy zapisać go w postaci nowego obrazu lub zrasteryzować odpowiedni obiekt inteligentny. Stos obrazu można utworzyć ręcznie lub za pomocą skryptu.

Tworzenie stosu obrazów (Photoshop Extended)

Zaleca się, aby obrazy ze stosu miały identyczne wymiary oraz bardzo podobną zawartość, np. aby była to seria następujących po sobie zdjęć wykonanych z tego samego miejsca. Zawartość obrazów powinna być na tyle podobna, aby istniała możliwość sensownego połączenia, a następnie dopasowania obrazów.

1 Połącz obrazy w nowy obraz wielowarstwowy. Zobacz "Powielanie warstw" na stronie 302.

Uwaga: *Stos obrazów musi zawierać co najmniej dwie warstwy.*

Obrazy można połączyć także za pomocą skryptu (Plik > Skrypty > Wczytaj pliki do stosu).

2 Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystkie warstwy.

Uwaga: *Aby warstwa tła mogła być zaznaczana za pomocą polecenia Wszystkie warstwy, wcześniej należy przekonwertować ją na zwykłą warstwę.*

3 Wybierz polecenie Edycja > Automatycznie wyrównaj warstwy i zaznacz opcję automatycznego wyrównania. Jeśli opcja automatycznego wyrównania nie zapewnia odpowiedniego dopasowania warstw, wypróbuj opcję Zmień położenie.

4 Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Konwertuj na obiekt inteligentny.

5 Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Tryb stosu i wybierz z podmenu tryb stosu.

- Aby usunąć szum, użyj wtyczek Mean (Średnia) lub Median (Mediana).
- Aby usunąć z obrazu niepożądane obiekty, użyj wyczki Median (Mediana).

Obraz wyjściowy jest obrazem kompozytowym o takim samym rozmiarze jak oryginalny stos. Uzyskanie najlepszego efektu może wymagać wypróbowania różnych wtyczek.

Aby zmienić efekt renderingu, wybierz z podmenu inny tryb stosu. Efekty renderingu stosu nie kumulują się—każdy nowy efekt dotyczy oryginalnych danych obrazu i zastępuje poprzedni efekt.

Tryby stosu

Tryby stosu są stosowane tylko w ramach poszczególnych kanałów i oddziaływują wyłącznie na piksele nieprzezroczyste. Na przykład, w trybie Maksimum są obliczane maksymalne wartości pikseli w kanałach zielonym, czerwonym i niebieskim; w wynikowym obrazie wartości te są scalane w jedną, nową wartość piksela reprezentującego odpowiednie piksele z różnych obrazów stosu.

Nazwa wtyczki odpowiedzialnej za rendering	Wynik	Komentarze
Entropia	entropia = - sum((prawdopodobieństwo wartości) * log2(prawdopodobieństwo wartości)) Prawdopodobieństwo wartości = (liczba wystąpień wartości) / (całkowita liczba pikseli nieprzezroczystych)	Entropia binarna (lub entropia rzędu zero) określa dolne ograniczenie liczby bitów, jaka byłaby niezbędna do bezstratnego zakodowania określonej informacji.
Kurtoza	kurtoza = (sum((wartość - średnia)^4) więcej niż piksele nieprzezroczyste) / ((liczba pikseli nieprzezroczystych - 1) * (odchylenie standardowe)^4).	Miara strzelistości lub płaskości w odniesieniu do standardowego rozkładu normalnego. Kurtoza standardowego rozkładu normalnego wynosi 3,0. Kurtoza większa niż 3 oznacza rozkład strzelisty, a kurtoza mniejsza niż 3 oznacza rozkład płaski.
Maksimum	Maksymalna wartość spośród wszystkich wartości pikseli nieprzezroczystych (w danym kanale)	
Średnia	Średnia wartości pikseli nieprzezroczystych w danym kanale	Efektywna w przypadku redukcji szumu
Mediana	Mediana wartości pikseli nieprzezroczystych w danym kanale	Efektywna w przypadku redukcji szumu oraz usuwania z obrazu niepożądanych elementów
Minimum	Minimum wartości pikseli nieprzezroczystych w danym kanale	
Zakres	Maksimum pomniejszone o minimum wartości pikseli nieprzezroczystych	
Skośność	skośność = (sum((wartość - średnia)^3) nad piksele nieprzezroczyste) / ((liczba pikseli nieprzezroczystych - 1) * (odchylenie standardowe)^3)	Skośność stanowi miarę symetrii lub asymetrii wokół średniej statystycznej
Odchylenie standardowe	odchylenie standardowe = Square Root (wariancja)	
Sumowanie	Suma wartości wszystkich pikseli nieprzezroczystych w danym kanale	
Wariancja	wariancja = (sum((wartość-średnia)^2) nad piksele nieprzezroczyste) / (liczba pikseli nieprzezroczystych - 1)	

Usuwanie renderingu stosu

1 Wybierz polecenie Warstwy > Obiekty inteligentne > Tryb stosu > Brak, aby usunąć ze stosu obrazów wszelkie efekty renderingu i przekonwertować go na zwykły obiekt inteligentny.

Edycja stosu obrazów

Ponieważ stos obrazów jest obiektem inteligentnym, jego oryginalne obrazy składowe mogą być edytowane w dowolnej chwili.

1 Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Edytuj zawartość lub kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy. Po zapisaniu zmian obiektu inteligentnego stos jest automatycznie renderowany przy użyciu ostatnio używanej opcji renderingu.

Konwersja stosu obrazów

Aby zachować efekty renderowania stosu obrazów, należy przekonwertować obiekt inteligentny na zwykłą warstwę. (Jeśli stos obrazów będzie ponownie renderowany, przed konwersją można zapisać kopię obiektu inteligentnego.)

1 Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Rasteryzuj.

Tworzenie stosu obrazów za pomocą skryptu (Photoshop Extended)

Procedurę tworzenia i renderowania stosu obrazów można zautomatyzować przy użyciu skryptu statystycznego.

1 Wybierz polecenie Plik > Skrypty > Statystyka.

2 Wybierz tryb stosu z menu Wybierz tryb stosu.

3 Zastosuj tryb stosu do aktualnie otwartych plików albo odszukaj i zaznacz folder lub pojedyncze pliki.

Zaznaczone pliki będą uwidocznione w oknie dialogowym.

4 Określ, czy obrazy mają być wyrównywane automatycznie (ten sam efekt daje polecenie Edycja > Automatyczne wyrównywanie warstw) i kliknij przycisk OK.

Program Photoshop połączy obrazy w jeden obraz wielowarstwowy, przekonwertuje warstwy na obiekt inteligentny i zastosuje wybrany tryb stosu.

Pomiary (Photoshop Extended)

Informacje o pomiarach (Photoshop Extended)

Funkcja Pomiar programu Photoshop Extended umożliwia pomiary dowolnych obszarów zdefiniowanych za pomocą narzędzia Miarka lub narzędzi do zaznaczania (również obszarów nieregularnych zaznaczanych za pomocą lassa, funkcji szybkiego zaznaczania lub różdżki). Pomiary mogą dotyczyć wysokości, szerokości, pól i obwodów — zarówno na jednym, jak i na wielu obrazach. Wyniki pomiarów są przechowywane na palecie Dziennik pomiarów. Program pozwala dostosowywać do swoich potrzeb kolumny dziennika pomiarów, sortować dane w kolumnach, a także eksportować dane z dziennika do pliku CSV.

Film dotyczący dokonywania pomiarów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0029_pl.

Skala pomiaru

Ustawienie skali pomiaru polega na utożsamieniu określonej liczby pikseli z wybraną jednostką, np. calem, milimetrem lub mikronem. Po utworzeniu skali można przystąpić do pomiarów; wyniki obliczeń, również przechowywane w dzienniku, będą wyrażane w wybranej jednostce. Istnieje możliwość utworzenia wielu predefiniowanych ustawień skal pomiarowych, ale w danej chwili można używać w danym dokumencie tylko jednej skali.

Znaczniki skali

Na obrazie można umieścić specjalne znaczniki wskazujące położenie skali pomiaru. Znacznikom mogą towarzyszyć, ale nie muszą, podpisy identyfikujące jednostkę skali.

Ustawianie skali pomiaru (Photoshop Extended)

Do ustawienia skali pomiarowej dokumentu służy narzędzie Miarka. Najczęściej używane ustawienia skal można zapisać w postaci ustawień predefiniowanych. Ustawienia predefiniowane są dodawane do podmenu Analiza > Ustaw skalę pomiaru. W podmenu jest zaznaczona bieżąca skala pomiarowa dokumentu; jest ona widoczna również na palecie Informacje.

Aby powrócić do domyślnej skali pomiaru (1 piksel = 1 piksel), należy wybrać polecenie Analiza > Ustaw skalę pomiaru > Domyślna.

Ustawianie skali pomiaru

1. Otwórz dokument.
2. Wybierz polecenie Analiza > Ustaw skalę pomiaru > Własna. Automatycznie zostanie uaktywnione narzędzie Miarka .
   Przeciągnij kursor narzędzia, aby zmierzyć odległość w pikselach, albo wprowadź wartość w polu tekstowym Długość w pikselach. Po zamknięciu okna dialogowego Skala pomiaru zostanie przywrócone bieżące ustawienie narzędzia.
3. Wybierz odpowiednie wielkości w polach Długość logiczna i Jednostki logiczne—wielkości, które chcesz uzgodnić z określoną długością w pikselach.
   Na przykład, jeśli długość w pikselach wynosi 50, a na skali ma przypadać 50 pikseli na 1 mikron, wybierz 1 w polu Długość logiczna i mikrony w polu Jednostki logiczne.
4. Kliknij przycisk OK (przycisk w oknie Skala pomiaru), aby określić skalę pomiarową dokumentu.
5. Wybierz polecenie Plik > Zapisz, aby razem z dokumentem zapisać bieżące ustawienie skali.
   Aby skala była wyświetlana na palecie Informacje, wybierz z menu palety polecenie Opcje palety, przejdź do obszaru informacji o stanie i zaznacz opcję Skala pomiaru.

Aby skala pomiarowa była wyświetlana u dołu okna dokumentu, przejdź do menu okna dokumentu i wybierz polecenie Pokaż > Skala pomiaru.

Tworzenie predefiniowanej skali pomiarowej

1. Otwórz dokument.
2. Wybierz polecenie Analiza > Ustaw skalę pomiaru > Własna.
3. Utwórz skalę pomiaru.
4. Kliknij przycisk Zapisz predefiniowane ustawienie i wybierz nazwę ustawienia.
5. Kliknij przycisk OK. Utworzone ustawienie predefiniowane zostanie dodane do podmenu Analiza > Ustaw skalę pomiaru.

Usuwanie predefiniowanej skali pomiarowej

1. Wybierz polecenie Analiza > Ustaw skalę pomiaru > Własna.
2. Zaznacz predefiniowane ustawienie, które chcesz usunąć.
3. Kliknij przycisk Usuń predefiniowane ustawienie, a następnie przycisk OK.

Korzystanie ze znaczników skali (Photoshop Extended)

Znaczniki skali wskazują położenie skali pomiarowej w dokumencie. Przed utworzeniem znacznika skali należy utworzyć i skojarzyć z dokumentem samą skalę pomiaru. Użytkownik może określić długość znacznika skali (w jednostkach logicznych), skojarzyć ze znacznikiem opis tekstowy, a także wybrać czarno-biały wygląd znacznika i opisu.

Tworzenie znacznika skali

1 Wybierz polecenie Analiza > Umieść znacznik skali.

2 W oknie dialogowym Znacznik skali pomiaru ustaw następujące opcje:

Długość	**Długość znacznika skali. Długość znacznika w pikselach będzie zależała od aktualnie zaznaczonej skali pomiaru.**
Wyświetl tekst	**Opcja odpowiedzialna za wyświetlanie logicznej długości oraz jednostek skojarzonych ze znacznikiem skali.**
Położenie tekstu	**Pozwala wyświetlić opis pod lub nad znacznikiem skali.**
Kolor	**Pozwala określić wygląd znacznika i jego opisu jako czarno-biały.**

3 Kliknij przycisk OK.

Znacznik skali zostanie umieszczony w lewym dolnym rogu obrazu. Umieszczenie znacznika powoduje dodanie do dokumentu grupy warstw złożonej z warstwy tekstowej (jeśli jest zaznaczona opcja Wyświetl tekst) oraz warstwy graficznej. Znacznik skali można przesunąć za pomocą narzędzia Przesuwanie; narzędzie Tekst umożliwia natomiast edycję opisu oraz zmianę rozmiaru, czcionki i koloru tekstu.

Film objaśniający funkcje pomiarów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0029_pl.

Dodawanie i zastępowanie znaczników skali

W dokumencie można umieścić wiele znaczników skali; istniejące znaczniki można też zastępować.
Uwaga: *Dodatkowe znaczniki są umieszczane w tym samym miejscu i mogą się wzajemnie zasłaniać (zależnie od ich długości). Aby wyświetlić zasłonięty znacznik, należy wyłączyć zestaw warstw znacznika.*

1 Wybierz polecenie Analiza > Umieść znacznik skali.

2 Kliknij przycisk Usuń lub Zachowaj.

3 Wprowadź ustawienia nowego znacznika i kliknij przycisk OK.

Usuwanie znacznika skali

1 Na palecie Warstwy zaznacz grupę warstw Znacznik skali pomiaru, do której przynależy usuwany znacznik.

2 Kliknij grupę warstw prawym przyciskiem myszy i wybierz z menu kontekstowego polecenie Usuń grupę. Możesz też użyć przycisku Usuń warstwę.

3 Kliknij przycisk Grupa i jej zawartość.

Wykonywanie pomiarów (Photoshop Extended)

W programie Photoshop do pomiarów służą: narzędzia do zaznaczania, narzędzie Miarka oraz narzędzie Zliczanie. Wybierz narzędzie odpowiednie do typu pomiaru, a mówiąc dokładniej, do typu danych, które będą rejestrowane w dzienniku pomiaru.

- Zaznacz obszar, w którym będzie dokonywany pomiar, np. pomiar wysokości, szerokości, obwodu, pola powierzchni czy stopnia szarości pikseli. Pomiar może dotyczyć zarówno jednego zaznaczenia, jak i wielu zaznaczeń.
- Aby zmierzyć odległość lub kąt, użyj narzędzia Miarka i narysuj linię.
- Aby zliczyć elementy obrazu i zapisać ich liczbę, użyj narzędzia Zliczanie (zobacz “Informacje o zliczaniu (Photoshop Extended)” na stronie 646).

  Każdy pomiar dotyczy jednego lub większej liczby *punktów danych*. Zaznaczone punkty danych określają rodzaj informacji rejestrowanych w dzienniku pomiaru. Rodzaj punktów danych zależy od typu wybranego narzędzia pomiarowego. W

przypadku mierzenia zaznaczeń dostępnymi punktami pomiaru są: pole powierzchni, obwód, wysokość i szerokość. W przypadku pomiarów dokonywanych za pomocą narzędzia Miarka dostępnymi punktami są długość i kąt. Przyszłe pomiary można przyspieszyć, tworząc i zapisując odpowiednie zestawy punktów danych.

1 Otwórz istniejący dokument.

2 Wybierz polecenie Analiza > Ustaw skalę pomiaru i skojarz z dokumentem predefiniowaną skalę pomiaru (zobacz "Ustawianie skali pomiaru (Photoshop Extended)" na stronie 641); możesz też wybrać polecenie Własna i utworzyć własną skalę pomiaru.

Wyniki pomiarów są rejestrowane w dzienniku pomiarów (z wykorzystaniem bieżących jednostek skali). Jeśli nie określono żadnej skali pomiaru, obowiązuje skala domyślna (1 piksel = 1 piksel).

3 (Opcjonalnie) Wybierz polecenie Analiza > Wybierz punkty danych i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję Własne, jeśli chcesz wybrać własne punkty danych.
- Wybierz z podmenu predefiniowany zestaw punktów danych.

Film objaśniający funkcje pomiarów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0029_pl.

W oknie dialogowym Wybierz punkty danych punkty danych są pogrupowane według narzędzi. Typowe punkty danych są dostępne niezależnie od narzędzia. Zawierają one pewne użyteczne informacje, które również są rejestrowane w dzienniku pomiarów, np. nazwę pliku, którego dotyczy pomiar, typ skali pomiaru i datę/godzinę pomiaru.

Domyślnie są zaznaczone wszystkie punkty danych. W razie potrzeby można wybrać pewien podzbiór ogółu punktów danych i zapisać go w postaci zestawu predefiniowanego.
Uwaga: *Jeśli pomiar będzie dokonywany określonym narzędziem, będą dostępne tylko te punkty danych, które odpowiadają temu narzędziu. Na przykład, jeśli pomiar będzie dokonywany za pomocą narzędzia Miarka, w dzienniku pomiarów będą widoczne tylko punkty dozwolone dla narzędzia Miarka (oprócz punktów typowych).*

4 Wybierz funkcję i narzędzie pomiarowe odpowiednie do zaznaczonych punktów danych. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Utwórz jedno lub więcej zaznaczeń.
- Wybierz polecenie Analiza > Narzędzie Miarka albo kliknij narzędzie Miarka w przyborniku, a następnie zmierz długość zaznaczonego obszaru.
- Wybierz polecenie Analiza > Narzędzie Zliczanie albo kliknij narzędzie Zliczanie w przyborniku, a następnie zlicz elementy obrazu.

5 Wybierz polecenie Okno > Dziennik pomiarów, aby otworzyć paletę Dziennik pomiarów.

6 Wybierz polecenie Analiza > Nagraj pomiary lub kliknij przycisk Nagraj pomiary na palecie Dziennik pomiarów.

Uwaga: *Jeśli aktualnie zaznaczone punkty danych nie będą odpowiadać bieżącemu narzędziu pomiarowemu, program będzie monitował o wybór punktów odpowiednich dla narzędzia.*

Kolumny dziennika pomiarów odpowiadają poszczególnym punktom zaznaczonym w oknie dialogowym Punkty danych pomiaru. Kolejne wiersze dziennika pomiarów odpowiadają kolejnym pomiarom.

Jeśli na obrazie zaznaczono wiele obszarów, w dzienniku jest tworzony wiersz z podsumowaniem pomiarów we wszystkich obszarach, a po nim są tworzone wiersze dotyczące poszczególnych obszarów. Każdemu z zaznaczonych obszarów odpowiada osobny element w kolumnie Etykieta; każdy obszar ma też osobny numer.

Kroki od 2 do 6 możesz powtórzyć dla różnych zaznaczeń (w tym samym dokumencie lub w różnych dokumentach). Kolumna dziennika pomiarów o nazwie Dokument zawiera informacje o źródłach danych pomiarowych.

Punkty danych pomiaru
Kąt Kąt (±0-180) określający położenie narzędzia Miarka.

Obszar Pole powierzchni zaznaczenia — wyrażone w pikselach kwadratowych lub jednostkach wynikających z bieżącej skali (np. milimetrach kwadratowych).

Kolistość 4pi(pole/obwód^2). Wartość 1.0 odpowiada okręgowi. Wartości coraz bliższe 0.0 odpowiadają coraz bardziej wydłużonym prostokątom. Opcja może nie działać w przypadku bardzo małych zaznaczeń.

Liczba Interpretacja zależna od używanego narzędzia pomiarowego. Narzędzie Zaznaczanie: liczba rozłącznych obszarów wewnątrz zaznaczenia. Narzędzie Zliczanie: liczba wykrytych elementów obrazu. Narzędzie Miarka: liczba widocznych linii miarki (1 lub 2).

Data i godzina Pozwala dodać stempel daty/godziny wykonania pomiaru.

Dokument Identyfikuje dokument (plik), którego dotyczy pomiar.

Wartość szarości Pomiar jasności. Wyniki mieszczą się w zakresie od 0 do 255 (obrazy 8-bitowe), od 0 do 32,768 (obrazy 16-bitowe) lub od 0,0 do 10 (obrazy 32-bitowe). W przypadku wszelkich pomiarów szarości obrazy są tymczasowo (wewnętrznie) konwertowane na skalę szarości (co jest równoważne wyborowi polecenia Obraz > Tryb > Skala szarości). Niezbędne obliczenia (średnia, mediana, minimum, maksimum) są przeprowadzane po dokonaniu konwersji.

Wysokość Wysokość zaznaczenia (max y - min y), wyrażona w jednostkach zgodnych z bieżącą skalą.

Histogram Dla każdego z kanałów obrazu (trzy kanały dla obrazów RGB, cztery dla obrazów CMYK) są generowane dane histogramu, czyli liczby pikseli odpowiadające kolejnym wartościom z zakresu od 0 do 255 (obrazy 16-bitowe i 32-bitowe są konwertowane na 8-bitowe). Podczas eksportowania danych z dziennika pomiarów liczbowe dane histogramu są zapisywane w pliku CSV (comma separated value). Plik jest umieszczany w osobny folderze, w tym samym miejscu, w którym jest zapisywany plik (tab-delimited) dziennika pomiarów. Pliki histogramów uzyskują kolejne, niepowtarzalne numery, począwszy od 0. W przypadku zaznaczenia wielu obszarów jest generowany jeden plik histogramu dla całego zaznaczenia i dodatkowe pliki dla poszczególnych zaznaczeń.

Całkowita gęstość Suma wartości pikseli w zaznaczeniu. Wynik jest równoważny iloczynowi pola powierzchni (w pikselach) i średniej wartości szarości.

Etykieta Określa nazwy kolejnych pomiarów, np. Pomiar 1, Pomiar 2 itd. W przypadku jednoczesnego pomiaru wielu zaznaczeń każde zaznaczenie ma przypisaną dodatkową etykietę elementu wraz z numerem.

Długość Odległość zmierzona za pomocą narzędzia Miarka (w jednostkach zgodnych z bieżącą skalą).

Obwód Obwód zaznaczenia W przypadku pomiaru wielu zaznaczeń są generowane: jeden pomiar obwodu wszystkich zaznaczeń i dodatkowe pomiary obwodów poszczególnych zaznaczeń.

Skalowanie Skala pomiarowa w dokumencie źródłowym (np. 100 piks = 3 mile).

Jednostki skali Logiczne jednostki skali pomiarowej.

Czynnik skali Liczba pikseli przypadających na jednostkę skali.

Źródło Źródło pomiaru: narzędzie Miarka, narzędzie Zliczanie lub narzędzie Zaznaczanie.

Szerokość Wysokość zaznaczenia (max - min x), wyrażona w jednostkach zgodnych z bieżącą skalą.

Tworzenie predefiniowanego ustawienia punktów danych

1. Wybierz polecenie Analiza > Wybierz punkty danych > Własne.
2. Zaznacz punkty danych definiujących ustawienie.
3. Kliknij przycisk Zapisz predefiniowane ustawienie i wybierz nazwę ustawienia.
4. Kliknij przycisk OK. Predefiniowane ustawienie zostanie zapisane i będzie dostępne w podmenu Analiza > Wybierz punkty danych.

Edycja predefiniowanego ustawienia punktów danych

1. Wybierz polecenie Analiza > Wybierz punkty danych > Własne.
2. Z menu Predefiniowane ustawienie wybierz ustawienie, które chcesz zmienić.
3. Zaznacz punkty danych lub usuń ich zaznaczenia. Nazwa ustawienia zmieni się na Własne.

4 Kliknij przycisk Zapisz ustawienie predefiniowane. Wprowadź oryginalną nazwę ustawienia, aby zastąpić istniejące ustawienie, albo nową nazwę, aby utworzyć nowe ustawienie.

Usuwanie predefiniowanego ustawienia punktów danych

1 Wybierz polecenie Analiza > Wybierz punkty danych > Własne.

2 Z menu Predefiniowane ustawienie wybierz ustawienie, które chcesz usunąć.

3 Kliknij przycisk Usuń predefiniowane ustawienie, a następnie przycisk Tak, aby potwierdzić decyzję o usunięciu.

4 Kliknij przycisk OK.

Korzystanie z dziennika pomiarów (Photoshop Extended)

Dane przetwarzane w trakcie pomiarów, jak również ich wyniki, są rejestrowane w dzienniku pomiarów. Każdy wiersz dziennika reprezentuje inny zestaw pomiarów; kolumny zawierają punkty danych pomiarowych.

Rozpoczęcie pomiaru obiektu powoduje dodanie do dziennika nowego wiersza. Program pozwala zmieniać układ kolumn dziennika, sortować dane w kolumnach, usuwać wiersze i kolumny, a także eksportować dane z dziennika do pliku .csv.

Film objaśniający funkcje pomiarów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0029_pl.

Wyświetlanie dziennika pomiarów

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Analiza > Nagraj pomiary.
- Wybierz polecenie Okno > Dziennik pomiarów.

Zaznaczanie wierszy dziennika

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zaznaczyć pojedynczy wiersz dziennika, kliknij go.
- Aby zaznaczyć wiele kolejnych wierszy, kliknij pierwszy z nich i przeciągnij przez pozostałe, albo kliknij pierwszy z nich, wciśnij klawisz Shift i przytrzymując go, kliknij ostatni wiersz.
- Aby zaznaczyć wiersze niesąsiadujące ze sobą, kliknij pierwszy wiersz, a następnie kliknij pozostałe z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac).
- Aby zaznaczyć wszystkie wiersze, kliknij przycisk Zaznacz wszystkie.
- Aby usunąć zaznaczenie wszystkich wierszy, kliknij przycisk Nie zaznaczaj nic.

Zaznaczanie kolumn dziennika

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij nagłówek kolumny.
- Aby zaznaczyć wiele kolejnych kolumn, kliknij nagłówek pierwszej z nich i przeciągnij przez pozostałe, albo kliknij nagłówek pierwszej kolumny, wciśnij klawisz Shift i przytrzymując go, kliknij nagłówek ostatniej kolumny..
- Aby zaznaczyć kolumny niesąsiadujące ze sobą, kliknij nagłówek jednej z kolumn, a następnie klikaj pozostałe z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac).

Zmiana kolejności, zmiana rozmiaru lub sortowanie kolumn dziennika.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przeciągnij wybrane kolumny w nowe miejsca. Położenie kolumny jest wskazywane podwójną, czarną linią.
- Aby zmienić rozmiar kolumny, kliknij nagłówek kolumny i przeciągnij separator.

- Aby posortować dane w kolumnie, kliknij nagłówek kolumny w celu zmiany kolejności sortowania, albo kliknij nagłówek prawym przyciskiem myszy, po czym wybierz polecenie Kontekst >Sortuj rosnąco lub Kontekst >Sortuj malejąco. (Kolejności wierszy nie można zmienić zmienić ręcznie.)

Usuwanie wierszy lub kolumn dziennika

1. Zaznacz wybrane wiersze lub kolumny dziennika.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Z menu opcji dziennika pomiarów wybierz polecenie Usuń.
   - Kliknij ikonę kosza u góry palety.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy wiersz lub nagłówek kolumny, po czym wybierz z wyskakującego menu polecenie Usuń.

Eksport danych z dziennika pomiarów

Dane zawarte w dzienniku pomiarów można wyeksportować do tekstowego pliku .csv. Plik taki można następnie otworzyć w odpowiedniej aplikacji i dokonać odpowiedniej analizy, statystycznej lub numerycznej, wyników pomiarów.

1. Zaznacz w dzienniku wybrane wiersze danych.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Z menu opcji dziennika pomiarów wybierz polecenie Eksportuj.
   - Kliknij ikonę Eksportuj u góry palety.
   - Kliknij wiersz prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz z wyskakującego menu polecenie Eksportuj.
3. Wpisz nazwę i miejsce zapisania pliku, po czym kliknij przycisk Zapisz.

   Pomiary zostaną wyeksportowane do tekstowego pliku UTF-8.

Zliczanie obiektów obrazu (Photoshop Extended)

Informacje o zliczaniu (Photoshop Extended)

Narzędzie Zliczanie służy do zliczania obiektów obrazu. Obiekty można zliczyć ręcznie. Należy wybrać narzędzie Zliczanie i klikać na obiektach — program Photoshop będzie rejestrował liczbę kliknięć. Dotychczasowa liczba elementów jest wyświetlana na bieżącym elemencie oraz na pasku opcji narzędzia Zliczanie.

Program Photoshop zapewnia także funkcję automatycznego zliczania obiektów w zaznaczonych obszarach; wyniki są rejestrowane na palecie Dziennik pomiarów.

Film dotyczący zliczania obiektów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0030_pl.

Zobacz także

“Wykonywanie pomiarów (Photoshop Extended)” na stronie 642

Ręczne zliczanie elementów obrazu (Photoshop Extended)

Film dotyczący zliczania obiektów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0030_pl.

1. Aby ustawić kolor zliczanych elementów, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Użyj próbnika kolorów, dostępnego na pasku opcji narzędzia Zliczanie.

- Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze, siatki, plasterki i licznik, a następnie ustaw kolor w panelu Zliczanie, w oknie dialogowym Preferencje.

2 Kliknij obiekt obrazu, aby dodać liczbę jego elementów.

- Przeciągnij istniejącą liczbę elementów w nowe miejsce.
- Wciśnięcie klawisza Shift ogranicza ruchy kursora do ruchów pionowych i poziomych.
- Kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby usunąć liczbę. Całkowita liczba elementów zostanie uaktualniona.
- Kliknij w pasku opcji przycisk Wyczyść, aby wyzerować licznik.
  Uwaga: *Czyszczenie liczników nie ma wpływu na liczby elementów już zapisane w dzienniku pomiarów.*

3 (Opcjonalnie) Aby wyświetlić lub ukryć liczby elementów:

- Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Licznik.
  Uwaga: *Liczby elementów (lub wskazania liczników) nie są zapisywane razem z dokumentem.*
- Wybierz polecenie Widok > Dodatki, Widok > Pokaż > Wszystkie lub Widok > Pokaż > Brak.

4 (Opcjonalnie) Wybierz polecenie Analiza > Nagraj pomiary lub kliknij przycisk Nagraj pomiary na palecie Dziennik pomiarów, aby zapisać liczbę elementów w dzienniku pomiarów.

Uwaga: *Aby w dzienniku pomiarów można było zapisać liczbę elementów, jako punkt danych pomiarowych należy ustawić punkt zliczania. Wybierz polecenie Analiza > Wybierz punkty danych > Własne, przejdź do obszaru narzędzia Zliczanie i zaznacz punkt zliczania.*

Automatyczne zliczanie obiektów w zaznaczeniu (Photoshop Extended)

Program Photoshop oferuje funkcję automatycznego zliczania, która pozwala zliczać obiekty w wielu zaznaczonych obszarach. Utwórz zaznaczenia za pomocą narzędzia Różdżka lub polecenia Zakres kolorów.

1 Zaznacz narzędzie Różdżka lub wybierz polecenie Zaznacz > Zakres kolorów.

2 Utwórz zaznaczenie obejmujące obiekty, które będą zliczane. Zliczanie jest najbardziej wiarygodne w przypadku obiektów dobrze kontrastujących z tłem.

- Jeśli używasz narzędzia Różdżka, odpowiednio zwiększ lub zmniejsz ustawienie opcji Tolerancja (odpowiedzialne za czułość wykrywania zaznaczanych obiektów). Usuń zaznaczenia opcji Wygładzanie i Przylegające.
- Jeśli używasz polecenia Zakres kolorów, ustaw odpowiednio opcje Tolerancja i Zaznaczone kolory (zobacz "Zaznaczanie zakresu kolorów" na stronie 268).

3 Wybierz polecenie Analiza > Wybierz punkty danych > Własne.

4 W obszarze Zaznaczenia wybierz punkt zliczania i kliknij przycisk OK.

5 Otwórz dziennik pomiarów.

6 Wybierz polecenie Analiza > Nagraj pomiary lub kliknij przycisk Nagraj pomiary na palecie Dziennik pomiarów.

Program Photoshop zliczy obiekty w zaznaczonych obszarach i zapisze wynik w dzienniku pomiarów, w kolumnie Zliczanie.

Film dotyczący zliczania obiektów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0030_pl.

Zobacz także

"Zaznaczanie za pomocą narzędzia Różdżka" na stronie 267

Praca z plikami 3D (Photoshop Extended)

Pliki 3D w programie Photoshop (Photoshop Extended)

W programie Photoshop można otwierać i przetwarzać pliki obrazów trójwymiarowych (tzw. pliki 3D, w formatach .u3d, .3ds, .obj, .kmz i Collada), utworzone w takich programach, jak Adobe Acrobat 3D® w wersji 8, 3D Studio Max, Alias, Maya i Google Earth.

Program Photoshop umieszcza modele 3D na osobnych warstwach 3D. Różne narzędzia 3D umożliwiają przesuwanie i skalowanie modeli 3D, zmianę ich oświetlenia oraz zmianę trybów renderowania—np. z trybu pełnej bryły do trybu szkieletu.
Uwaga: *Edycję samego modelu 3D można przeprowadzić tylko w aplikacji źródłowej.*

Program pozwala dodać do obrazu wiele różnych warstw 3D, pozwala też łączyć warstwy 3D z warstwami 2D (które mogą stanowić tło dla elementów trójwymiarowych), a także konwertować warstwy 3D na warstwy 2D i obiekty inteligentne.

Jeśli plik 3D zawiera tekstury, są one otwierane razem z plikiem, a na palecie Warstwy odpowiadają im osobne warstwy. Tekstury mogą być edytowane za pomocą odpowiednich narzędzi programu Photoshop, a po wprowadzeniu zmian mogą być ponownie stosowane do modeli 3D.
Uwaga: *Program Photoshop nie pozwala natomiast tworzyć nowych tekstur ani zmieniać ich przyporządkowań do różnych obszarów modelu.*

Film dotyczący importowania modeli 3D jako obiektów inteligentnych można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0018_pl.

Film wideo dotyczący odwzorowywania modeli 2D w modelach 3D można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0020_pl.

Film dotyczący edycji tekstur można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0021_pl.

Film dotyczący eksportowania modeli 3D można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0022_pl.

Otwieranie plików 3D (Photoshop Extended)

Program Photoshop pozwala otworzyć nowy plik 3D, a także dodać taki plik do innego pliku jako warstwę 3D. Otwierając plik 3D, należy określić wysokość i szerokość zawartego w nim obrazu. (Wymiary modeli 3D można zmieniać, czyli przeskalowywać, w dowolny sposób.) Jeśli plik 3D jest dodawany do innego pliku jako warstwa 3D, nowa warstwa uzyskuje wymiary istniejącego pliku. Warstwa 3D zawiera sam model 3D oraz przezroczyste tło.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Plik > Otwórz.
- Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Warstwa > Warstwy 3D > Nowa warstwa z pliku 3D.

Wybierz jeden z kilku dostępnych szablonów modeli 3D.

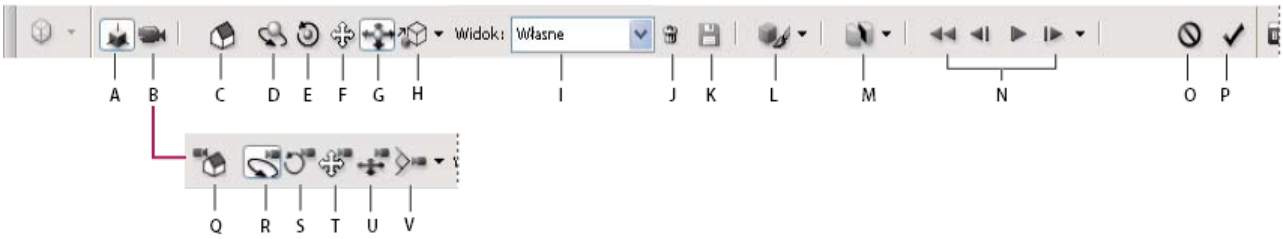
- Jeśli otwierasz plik 3D i nie dodajesz go do istniejącego obrazu, ustaw wysokość i szerokość, po czym kliknij przycisk OK.

Podobnie jak kompozycje wektorowe, modele 3D mogą być przeskalowywane bez utraty szczegółów i z zachowaniem oryginalnej jakości. Określenie mniejszych lub większych wymiarów obrazu skutkuje takim przeskalowaniem modelu 3D, aby zmieścił się on w nowej ramce obrazu.

Uwaga: *Na warstwie 3D nie są zachowywane żadne, pochodzące z oryginalnego pliku 3D, informacje o tle i o kanałach alfa.*

Przekształcanie 3D (Photoshop Extended)

Po otwarciu modelu 3D można wykonywać na nim następujące czynności: zmieniać położenie, widok i tryb renderowania, tworzyć przekroje oraz odtwarzać skojarzone z nim animacje. Czynności te umożliwiają różne narzędzia 3D programu Photoshop.
Uwaga: *Podczas korzystania z narzędzi 3D nie można uzyskiwać dostępu do innych funkcji i poleceń programu Photoshop. Stają się one dostępne dopiero po anulowaniu lub zapisaniu zmian zawartości 3D.*



Pasek opcji Przekształcenia 3D
***A.** Uaktywnianie narzędzi do edycji obiektów 3D (C - H) **B.** Uaktywnianie narzędzi do edycji zdjęć 3D (Q - V) **C.** Powrót do początkowego położenia obiektu **D.** Obrót **E.** Toczenie **F.** Przeciąganie **G.** Ślizganie **H.** Skalowanie **I.** Menu Widok **J.** Usunięcie bieżącego widoku **K.** Zapisanie bieżącego położenia kamery jako widoku **L.** Opcje oświetlenia i trybu renderowania **M.** Opcje przekrojów 3D **N.** Kontrolki odtwarzania animacji **O.** Anulowanie bieżącego przekształcenia 3D **P.** Pomijanie bieżącego przekształcenia 3D **Q.** Powrót do początkowego położenia kamery **R.** Obracanie **S.** Toczenie **T.** Wodzenie **U.** Przesuwanie **V.** Powiększanie*

Korzystanie z narzędzi 3D

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przejdź na paletę Warstwy i kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy 3D.
- Wybierz polecenie Warstwa > Warstwy 3D > Przekształć model 3D.

Na pasku opcji pojawią się opcje narzędzi 3D. Aby opuścić tryb przekształceń 3D, kliknij na pasku opcji pozycję Anuluj przekształcenie 3D lub Zatwierdź przekształcenie 3D.

Przesuwanie, obracanie lub skalowanie modelu 3D

Narzędzia do edycji obiektów 3D pozwalają obracać model 3D (wokół osi x, y lub z), przesuwać go wzdłuż wybranej osi, a także skalować. Podczas przekształcania modelu 3D widok kamery nie zmienia się.

Aby były wyświetlane wskazówki dotyczące narzędzi 3D, przejdź do menu palety Informacje, wybierz polecenie Opcje palety i zaznacz opcję Pokaż wskazówki narzędzi. Kliknij narzędzie, następnie przesuń kursor na okno obrazu, aby wyświetlić szczegóły narzędzia w panelu Informacje.

1 Kliknij w pasku opcji przycisk Edytuj obiekt 3D.

2 Wybierz jedno z narzędzi nawigacyjnych:

Aby podczas korzystania z narzędzia Obrót, Przeciąganie, Ślizganie lub Skalowanie zachować stały kierunek ruchu kursora, przytrzymuj klawisz Shift.

Obrót	**Przeciągaj kursor w górę lub w dół, aby obrócić model wokół osi x, albo na boki, aby obrócić model wokół osi y. Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij kursor, aby przetoczyć model.**
Toczenie	**Przeciągaj kursor na boki, aby obrócić model wokół osi z.**
Przeciąganie	**Przeciągaj kursor na boki, aby przesuwać model w poziomie; albo w górę i w dół, aby przesuwać go w pionie. Przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij kursor, aby przesunąć w kierunku x/z.**
Ślizganie	**Przeciągaj kursor na boki, aby przesuwać model w poziomie; albo w górę lub w dół, aby przybliżyć go lub oddalić. Przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij kursor, aby przesunąć w kierunku x/y.**

Skalowanie	**Przeciągaj kursor w górę lub w dół, aby powiększyć lub zmniejszyć model. Przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij kursor, aby skalować w kierunku z.**

Na pasku opcji kliknij ikonę Powrót do domyślnego widoku, aby przywrócić początkowy widok modelu.

Aby wyświetlić lub zmienić numeryczne parametry danego przekształcenia modelu 3D, kliknij strzałkę po prawej stronie narzędzia 3D.

Edycja kamery 3D

Narzędzia do edycji kamery 3D umożliwiają przesuwanie kamery bez zmiany położenia obiektu 3D.

Aby były wyświetlane wskazówki dotyczące narzędzi 3D, przejdź do menu palety Informacje, wybierz polecenie Opcje palety i zaznacz opcję Pokaż wskazówki narzędzi. Kliknij narzędzie, następnie przesuń kursor na okno obrazu, aby wyświetlić szczegóły narzędzia w panelu Informacje.

1 Kliknij w pasku opcji przycisk Edycja kamery 3D.

2 Kliknij jedno z narzędzi do edycji kamery.

Aby podczas korzystania z narzędzia Obracanie, Wodzenie lub Przesuwanie zachować stały kierunek ruchu kursora, przytrzymuj klawisz Shift.

Obracanie	**Przeciągaj, aby obracać kamerę w kierunku x lub y. Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij kursor, aby przetoczyć kamerę.**
Toczenie	**Przeciągaj, aby uzyskać efekt toczenia.**
Wodzenie	**Przeciągaj, aby wodzić kamerą w kierunku x lub y. Przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Option (Mac OS) przeciągnij kursor, aby wodzić w kierunku x lub z.**
Przesuwanie	**Przeciągaj, aby przesuwać kamerę (translacja względem osi z i obrót względem osi y). Aby przesuwać kamerę w kierunku z/x, podczas przeciągania przytrzymuj wciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Option (Mac OS).**
Powiększanie	**Przeciągaj, aby zmieniać wielkość pola widzenia kamery. Maksymalne pole widzenia to 180.**

Aby wyświetlić lub zmienić numeryczne parametry x, y, z lub parametry obrotu i pola widzenia kamery 3D, kliknij strzałkę po prawej stronie narzędzia do edycji kamery. Zostanie otwarte okno Ustawienia kamery 3D.

Aby model był wyświetlany w odpowiedniej skali i bez zniekształcenia perspektywy, wybierz widok ortogonalny.

Zmiana lub tworzenie widoków kamery 3D

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz predefiniowany widok kamery z menu Widok.
- Aby dodać własny widok, ustaw kamerę 3D w wybranym miejscu za pomocą narzędzi do edycji kamery, przejdź na pasek opcji i kliknij przycisk Zapisz.

Aby powrócić do domyślnego widoku kamery, kliknij na pasku opcji ikonę powrotu do domyślnej kamery (gdy są zaznaczone narzędzia do edycji kamery).

Zmiana oświetlenia

Do modelu 3D można stosować różne efekty oświetlenia, np. światło dzienne, światło wewnętrzne, światło kolorowe ; można też zrezygnować z oświetlenia, uzyskując efekt zarysu. Domyślne ustawienie oświetlenia, Światła z pliku, sprawia, że model 3D jest wyświetlany przy użyciu ustawień z oryginalnego pliku (utworzonego w źródłowej aplikacji 3D).

1 Kliknij ikonę Ustawienia oświetlenia i wyglądu i wybierz tryb oświetlenia z wyskakującej palety.

Zmiana efektów renderingu

Domyślnym trybem renderowania jest tryb pełnej bryły. Inne tryby, takie jak szkielet, kontur czy tryb widocznych wierzchołków, dają wgląd w strukturę składników modelu. Program pozwala połączyć widok szkieletu z widokiem bryły (tryb Szkielet kryjący), a także dopasować przezroczystość pełnych obszarów modelu (tryb Przezroczysty lub Szkielet przezroczysty).

Niektóre tryby renderowania, takie jak Kontur kryjący czy Ilustracja liniowa pozwalają dopasować linie ukazujące strukturę modelu. Służy do tego ustawienie Próg. Kant lub linia powstaje, kiedy dwa wielokąty składowe modelu przecinają się pod pewnym kątem. Jeśli dwie krawędzie przecinają się pod kątem mniejszym niż ustawienie Próg (0-180), linia graniczna jest usuwana. Przy ustawieniu 0 jest wyświetlany cały szkielet.

1 Kliknij ikonę Ustawienia oświetlenia i wyglądu i wybierz tryb renderowania z wyskakującej palety.

Obwiednia	**Wokół każdego ze składników modelu, możliwie najbliżej składnika, jest rysowana obwiednia.**
Przezroczysty	**Tryb zapewniający kontrolę nad przezroczystością modelu. W polu Krycie należy wprowadzić odpowiednią wartość procentową przezroczystości (od 0 do 100).**
Ilustracja liniowa	**Model jest wyświetlany jako bryła z nakładającymi się konturami. Opcja Kolor powierzchni pozwala określić kolor bryły, a opcja Kolor linii — kolor konturu.**
Kontur kryjący	**Tryb podobny do trybu Szkielet kryjący. W jego przypadku jednak zmniejszanie ustawienia Próg skutkuje stopniową redukcją szkieletu do układu konturów.**
Szkielet/Cieniowany szkielet	**Jest wyświetlany sam szkielet (w wybranym kolorze lub w odcieniach szarości).**
Ukryty szkielet	**Pozwala wyświetlić lub ukryć szkielet modelu (bez żadnych ukrytych powierzchni). Podobny efekt można uzyskać w trybie Kontur kryjący, jeśli kąt konturu wynosi 0.**
Wierzchołki	**Są wyświetlane wszystkie wierzchołki i przecięcia wielokątów tworzących model szkieletowy.**

2 W wybranym trybie renderowania ustaw opcje Kolor linii, Kolor powierzchni, Krycie i Próg.

Wyświetlanie przekrojów

Przekrój modelu 3D uzyskuje się, przecinając go niewidoczną płaszczyzną (pod wybranym kątem) i wyświetlając elementy modelu zlokalizowane po jednej stronie płaszczyzny.

1 Kliknij ikonę Ustawienia przekroju poprzecznego, aby otworzyć paletę.

2 W obszarze Ustawienia przekroju wybierz opcję Włącz przekrój, po czym ustaw opcje wyrównania, położenia i orientacji.

Wyrównanie	**Wybierz oś płaszczyzny tnącej (x, y lub z). Płaszczyzna będzie prostopadła do wybranej osi.**

Położenie i orientacja	**Opcja Przesunięcie umożliwia przesunięcie płaszczyzny wzdłuż osi, bez zmiany kąta. Przy domyślnym zerowym przesunięciu płaszczyzna przecina model w jego punkcie środkowym. Przy maksymalnym przesunięciu ujemnym lub dodatnim płaszczyzna w ogóle nie przecina modelu. Ustawienia opcji Pochylenie pozwalają obrócić płaszczyznę w zakresie od 0 do 360^0 w dowolnym z możliwych kierunków pochylenia. Jeśli jedna z osi jest ustalona, płaszczyzna jest obracana względem dwóch pozostałych osi. Na przykład, jeśli płaszczyzna jest wyrównana do osi y, może być obracana wokół osi x (Pochylenie 1) lub osi z (Pochylenie 2).**
Odwrócenie w poziomie	**Jest wyświetlany obszar po przeciwnej stronie płaszczyzny tnącej model.** ***Aby połączyć dwa tryby renderowania, powiel warstwę 3D, po czym zmień tryb renderingu na warstwie powielonej. Ustaw przekrój w taki sam sposób na każdej z warstw, a następnie odbij jeden z przekrojów.***

Wyświetlanie animacji 3D

Jeśli plik 3D zawiera animację, to po otwarciu modelu 3D w programie Photoshop staje się ona jednym z dostępnych składników pliku. Do wyświetlania animacji służą odpowiednie kontrolki z paska opcji.

1 Wybierz polecenie Warstwa > Warstwy 3D > Przekształć model 3D.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Za pomocą przycisków do odtwarzania uruchom animację, przewiń ją do tyłu lub przesuwaj do przodu i wstecz klatka po klatce.
- Kliknij strzałkę obok przycisków do odtwarzania, aby uaktywnić suwak. Za pomocą suwaka przesuwaj animację do przodu i do tyłu.

Edycja tekstur 3D (Photoshop Extended)

Narzędzia programu Photoshop do malowania i korekty umożliwiają edycję tekstur zawartych w pliku 3D. Tekstury są importowane w postaci plików 2D z modelami 3D. Są one wyświetlane jako pozycje warstwy 3D.

Aby wyświetlić lub ukryć pojedynczą teksturę modelu 3D, kliknij ikonę oka obok warstwy Tekstura. Aby ukryć lub wyświetlić wszystkie tekstury, kliknij ikonę oka obok najwyższej warstwy Tekstura.
Uwaga: *Tekstur nie można edytować, gdy są aktywne narzędzia 3D. Kliknij na pasku opcji przycisk Zatwierdź lub Anuluj, aby opuścić tryb przekształceń 3D.*

Film dotyczący edycji tekstur można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0021_pl.

1 Kliknij dwukrotnie teksturę na palecie Warstwy.

Tekstura zostanie otwarta w oddzielnym oknie, jako oddzielny dokument.

2 Zmodyfikuj teksturę za pomocą wybranego narzędzia programu Photoshop.

3 Zapisz dokument tekstury. Do modelu 3D zostanie zastosowana zaktualizowana tekstura.

4 Jeśli plik 3D nie jest zapisany w formacie programu Photoshop, to w celu zapisania zmian tekstury należy wybrać polecenie Warstwa > Warstwy 3D > Zastąp tekstury.

W przypadku plików 3D w formacie programu Photoshop zmiany tekstury są zapisywane podczas zapisywania pliku. W przypadku plików 3D w innych formatach, które wymagają przechowywania tekstur w plikach zewnętrznych, należy użyć polecenia Zastąp tekstury.
Uwaga: *W przypadku plików 3D w takich formatach jak .u3d i .kmz, które wymagają przechowywania tekstur i modeli w jednym pliku, polecenie Zastąp tekstury powoduje aktualizację pliku modelu. W przypadku takich formatów jak .3ds polecenie Zastąp tekstury powoduje aktualizację oddzielnych plików tekstur skojarzonych z plikiem modelu.*

Zobacz także

"Malowanie za pomocą narzędzi Pędzel i Ołówek" na stronie 349

Umieszczanie obiektów 3D na obrazie (Photoshop Extended)

Model 3D można umieścić na określonym tle oraz dostosować do tła położenie i kąt obserwacji modelu.

Film wideo dotyczący odwzorowywania modeli 2D w modelach 3D można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0020_pl.

1. Otwórz plik, który zawiera obraz tła.
2. Otwórz plik 3D.
3. Przeciągnij warstwę 3D z palety Warstwy pliku 3D do okna obrazu tła. Warstwa 3D zostanie dodana do pliku tła.
4. Wybierz polecenie Warstwa > Warstwy 3D > Przekształć model 3D lub kliknij dwukrotnie warstwę 3D na palecie Warstwy, po czym użyj narzędzia 3D do ustawienia modelu 3D na tle.

Zapisywanie plików 3D (Photoshop Extended)

Pliki utworzone w programie Photoshop i zawierające warstwy 3D można zapisywać w formatach PSD, PSB, TIFF i PDF. Przy zapisywaniu pliku są zachowywane położenie modelu 3D, ustawienia oświetlenia, tryb renderowania i przekroje.

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz lub Plik > Zapisz jako, wybierz format Photoshop (PSD), Photoshop PDF lub TIFF, po czym kliknij przycisk OK.

Rozdział 20: Automatyzacja pracy

Automatyzacja pracy może zaoszczędzić czas i zapewnić zgodne wyniki wielu typów operacji. Program Photoshop zapewnia wiele sposobów automatyzacji pracy—użycie operacji, dropletów, polecenia Sekwencja wsadowa, skryptów, szablonów, zmiennych oraz zestawów danych.

Automatyzacja pracy przy pomocy operacji

Informacje o operacjach

Operacja jest serią poleceń stosowanych do jednego pliku lub wsadu plików - polecenia menu, opcje palet, zadania narzędzia i tym podobne. Na przykład, możesz tworzyć operacje zmieniające rozmiar obrazów, stosujące filtry do obrazów nadając określony efekt i zapisujące plik w żądanym formacie.

Operacje mogą zawierać przerwy pozwalające na wykonanie operacji, które nie mogą być nagrane (na przykład używanie narzędzia do malowania). Mogą też zawierać kontrolki modalne, umożliwiające wpisywanie wartości w oknach dialogowych podczas odtwarzania zadań.

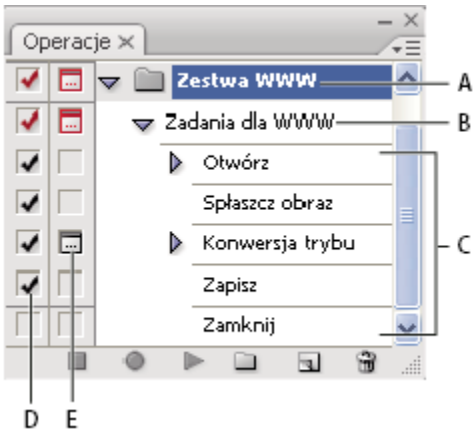
W programie Photoshop, operacje stanowią podstawę dla *dropletów*, czyli małych aplikacji, które automatycznie opracowują wszystkie pliki, przeciągane na ich ikony.

Programy Photoshop i Illustrator udostępniają biblioteki predefiniowanych operacji, które pomagają w wykonywaniu często stosowanych zadań. Zadania te można wykorzystywać w takiej postaci, w jakiej je przygotowano, lub też dostosować do własnych potrzeb. Zadania są zapisywane w postaci zestawów, co ułatwia ich porządkowanie.

Operacje można nagrywać, modyfikować oraz przetwarzać wsadowo. Można też zarządzać grupami operacji, pracując w zestawach operacji.

Omówienie palety Operacje

Panel Operacje (Okno > Operacje) umożliwia nagrywanie, odtwarzanie, edycję i usuwanie pojedynczych zadań. Pozwala też zapisywać i wczytywać pliki zadań.



Panel Operacje w programie Photoshop
***A.** Zestaw operacji **B.** Operacja **C.** Nagrane polecenia **D.** Polecenie przełączania **E.** Kontrolka modalna (włączona lub wyłączona)*

Aby rozwinąć lub zwinąć informacje o zestawach, operacjach i poleceniach, należy:

1 Kliknąć trójkąt umieszczony po lewej stronie zestawu, zadania lub polecenia w panelu Operacje. Aby rozwinąć lub zwinąć wszystkie zadania w zestawie lub polecenia w zadaniu, należy kliknąć z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Wyświetlanie operacji tylko wg nazw

1 W menu panelu Operacje, wybierz polecenie Tryb przycisków. Aby powrócić do trybu listy, ponownie wybierz to polecenie.

Uwaga: *Polecenia i zestawy nie mogą być wyświetlane w trybie przycisków.*

Wybieranie operacji w panelu Operacje

1 Kliknij nazwę operacji. Aby zaznaczyć wiele operacji, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift, co pozwala zaznaczyć operacje leżące obok siebie, albo kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), co pozwala zaznaczyć zadania nie leżące obok siebie.

Odtwarzanie operacji dla pliku

Odtwarzając operację, program realizuje serię nagranych w dokumencie poleceń. (Niektóre zadania wymaganą utworzenia zaznaczenia przed odtworzeniem, podczas gdy inne mogą być wykonywane na całym pliku.) Użytkownik może wyłączyć określone polecenia operacji lub włączyć tylko jedno polecenie. Jeśli w zadaniu wstawiona jest kontrolka modalna, to w oknie dialogowym można określić wartości lub ponownie zastosować narzędzie modalne po przerwaniu zadania.
Uwaga: *Kliknięcie przycisku w trybie przycisków powoduje odtwarzanie całej operacji, ale należy pamiętać, że polecenia pierwotnie wyłączone nie są wykonywane.*

1 Jeśli jest taka potrzeba, zaznacz obiekty, na których będą wykonywane operacje.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Illustrator) Aby odtworzyć całą operację, zaznacz jego nazwę i kliknij przycisk Wykonaj ▶ w panelu Operacje lub wybierz polecenie Wykonaj z menu panelu.
- Aby odtworzyć całą operację, należy zaznaczyć jego nazwę i kliknąć przycisk Wykonaj w panelu Operacje lub wybrać polecenie Wykonaj z menu panelu.
- Jeśli do operacji przypisano kombinację klawiszy, należy wcisnąć te klawisze, aby automatycznie odtworzyć operację.
- Aby odtworzyć część operacji, należy zaznaczyć polecenie, od którego należy rozpocząć i kliknąć przycisk Wykonaj w panelu Operacje lub wybrać polecenie Wykonaj z menu panelu.
- Aby odtworzyć pojedyncze polecenie, zaznacz to polecenie i z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) kliknij przycisk Wykonaj w panelu Operacje. Możesz także wcisnąć klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i dwukrotnie kliknąć polecenie.

(Photoshop) Przed odtworzeniem operacji utwórz zdjęcie w panelu Historia, a następnie zaznacz to zdjęcie, by cofnąć operację.

Określanie szybkości odtwarzania

Program pozwala zmienić szybkość odtwarzania operacji lub wstrzymać ją (co może pomóc w analizie jego wykonania).

1 Z menu panelu Operacje, wybierz polecenie Opcje odtwarzania.

2 Określ szybkość i kliknij przycisk OK:

Przyśpieszone	**Operacje będą odtwarzane ze zwykłą szybkością (domyślną).** ***Uwaga: Gdy operacja jest odtwarzana w trybie przyspieszonym, ekran nie będzie uaktualniany podczas wykonywania operacji—pliki mogą być otwierane, edytowane, zapisywane i zamykane, bez pojawiania się na ekranie, w tym przypadku wykonywanie operacji będzie przebiegało szybciej. Aby pokazać pliki na ekranie, podczas wykonywania operacji, należy wybrać opcję Krok po kroku.***
Krok po kroku	**Przed przejściem do następnego polecenia w operacji program musi zakończyć wykonywane poprzedniego i ponownie narysować obraz.**
Przerwa: _ sekund	**Umożliwia określenie długości przerwy między poszczególnymi poleceniami w operacji.**

3 (Tylko Photoshop) Wybierz opcję Przerwa dla adnotacji dźwiękowych, aby zapewnić pełne odtwarzane adnotacji dźwiękowych przed wykonaniem następnego etapu operacji. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, to operacja jest kontynuowana podczas odtwarzania adnotacji dźwiękowej.

Zarządzanie operacjami

Zarządzanie operacjami w panelu Operacje, ułatwia organizację elementów i udostępnia tylko potrzebne dla projektu operacje. Operacje umieszczone w panelu mogą być sortowane, powielane, edytowane, a ich nazwy mogą być zmieniane.

Reorganizowanie operacji w panelu Operacje

1 W panelu Operacje przeciągnij polecenie na jego nowe miejsce w tej samej lub innej operacji. Gdy w nowym miejscu pojawi się podświetlona linia, zwolnij przycisk myszy.

Powielanie operacji, poleceń lub zestawów

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij wybraną operację lub polecenie w nowe miejsce panelu Operacje z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Gdy w nowym miejscu pojawi się podświetlona linia, zwolnij przycisk myszy.
- Zaznacz zadanie lub polecenie. W menu panelu Operacje wybierz polecenie Powiel.
- Przeciągnij operację lub polecenie na przycisk Nowa operacja w dolnej części panelu Operacje.

Pliki mogą być powielane na jeden z kilku sposobów.

Usuwane operacji, poleceń lub zestawów

1 W panelu Operacje zaznacz operację, polecenie lub zestaw.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W panelu Operacje, kliknij ikonę Usuń. Kliknij przycisk OK, aby zatwierdzić usunięcie.
- Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij ikonę Usuń, aby usunąć wybraną operację lub polecenie bez wyświetlania okna potwierdzającego usunięcie.
- Przeciągnij operację lub polecenie na ikonę Usuń w panelu Operacje, aby usunąć zaznaczoną operację lub polecenie bez wyświetlania potwierdzającego okna dialogowego.
- Z menu panelu Operacje, wybierz polecenie Usuń.

Usuwanie wszystkich operacji z panelu Operacje

1 Z menu panelu Operacje wybierz polecenie Usuń operacje (Photoshop) lub Wyczyść operacje (Illustrator).

Nawet po usunięciu wszystkich operacji można przywrócić domyślny zestaw operacji.

Zmiana nazw operacji lub zmiana opcji

1. Zaznacz operację i wybierz polecenie Opcje operacji z menu panelu Operacje.
2. Wpisz nową nazwę operacji lub zmień opcje dotyczące zestawu, kombinacji klawiszy funkcyjnych lub koloru przycisku.
3. Kliknij przycisk OK.

W programie Illustrator, dwukrotne kliknięcie nazwy operacji w panelu Operacje, otworzy okno dialogowe Opcje operacji. W programie Photoshop, można dwukrotnie kliknąć nazwę operacji w panelu Operacje i wpisać nową nazwę.

Zarządzanie zestawami operacji

Użytkownik może tworzyć i układać zestawy zadań związanych z czynnościami, które zostaną zapisane na dysku i przeniesione na inne komputery.
Uwaga: *Tworzone operacje automatycznie umieszczane są w panelu Operacje, aby jednak zapisać operację bez ryzyka jej utraty po wyczyszczeniu preferencji (Illustrator) lub usunięciu pliku panelu Operacje (Photoshop), należy ją zapisać jako część zestawu operacji.*

Zapisywanie zestawu operacji

1. Zaznacz zestaw.

   Aby zapisać pojedynczą operację, należy najpierw utworzyć zestaw operacji i przenieść operację do nowo utworzonego zestawu.

2. W menu panelu Operacje wybierz polecenie Zapisz operacje.
3. Wpisz nazwę zestawu, wybierz miejsce zapisania i kliknij przycisk Zapisz.

   Plik można zapisać w dowolnym miejscu. W panelu Operacje zachowywana może być tylko cała zawartość zestawu, a nie pojedyncze operacje.
   Uwaga: *(Tylko Photoshop) Jeśli jednak plik zestawu zostanie zapisany w folderze Ustawienia/Operacje, to po ponownym uruchomieniu aplikacji zestaw będzie wyświetlany u dołu menu panelu Operacje.*

   (Tylko Photoshop) Aby zapisać operacje w pliku tekstowym, przy wybieraniu polecenia Zapisz operacje, należy wcisnąć klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command+Option (Mac OS). Plik taki można wykorzystać do obejrzenia lub wydrukowania zawartości operacji. Pliku tego nie można jednak ponownie wczytać do programu Photoshop.

Wczytywanie zestawu operacji

Domyślnie, w panelu Operacje wyświetlane są gotowe operacje (dołączone do pakietu aplikacji) i wszelkie operacje utworzone przez użytkownika. W panelu Operacje, możesz wczytać dodatkowe operacje.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Z menu panelu Operacje, wybierz polecenie Wczytaj operacje. Odszukaj i zaznacz plik zestawu operacji, a następnie kliknij Wczytaj (Photoshop) lub Otwórz (Illustrator).
   - (Tylko Photoshop) Wybierz zestaw operacji w dolnej części menu panelu Operacje.

   Zestawy operacji programu Photoshop mają rozszerzenie - .atn; a zestawy operacji programu Illustrator - .aia.

Zerowanie operacji do zestawu standardowego

1. Z menu panelu Operacje wybierz polecenie Wyzeruj operacje.

2 Kliknij OK, aby zastąpić bieżącą operację panelu Operacje zestawem domyślnym lub kliknij Dołącz, aby dodać zestaw operacji standardowych do bieżącego zestawu panelu.

Organizacja zestawów operacji

Zestawy służą do lepszego zarządzania operacjami. Zestawy operacji można organizować na różne sposoby (na przykład, jako publikacje do druku lub publikacje do rozpowszechniania w sieci) i przenosić je na inne komputery.

- Aby utworzyć nowy zestaw operacji, w panelu Operacje kliknij przycisk Utwórz nowy zestaw i wybierz polecenie Nowy zestaw z menu panelu. Podaj nazwę zestawu i kliknij OK.
  Uwaga: *Jeśli użytkownik planuje utworzenie nowej operacji i umieszczenie jej w nowym zestawie, powinien najpierw utworzyć zestaw. Dzięki temu, gdy będzie tworzona nowa operacja, w wyskakującym menu będzie wyświetlany nowy zestaw.*
- Aby przenieść operację do innego zestawu, należy przeciągnąć go do wybranego zestawu. Gdy w nowym miejscu pojawi się podświetlona linia, zwolnij przycisk myszy.
- Aby zmienić nazwę zestawu operacji, dwukrotnie kliknij nazwę wybranego zestawu w panelu Operacje lub wybierz polecenie Ustaw opcje z menu panelu Operacje. Podaj nazwę zestawu i kliknij OK.
- Aby zastąpić wszystkie operacje nowym zestawem operacji, z menu panelu Operacje wybierz polecenie Zastąp operacje. Wybierz plik operacji i kliknij przycisk Umieść (Photoshop) lub Otwórz (Illustrator).
  > ***Ważne:*** *Wybranie polecenia Zastąp operacje powoduje zastąpienie wszystkich zestawów operacji w dokumencie bieżącym. Przed użyciem tego polecenia warto zapisać kopię bieżącego zestawu operacji za pomocą polecenia Zapisz operacje.*

Tworzenie operacji

Nagrywanie operacji

Przed rozpoczęciem nagrywania zadań należy zapoznać się z następującymi uwagami:

- W zadaniu można umieścić większość poleceń, choć nie wszystkie.
- Nagrywane mogą być operacje wykonywane za pomocą narzędzi: Ramka zaznaczenia, Przesuwanie, Wielokąt, Lasso, Różdżka, Kadrowanie, Odcięcie, Magiczna gumka, Gradient, Wiadro z farbą, Tekst, Kształt, Notatki, Kroplomierz i Próbnik kolorów—a ponadto czynności wykonywane przy użyciu palet: Historia, Próbki, Kolor, Ścieżki, Kanały, Warstwy, Style i Operacje.
- Efekty są uzależnione od pliku i ustawienia zmiennych programu, takich jak aktywna warstwa lub kolor obrazu. Przykładowo, 3-pikselowe rozmycie gaussowskie nie stworzy takiego samego efektu w pliku o rozdzielczości 72-ppi jak w pliku o rozdzielczości 144-ppi. podobnie jak Balans kolorów nie zadziała w pliku opartym na skali szarości.
- Gdy są nagrywane operacje obejmujące określanie ustawień w oknach i na paletach, program rejestruje te ustawienia, które w chwili nagrywania obowiązują w danym oknie dialogowym lub na danej palecie. Wszelkie zmiany wprowadzane w trakcie nagrywania są nagrywane.
  Uwaga: *W większości okien dialogowych są zachowywane wartości poprzednich ustawień; dlatego też okna mogą być wyświetlane z wcześniejszymi ustawieniami. Podczas nagrywania należy zatem sprawdzić, czy okno zawiera pożądane ustawienia.*
- Narzędzia i operacje modalne—jak również narzędzia o własności nagrywania położeń—działają z wykorzystaniem aktualnych jednostek miarki. Aby zastosować efekt operacji lub narzędzia modalnego (np. polecenia przekształcania), wciśnij klawisz Enter lub Return. Do narzędzi, w przypadku których jest nagrywane położenie, należą: Ramka zaznaczenia, Cięcie na plasterki, Gradient, Różdżka, Lasso, Kształt, Ścieżka, Kroplomierz i Narzędzie uwagi.

  Przy nagrywaniu operacji wykonywanej na plikach o różnych rozmiarach należy przyjąć, że jednostką miarki są procenty. W efekcie operacja będzie zawsze odtwarzana w takim samym względnym położeniu na obrazie.
- Jeśli jedna operacja ma wywoływać inne, nagraj polecenie Wykonaj, umieszczone w menu palety Operacje.

Zarówno w programie Photoshop jak i Illustrator, nagrywania operacji dokonuje się w podobny sposób.

Nagrywanie operacji

Tworzenie nowej operacji polega na nagrywaniu stosowanych w danej chwili poleceń i narzędzi. Używane polecenia i narzędzia są dodawane do operacji, aż do zakończenia nagrywania.

Aby zabezpieczyć się przed błędami, pracuj na kopii: na początku operacji, przed zastosowaniem innych poleceń, nagraj polecenie Plik > Zapisz kopię (Illustrator) lub Plik > Zapisz jako i wybierz opcję Jako kopię (Photoshop). W programie Photoshop, można też kliknąć przycisk Nowe zdjęcie, znajdujący się w panelu Historia, aby przed nagraniem operacji, zrobić zdjęcie obrazu.

1 Otwórz plik.

2 W panelu Operacje kliknij przycisk Utwórz nową operację lub z menu panelu wybierz polecenie Nowa operacja.

3 Wpisz nazwę operacji, zaznacz zestaw operacji i określ dodatkowe opcje:

Klawisz funkcyjny	**Kojarzy skrót klawiaturowy z operacją. Możesz wybrać dowolną kombinację klawisza funkcyjnego, klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) oraz klawisza Shift (na przykład: Ctrl+Shift+F3). Obowiązują następujące wyjątki: w systemie Windows nie można używać klawisza F1, ani używać klawiszy F4 i F6 w połączeniu z klawiszem Ctrl.** ***Uwaga: Jeśli do operacji zostanie przypisany skrót, który jest już używany przez inne polecenie, to skrót będzie wywoływał operację zamiast tego polecenia.***
Kolor	**Przypisuje kolor, w jakim operacja będzie wyświetlana w trybie przycisków.**

4 Kliknij Rozpocznij nagrywanie Przycisk Rozpocznij nagrywanie w panelu Operacje zmieni swój kolor na czerwony.

> ***Ważne:*** *Nagrywając polecenie Zapisz jako, nie należy zmieniać nazwy pliku. Po wpisaniu nowej nazwy, nazwa ta zostanie nagrana i używana przy każdym odtwarzaniu operacji. Przed zapisaniem, przy przechodzeniu do innego folderu, należy wybrać inne położenie bez określania nazwy pliku.*

5 Wykonaj operacje i polecenia, które mają być nagrane.

Niektóre operacje nie mogą być nagrane bezpośrednio, ale większość nienagrywalnych operacji może być umieszczana przy pomocy poleceń menu panelu Operacje.

6 Aby zakończyć nagrywanie, kliknij na przycisk Zatrzymaj wykonywanie lub nagrywanie lub wybierz polecenie Zatrzymaj z menu panelu Operacje. (W programie Photoshop, możesz także posłużyć się klawiszem Esc.)

Aby powrócić do nagrywania tej samej operacji, wybierz polecenie Rozpocznij nagrywanie z menu panelu Operacje.

Nagraj ścieżkę

Polecenie Umieść ścieżkę umożliwia dołączenie złożonej ścieżki (utworzonej przy pomocy narzędzia Pióro lub Zaznaczanie składników ścieżki) jako części operacji. Przy odtwarzaniu operacji ścieżka robocza staje się ścieżką nagraną. Ścieżkę można wstawić podczas nagrywania operacji lub po jego zakończeniu.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Rozpocznij nagrywanie operacji.
- Zaznacz nazwę operacji, na której końcu ma być nagrana ścieżka.
- Zaznacz polecenie, po którym ma być nagrana ścieżka.

2 Zaznacz istniejącą ścieżkę w palecie Ścieżki.

3 Z menu palety Operacje wybierz polecenie Wstaw ścieżkę.

Jeśli w jednej operacji jest nagrywanych kilka poleceń Wstaw ścieżkę, to każda ścieżka zastępuje ścieżkę poprzednią w pliku docelowym. Aby dodać kilka ścieżek, należy nagrać polecenie Zapisz ścieżkę przy pomocy palety Ścieżki po nagraniu każdego polecenia Wstaw ścieżkę.
Uwaga: *Odtwarzanie operacji, które powoduje umieszczanie ścieżek złożonych, może wymagać dużo pamięci. Jeśli operacja nie przebiega prawidłowo, należy zwiększyć zasoby pamięci zarezerwowane dla programu Photoshop.*

Wstawianie przerw

Wykonywanie operacji może być chwilowo zatrzymane w celu wykonania czynności, której nie można nagrać, (np. użycie narzędzia do malowania). Po zakończeniu operacji można wznowić wykonywanie operacji kliknięciem przycisku Wykonaj w panelu Operacje.

Po dojściu do polecenia Przerwa można wyświetlić krótki komunikat, przypominający na przykład o tym, jaką czynność należy wykonać przed wznowieniem operacji. W przypadku, gdy żadne inne zadania nie muszą być wykonane, w oknie dialogowym komunikatu, można wstawić przycisk Kontynuuj.

1 Wybierz miejsce wstawienia przerwy, wykonując następujące czynności:
- Zaznacz nazwę operacji, aby wstawić przerwę na końcu operacji.
- Zaznacz polecenie, aby wstawić przerwę po tym poleceniu.

2 Z menu panelu Operacje, wybierz polecenie Wstaw przerwę.

3 Wpisz komunikat, jaki ma się pojawić.

4 Aby wymusić wykonywanie operacji bez jej przerywania, należy zaznaczyć opcję Zawsze kontynuuj.

5 Kliknij przycisk OK.

Przerwę można wstawić podczas nagrywania operacji lub po jego zakończeniu.

Zmiana ustawień podczas odtwarzania operacji

Domyślnie, operacje wykonywane są z wykorzystaniem wartości określonych przy pierwszym nagraniu operacji. Aby zmienić ustawienia dla polecenia w operacji, można wstawić *kontrolkę modalną*. Kontrolka modalna zatrzymuje operacje dla określenia wartości w oknie dialogowym lub użycia narzędzia modalnego. (Aby zastosować efekt narzędzia modalnego, należy wcisnąć przycisk Enter lub Return—po wciśnięciu klawisza Enter lub Return, operacje wznawiają wykonywanie swoich zadań.)

Kontrolka modalna jest oznaczona ikoną okna dialogowego , umieszczoną po lewej stronie polecenia, operacji lub zestawu w panelu Operacje. Operacje i zestawy, w których niektóre dostępne polecenia są modalne, są oznaczone czerwonymi ikonami okien dialogowych . Kontrolkę modalną można ustawić w trybie Przycisku.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby włączyć lub wyłączyć kontrolkę modalną dla polecenia w operacji, należy kliknąć pole po lewej stronie nazwy operacji. Ponowne kliknięcie wyłączy kontrolkę modalną.
- Aby włączyć lub wyłączyć kontrolkę modalną dla wszystkich poleceń w operacji, należy kliknąć pole po lewej stronie nazwy operacji.
- Aby włączyć lub wyłączyć kontrolkę modalną dla wszystkich operacji w zestawie, należy kliknąć pole po lewej stronie nazwy zestawu.

Wyłączanie poleceń z operacji

Polecenia, których odtwarzanie w ramach danej operacji nie jest już konieczne, mogą być zeń wyłączone (wykluczone). Polecenia znajdujące się w trybie Przycisku, nie mogą zostać wykluczone.

1 Aby rozwinąć listę poleceń w operacji, należy kliknąć trójkąt po lewej stronie nazwy wybranej operacji.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć z operacji pojedyncze polecenie, kliknij pole wyboru umieszczone z lewej strony nazwy polecenia. Aby włączyć polecenie, należy kliknąć po raz drugi.
- Aby wyłączyć lub włączyć wszystkie polecenia w operacji lub zestawie, należy kliknąć pole wyboru z lewej strony nazwy operacji lub zestawu.
- Aby wyłączyć lub włączyć wszystkie operacje z *wyjątkiem* operacji zaznaczonej, należy kliknąć tę operację z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

  Aby wskazać wyłączone polecenia w operacji, w programie Photoshop kolor pola wyboru operacji nadrzędnej, zmienia się na czerwony; w programie Illustrator - pole wyboru operacji nadrzędnej zostaje wyszarzane.

Wstawianie nienagrywalnego polecenia menu

Narzędzia do malowania i tonowania, opcje narzędzi, polecenia Widoku i preferencje nie mogą być nagrywane. Niemniej, wiele poleceń nienagrywalnych można dołączać do operacji za pomocą polecenia Wstaw polecenie z menu.

Polecenie można wstawić w trakcie nagrywania operacji lub później. Wstawione polecenie jest wykonywane dopiero przy okazji wykonywania operacji, dlatego też wstawienie polecenia nie skutkuje zmianami pliku. W operacji nie są nagrywane żadne wartości wewnętrzne poleceń. Jeśli pewne polecenie powoduje otwarcie okna dialogowego, to podczas odtwarzania operacji z tym poleceniem okno jest wyświetlane, a cała operacja wstrzymywana do momentu kliknięcia OK lub Anuluj.
Uwaga: *Jeśli opcja Wstaw polecenie z menu jest używana do wstawiania polecenia, które uruchamia okno dialogowe, to jego kontrolka modalna w palecie Operacje nie może być wyłączona.*

1 Wybrać miejsce do wstawienia polecenia z menu:

- Zaznacz nazwę operacji, jeśli polecenie ma być umieszczone na końcu operacji.
- Zaznacz polecenie, jeśli polecenie z menu ma być umieszczone po tym poleceniu.

2 Z menu palety Operacje wybrać polecenie Wstaw polecenie z menu.

3 Wybierz polecenie do wstawienia w menu okna Wstaw polecenie z menu.

4 Kliknij OK.

Edycja i ponowne nagrywanie operacji

Dostosowywanie i edycja operacji należą do łatwych czynności. Możesz dopasować ustawienie określonego polecenia w zakresie operacji, dodawać polecenia do istniejącej operacji lub też przeglądać całą operację i zmieniać wybrane lub wszystkie ustawienia.

Nadpisywanie pojedynczego polecenia

1 W panelu Operacje dwukrotnie kliknij wybrane polecenie.

2 Wprowadź nowe wartości parametrów i kliknij przycisk OK.

Dodawanie poleceń do operacji

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz nazwę operacji, aby wstawić nowe polecenie na jej końcu.
- Zaznacz polecenie w operacji, aby nowe polecenie wstawić tuż za nią.

2 Kliknij przycisk lub wybierz polecenie Rozpocznij nagrywanie z menu panelu Operacje.

3 Nagraj dodatkowe polecenia.

4 Aby zakończyć nagrywanie, kliknij na przycisk Zatrzymaj wykonywanie lub nagrywanie lub wybierz polecenie Zatrzymaj z menu panelu Operacje.

Porządkowanie poleceń w operacji

1 W panelu Operacje przeciągnij polecenie na jego nowe miejsce w tej samej lub innej operacji. Gdy w nowym miejscu pojawi się podświetlona linia, zwolnij przycisk myszy.

Ponowne nagrywanie operacji

1 Zaznacz operację i wybierz polecenie Nagraj ponownie z menu palety Operacje.

2 Jeśli pojawi się narzędzie modalne, należy użyć go, aby zmienić ustawienia i wcisnąć klawisz Enter lub Return, lub tylko wcisnąć klawisz Enter lub Return i zachować te same ustawienia.

3 Jeśli na ekranie pojawi się okno dialogowe, zmień ustawienia i nagraj je klikając przycisk OK lub kliknij Anuluj, aby pozostać przy dotychczasowych ustawieniach.

Przetwarzanie wsadowe

Konwersja plików za pomocą funkcji Procesor obrazów

Procesor obrazów umożliwia konwertowanie i przetwarzanie wielu plików na raz. W odróżnieniu od polecenia Sekwencja wsadowa, Procesor obrazów pozwala przetwarzać pliki bez wcześniejszego tworzenia operacji. Procesor obrazów umożliwia następujące czynności:

- Konwersja grupy plików na format JPEG, PSD lub TIFF, a także jednoczesna konwersja plików na wszystkie trzy formaty.
- Przetwarzanie grupy plików w formacie Camera Raw przy użyciu tych samych opcji.
- Zmiana wielkości obrazów.
- Osadzanie profilów kolorów lub konwersja grupy plików na przestrzeń sRGB i zapisanie ich w formacie JPEG.
- Dołączanie do przekonwertowanych obrazów metadanych dotyczących praw autorskich.

Procesor obrazów obsługuje pliki w trzech formatach: PSD (format programu Photoshop), JPEG i Camera Raw.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Plik > Skrypty > Procesor obrazów (Photoshop)
- Wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Procesor obrazów (Bridge)

2 Zaznacz obrazy do przekonwertowania. Można przekonwertować bądź wszystkie otwarte pliki, bądź pliki zapisane we wskazanym folderze.

3 (Opcjonalnie) Aby do wszystkich obrazów były stosowane te same ustawienia, można zaznaczyć opcję Otwórz pierwszy obraz, do którego mają być zastosowane ustawienia.

Jeśli operacja dotyczy grupy plików Camera Raw utworzonych przy tym samym oświetleniu, można określić odpowiednie ustawienia pierwszego z obrazów, a następnie zastosować je do pozostałych obrazów.

Opcja ta jest użyteczna w przypadku obrazów źródłowych PSD lub JPEG, których profile kolorów nie są zgodne z profilem roboczym. W ich wypadku użytkownik może wybrać profil konwersji pierwszego obrazu i zastosować go do pozostałych obrazów.
Uwaga: *Ustawienia stosowane przez Procesor obrazów są tymczasowe i wykorzystywane wyłącznie przez ten program. Jeśli są przetwarzane obrazy typu Camera Raw, Procesor obrazów wykorzystuje ich ustawienia bieżące (chyba, że użytkownik zmieni je).*

4 Wybierz miejsce zapisania przekonwertowanych plików.

Jeśli ten sam plik jest wielokrotnie zapisywany w tym samym miejscu, za każdym razem uzyskuje inną nazwę (poprzednia kopia nie jest zastępowana nową).

5 Wybierz formaty i opcje zapisu.

Zapisz jako JPEG	**Obrazy są zapisywane w formacie JPEG w podfolderze JPEG folderu docelowego.**
Jakość	**Jakość obrazów JPEG jest ustawiana między 0 a 12.**
Zmień rozmiar, aby zmieścić	**Rozmiar obrazu jest zmieniany, tak aby zmieścił się on w polu o wymiarach określonych w polach Szerokość i Wysokość. Proporcje obrazu zostają zachowane.**
Konwertuj profil na sRGB	**Profil kolorów jest konwertowany na przestrzeń sRGB. Aby profil mógł zostać zapisany z obrazem, trzeba zaznaczyć opcję Profil ICC.**
Zapisz jako PSD	**Obrazy są zapisywane w formacie programu Photoshop w podfolderze PSD folderu docelowego.**
Maksymalna zgodność	**W pliku docelowym jest zapisywana kompozytowa wersja obrazu zawierającego warstwy, co zapewnia zgodność z aplikacjami nie obsługującymi warstw.**
Zapisz jako TIFF	**Obrazy są zapisywane w formacie TIFF w podfolderze TIFF folderu docelowego.**
Kompresja LZW	**Plik TIFF jest zapisywany po uprzedniej kompresji LZW.**

6 Ustaw inne opcje przetwarzania.

Uruchom operację	**Jest uruchamiana operacja programu Photoshop. W pierwszym menu należy wybrać zestaw operacji, a w drugim — operację. Aby zestaw operacji był wyświetlany w menu, wcześniej należy go wczytać na paletę Operacje.**
Informacje o prawach autorskich	**Wprowadzony tekst jest wstawiany w pliku jako metadane. Tekst ten zastępuje odpowiadające mu metadane oryginalnego pliku.**
Dołącz profile ICC	**W zapisywanych plikach są osadzane profile kolorów.**

7 Kliknij Uruchom.

Przed konwersją obrazów kliknij przycisk Zapisz i zapisz w ten sposób bieżące ustawienia okna dialogowego. Gdy w przyszłości zajdzie potrzeba użycia tych ustawień, będziesz mógł kliknąć Wczytaj i odszukać je.

Samouczki o technikach przetwarzania obrazu znajdziesz pod adresem www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_pl.

Przetwarzanie wsadowe plików

Polecenie Sekwencja wsadowa pozwala uruchomić zadanie dla całego folderu plików. Jeśli użytkownik dysponuje aparatem cyfrowym lub skanerem z opcją przesuwania papieru, to jedna operacja może służyć do importowania i opracowywania kilku obrazów. Możliwe, że w skanerze, lub aparacie fotograficznym trzeba będzie użyć specjalnej wtyczki *pozyskiwania obrazów*, która obsługuje operacje.

Uwaga: *Jeśli zewnętrzna wtyczka nie pozwala importować kilku dokumentów jednocześnie, to podczas wykonywania przetwarzania wsadowego lub operacji urządzenie może przestać działać. Dodatkowe informacje na ten temat można uzyskać u producenta wtyczek.*

Istnieje możliwość importowania obrazów PDF z innych programów, takich jak Acrobat Capture.

Podczas przetwarzania wsadowego wszystkie pliki mogą pozostać otwarte; można je zamknąć i zapisać zmiany lub zapisać zmienione wersje plików w nowym miejscu (pozostawiając oryginały bez zmian). W przypadku zapisywania przetworzonych plików w nowym miejscu konieczne może okazać się utworzenie dla nich nowego folderu przed rozpoczęciem przetwarzania.

Aby przetwarzanie wsadowe obejmowało wiele zadań, należy utworzyć nowe zadanie polegające na wykonywaniu wszystkich innych zadań i przypisać przetwarzanie wsadowe do tej operacji. Aby przetworzyć wsadowo kilka folderów, należy utworzyć w folderze skróty do innych folderów, które mają być przetworzone i zaznaczyć opcję Uwzględniaj podfoldery.

Dla usprawnienia przetwarzania wsadowego, należy zmniejszyć liczbę zapisanych stanów i usunąć zaznaczenie opcji Automatyczne tworzenie pierwszego zdjęcia na palecie Historia.

Samouczki o technikach przetwarzania obrazu znajdziesz pod adresem www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_pl.

Przetwarzanie wsadowe plików

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Sekwencja wsadowa (Photoshop)
   - Wybierz Narzędzia > Photoshop > Sekwencja wsadowa (Bridge)

2. Określ operację, za pomocą której ma być przeprowadzone przetwarzania plików w menu podręcznym Zestaw i operacja. W menu są wyświetlane operacje dostępne na palecie Operacje. Jeśli pożądane zadanie nie znajduje się w menu, należy wybrać lub wczytać inny zestaw.

3. Z menu podręcznego Źródło należy wybrać pliki przeznaczone do przetworzenia:

Folder	**Będą przetwarzane pliki z określonego folderu. Kliknij Wybierz, aby odnaleźć i zaznaczyć szukany folder.**
Importuj	**Będą przetwarzane obrazy z aparatu cyfrowego, skanera lub dokumentu PDF.**
Otwarte pliki	**Będą przetwarzane wszystkie otwarte pliki.**
Bridge	**Będą przetwarzane pliki zaznaczone w programie Adobe Bridge. Jeśli nie zaznaczono żadnych plików, będą przetwarzane pliki z bieżącego folderu programu Bridge.**

4. Opcje przetwarzania zestawu, zapisywania i nazywania pliku. Opis ustawień okna dialogowego Sekwencja wsadowa można znaleźć w sekcji “Opcje przetwarzania wsadowego i za pomocą dropletów” na stronie 665.

Przetwarzanie wsadowe na różne formaty plików z folderów zagnieżdżonych

1. Aż do polecenia Cel zdefiniować zwykłą procedurę przetwarzania folderów.

2. Jako cel wybierz polecenie Zapisz i zamknij. Zaznacz opcję Przesłoń instrukcje operacji “Zapisz jako”, aby osiągnąć następujące cele:
   - Jeśli występujące w operacji polecenie “Zapisz jako” będzie zawierać nazwę pliku, będzie ona zastępowana nazwą dokumentu zapisywanego; wszystkie polecenia “Zapisz jako” będą traktowane, tak jakby były nagrane bez nazw plików.
   - Folder określony w poleceniu “Zapisz jako” będzie zastępowany oryginalnym folderem dokumentu.

   Uwaga: *Aby procedura była realizowana poprawnie, w operacji musi występować polecenie “Zapisz jako”, bowiem polecenie Sekwencja wsadowa nie powoduje automatycznego zapisywania plików.*

   Opisana procedura umożliwia, na przykład, przeprowadzenie na obrazach następującej serii operacji: wyostrzenie obrazów, zmiana ich wymiarów, zapisanie ich w formacie JPEG w oryginalnych folderach. Ostatnim poleceniem tej operacji musi być “Zapisz jako JPEG”. Operację tę można przetworzyć wsadowo – w tym celu należy wybrać opcję Uwzględnij wszystkie podfoldery, ustawić cel jako Zapisz i zamknij oraz zaznaczyć opcję Przesłoń instrukcje operacji “Zapisz”.

   Samouczki o technikach przetwarzania obrazu znajdziesz pod adresem www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_pl.

Tworzenie dropletu z operacji

Funkcja droplet stosuje daną operację do jednego lub więcej obrazów lub folderów obrazów podporządkowanych ikonie Droplet metodą przeciągania i upuszczania. Droplet może być zapisany na biurku lub w wybranym miejscu na dysku.

Ikona Droplet

Podstawę dropletów stanowią operacje, co znaczy, że przed utworzeniem dropletu, należy utworzyć zadanie w palecie Operacje. (Zobacz "Nagrywanie operacji" na stronie 658.)

1. Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Utwórz droplet.
2. Określ miejsce zapisania dropletu. Kliknij opcję Wybierz w obszarze Zapisz droplet okna dialogowego i wybierz miejsce zapisania dropletu.
3. Zaznacz opcję Zestaw operacji, a następnie wybierz operację za pomocą menu Zestaw i operacja. (Przed otwarciem okna dialogowego należy zaznaczyć zadanie na palecie Operacje.)
4. Opcje przetwarzania zestawu, zapisywania i nazywania pliku. Opis ustawień okna dialogowego Sekwencja wsadowa można znaleźć w sekcji "Opcje przetwarzania wsadowego i za pomocą dropletów" na stronie 665.

Wskazówki dla dropletów wieloplatformowych

Tworząc droplety, które mają być używane w systemie Windows i Mac OS, należy pamiętać o następujących zasadach:

- Po przeniesieniu dropletu utworzonego w systemie Windows do systemu Mac OS należy przeciągać go na ikonę programu Photoshop obecną na pulpicie. Program Photoshop dokonuje aktualizacji dropletu dla systemu Mac OS.
- Tworząc droplet w systemie Mac OS, należy zakończyć jego nazwę rozszerzeniem .exe. Rozszerzenie .exe zapewnia zgodność dropletu z obydwoma systemami, Windows i Mac OS.
- Odnośniki do nazw plików nie są obsługiwane pomiędzy systemami operacyjnymi. Jeśli pewien element operacji odwołuje się do nazwy pliku lub folderu (np. polecenie Otwórz, Zapisz lub polecenie dopasowania wczytujące swoje ustawienia z pliku), operacja jest zatrzymywana i pojawia się komunikat z prośbą o podanie nazwy pliku.

Przetwarzanie pliku za pomocą dropletu

1. Przeciągnij plik lub folder na ikonę dropletu. Program Photoshop uruchomi się, jeżeli nie został uruchomiony wcześniej.

Opcje przetwarzania wsadowego i za pomocą dropletów

Określanie opcji w oknach dialogowych Sekwencja wsadowa i Droplet.

Przesłoń instrukcje operacji "Otwórz" Opcja ta powoduje, że pliki zaznaczone za pomocą plecenia Sekwencja wsadowa są przetwarzane bez otwierania pliku, który mógł zostać określony w poleceniu Otwórz danej operacji. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, a dana operacja zawiera polecenie Otwórz, które otwiera zapisany plik, polecenie Sekwencja wsadowa będzie się stosowało tylko do pliku, dla którego polecenie Otwórz zostało nagrane. Dzieje się tak dlatego, że polecenie Sekwencja wsadowa otwiera plik określony przez operację po otwarciu każdego z plików znajdujących się w folderze źródłowym Sekwencji. Ponieważ ostatnio otwierany plik jest tym, którego nazwa występuje w danej operacji, polecenie Sekwencja wsadowa wykonuje operację na tym właśnie pliku, podczas gdy żaden z plików znajdujących się w folderze źródłowym Sekwencji nie jest przetwarzany.

Aby można było skorzystać z tej opcji, operacja musi zawierać polecenie Otwórz. W przeciwnym bowiem razie polecenie Sekwencja wsadowa nie otworzy plików przeznaczonych do przetworzenia wsadowego. Zaznaczenie tej opcji nie powoduje, że całość polecenia Otwórz zostaje zignorowana, lecz jedynie wybór plików do otwarcia.

Opcja nie powinna natomiast być zaznaczona, jeśli operacja została nagrana do wykorzystania przy otwartym pliku, lub jeśli zawiera polecenia Otwórz dla określonych plików przez nią wymaganych.

Uwzględniaj podfoldery Będą przetwarzane wszystkie pliki w podfolderach wskazanego folderu.

Pomiń ostrzeżenia dotyczące profilu kolorów Zostaną wyłączone komunikaty o kolorach.

Pomijaj okna opcji otwierania plików. Będą ukrywane okna opcji otwierania plików. Jest to użyteczne w przypadku przetwarzania wsadowego plików z danymi dla aparatu fotograficznego. Dzięki nim mogą być używane ustawienia domyślne lub określone uprzednio.

Miejsce docelowe, menu Menu to pozwala ustalić miejsce zapisu przetworzonych plików
Brak Pliki pozostaną otwarte, bez zapisywania zmian (chyba, że zadanie zawiera polecenie Zapisz).

Zapisz i zamknij Pliki będą zapisywane w bieżącym położeniu, zastępując oryginały.

Folder Przetworzone pliki będą zapisywane w innym miejscu. Kliknij Wybierz i określ folder docelowy.

Przesłoń instrukcje operacji "Zapisz jako" Przetworzone pliki zostaną zapisane w folderze docelowym wyszczególnionym w poleceniu Sekwencja wsadowa (lub w folderze, z którego pochodzą, jeśli wybrane było polecenie Zapisz i zamknij), zachowując swoje oryginalne nazwy podane w sekcji Nazywanie pliku okna dialogowego Sekwencji.

Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, a dana operacja zawiera polecenie Zapisz jako, pliki zostaną zapisane w folderze określonym w operacji za pomocą tegoż polecenia, a nie w folderze określonym w poleceniu Sekwencja wsadowa. Ponadto, jeśli opcja nie jest zaznaczona, a polecenie Zapisz jako danej operacji zawiera konkretną nazwę pliku, polecenie Sekwencja wsadowa przesłania ten sam plik (czyli plik określony w operacji) przy każdym przetwarzaniu obrazu.

Jeśli pliki mają być przetwarzane wsadowo przy użyciu ich oryginalnych nazw z folderu określonych w poleceniu Sekwencja wsadowa, należy zapisać obraz w operacji. Następnie, tworząc sekwencję wsadową należy zaznaczyć opcję Przesłoń polecenia operacji "Zapisz jako" oraz wybrać folder docelowy. W przypadku zmiany nazw obrazów w poleceniu Sekwencja wsadowa bez zaznaczonej opcji Przesłoń instrukcje operacji "Zapisz jako" program Photoshop zapisuje obraz dwukrotnie: w pierwszej wersji pod nową nazwą w określonym folderze i w drugiej - z nazwą oryginalną w folderze wyszczególnionym przez polecenie Zapisz jako danej operacji.

Aby można było skorzystać z tej opcji, operacja musi zawierać polecenie Zapisz jako. W przeciwnym razie przy pomocy polecenia Sekwencja wsadowa nie można dokonać zapisu przetworzonych plików. Zaznaczenie tej opcji nie powoduje, że całość polecenia Zapisz jako zostaje pominięta, lecz jedynie określona nazwa pliku i folder.
Uwaga: *Polecenie Sekwencja wsadowa lub Utwórz droplet nie obsługuje wszystkich opcji zapisu (np. opcji kompresji JPEG czy opcji TIFF). Aby można było korzystać z tych opcji, należy nagrać w operacji krok Zapisz jako zawierający pożądane opcje a następnie skorzystać z opcji Przesłoń polecenia operacji "Zapisz jako", co daje pewność, że pliki będą zapisywane w miejscu określonym w poleceniu Sekwencja wsadowa lub Utwórz droplet). Program Photoshop pomija nazwę pliku i ścieżkę wyszczególnioną w poleceniu Zapisz jako danej operacji, natomiast zachowuje opcje zapisu korzystając z nowej ścieżki i nazwy określonej w oknie dialogowym Sekwencja wsadowa.*

Nazywanie pliku Opcja ta określa zasady nazywania plików przy ich zapisywaniu w nowych folderach. Wybierz elementy w odpowiednich menu lub wprowadź w odpowiednich polach tekst dołączany do domyślnych nazw plików. Podane pola umożliwiają zmianę kolejności i formatowanie fragmentów nazw plików. Musisz dołączyć przynajmniej jedno pole, które będzie wspólne dla wszystkich plików (np. nazwa pliku, numer seryjny lub litera serii), aby zapobiec wzajemnemu nadpisywaniu się plików. Początkowy numer seryjny jest to numer wyświetlany wstępnie we wszystkich polach numerów seryjnych. W polach liter serii zawsze na początku stoi "A".

Zgodność Opcja ta umożliwia zgodność nazw plików z systemami Windows, Mac OS i Unix.

Zapisywanie plików przy użyciu opcji polecenia Sekwencja wsadowa powoduje zazwyczaj zapisywanie plików w tym samym formacie, co pliki oryginalne. Aby zdefiniować przetwarzanie wsadowe, które zapisywałoby pliki w nowym formacie, nagraj polecenie Zapisz jako lub Zapisz kopię oraz polecenie Zamknij (jako część oryginalnej operacji). Następnie, podczas konfigurowania przetwarzania wsadowego, zaznacz w polu Cel opcję Przesłoń polecenia operacji "Zapisz jako".

Menu Błąd Menu to wskazuje sposoby radzenia sobie z błędami występującymi przy przetwarzaniu:
Zatrzymaj w przypadku błędów Przetwarzanie jest wstrzymywane, aż do potwierdzenia komunikatu o błędzie.

Zaloguj błędy do pliku Każdy błąd jest rejestrowany w pliku, przetwarzanie jest kontynuowane. Jeśli błędy są rejestrowane w pliku, to po zakończeniu przetwarzania zostaje wyświetlony odpowiedni komunikat. Aby obejrzeć plik z błędami, otwórz go w edytorze tekstu (po uruchomieniu polecenia Sekwencja wsadowa).

Korzystanie ze skryptów

Informacje o skryptach

W programie Photoshop można używać skryptów, które między innymi stanowią efektywne narzędzie automatyzacji. Użytkownicy systemu Windows mogą korzystać z dowolnego języka skryptów, który obsługuje automatyzację COM - np. z języka Visual Basic. Użytkownicy systemu Mac OS mogą korzystać z dowolnego języka, który pozwala wysyłać zdarzenia Apple, np. z języka AppleScript. Języki te nie są niezależne od platformy systemowej, ale można ich używać z wieloma aplikacjami, np. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i aplikacjami z pakietu Microsoft Office. W systemie Mac OS, można również korzystać z funkcji Apple's Photoshop Actions for Automator dla sterowania operacjami w programie Photoshop.

Język Javascript jest natomiast niezależny od platformy systemowej. Napisane w nim skrypty działają zarówno w systemie Windows, jak i Mac OS.

Uwaga: *Dokumentacja instalacji programu Photoshop zawiera też informacje o skryptach, zawarte w następujących podręcznikach dokumentacji: Photoshop AppleScript Reference Guide.pdf, Photoshop JavaScript Reference Guide.pdf, Photoshop Scripting Guide.pdf, oraz Photoshop VBScript Reference Guide.pdf. Można je znaleźć w podręczniku Scripting Guide programu Photoshop CS3.*

Obsługa JavaScript

1 Wybierz polecenie Plik > Skrypty, a następnie zaznacz skrypt na liście. Lista skryptów obejmuje wszystkie pliki z rozszerzeniem .js i .jsx zapisane w folderze Photoshop CS3/Presets/Scripts. Aby uruchomić skrypt zapisany w innym miejscu, wybierz polecenie Plik > Skrypty > Przeglądaj i odszukaj skrypt.

Automatyczne uruchamianie skryptów i operacji

W programie Photoshop niektóre zdarzenia, takie jak otwieranie, zapisywanie i otwieranie plików, mogą być kojarzone z operacjami i skryptami JavaScript. Wiele z nich ma status domyślnych, to znaczy ich wystąpienie powoduje domyślne wykonanie Skryptu lub operacje programu Photoshop. Więcej informacji o skryptach i kojarzonych z nimi zdarzeniami zawiera Podręcznik skryptów programu Photoshop.

1 Wybierz polecenie Plik > Skrypty > Menedżer zdarzeń skryptów.

2 Zaznacz opcję Uaktywnij zdarzenia w celu uruchomienia skryptów/operacji.

3 W menu Zdarzenie programu Photoshop wybierz zdarzenie, które będzie powodowało wykonanie skryptu lub operacji.

4 Zaznacz opcję Skrypt lub opcję Operacja, a następnie wybierz konkretny skrypt lub konkretną operację.

Program Photoshop daje do wyboru kilka przykładowych skryptów. Aby wybrać inny skrypt, kliknij Przeglądaj i odszukaj skrypt. Aby wybrać operację, najpierw zaznacz zestaw operacji (w pierwszym menu podręcznym), a dopiero z niego wybrać tę konkretną (w drugim menu). Aby zadanie było wyświetlane w menu, wcześniej należy wczytać je (lub jego zestaw) na panel Operacje.

5 Kliknij przycisk Dodaj. W oknie dialogowym pojawi się informacja o skojarzeniu ze zdarzeniem wybranej operacji lub skryptu.

6 Aby wyłączyć i usunąć pojedyncze zdarzenie, zaznacz je na liście i kliknij przycisk Usuń. Aby wyłączyć wszystkie zdarzenia, ale pozostawić je na liście, należy usunąć zaznaczenie opcji Uaktywnij zdarzenia w celu uruchomienia skryptów/zadań.

Tworzenie grafiki o zmiennych danych

Informacje o grafice o zmiennych danych

Grafika o zmiennych danych umożliwia szybkie i dokładne generowanie wielu wersji tego samego obrazu (przeznaczonych do wydruku lub do prezentacji w Internecie). Dla przykładu: dzięki niej można utworzyć 100 wersji baneru internetowego, z których każdy zawiera nieco inne elementy, ale jest oparty na tym samym szablonie.

Grafika powstaje poprzez eksportowanie kompozycji z programu Photoshop, lub tworzenie szablonów do wykorzystania w innych programach, takich jak Adobe GoLive czy Adobe Graphics Server (więcej informacji w sekcji "Tworzenie szablonów do pracy z innymi produktami Adobe" na stronie 674).

Proces tworzenia grafiki na podstawie szablonów i zestawów danych obejmuje następujące etapy:

Utworzenie obiektu graficznego, który będzie pełnił funkcję szablonu.

Wydzielenie zmiennych elementów graficznych za pomocą warstw.

Zdefiniowanie zmiennych.

Zmienne odpowiadają zmiennym fragmentom obrazu. (Więcej informacji w sekcji "Wyznaczanie zmiennych" na stronie 669.)

Utworzenie i zaimportowanie zestawów danych.

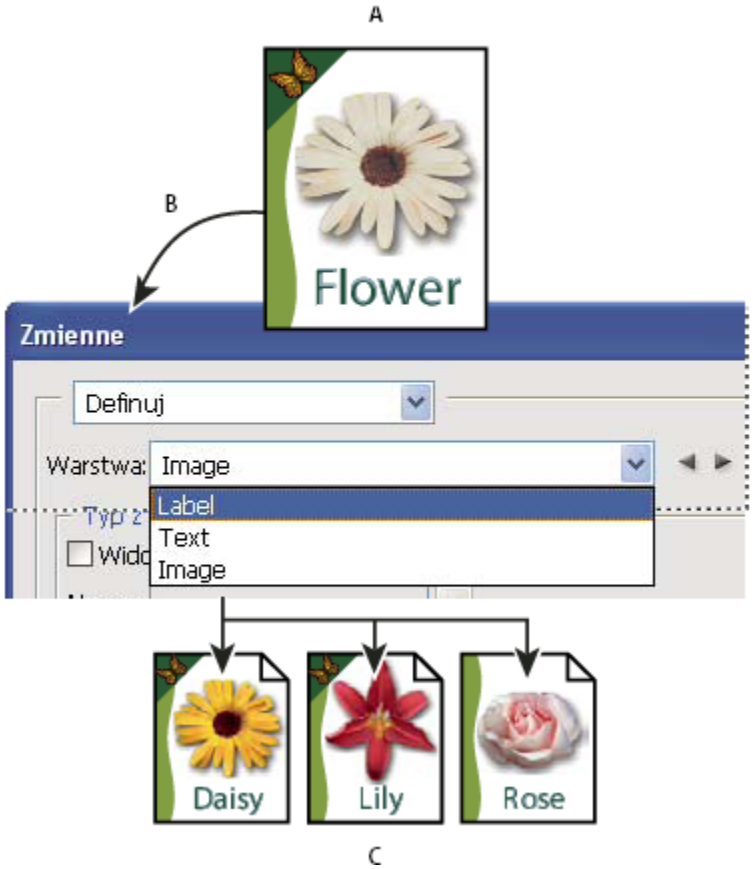
Zestawy danych mogą zostać utworzone wewnątrz szablonu lub zaimportowane z pliku tekstowego. (Więcej informacji w sekcji "Wyznaczanie zestawu danych" na stronie 671 oraz "Tworzenie zestawu danych w plikach zewnętrznych" na stronie 672.)

Sprawdzenie wyników zastosowania poszczególnych zestawów danych.

Czynność tę należy wykonać przed wyeksportowaniem plików. (Więcej informacji w sekcji "Podgląd lub stosowanie zestawu danych" na stronie 672.)

Wygenerowanie finalnych obiektów graficznych.

W programie Photoshop grafikę można eksportować w postaci plików PSD. (Więcej informacji w sekcji "Projektowanie grafiki z wykorzystaniem zestawów danych" na stronie 672.)

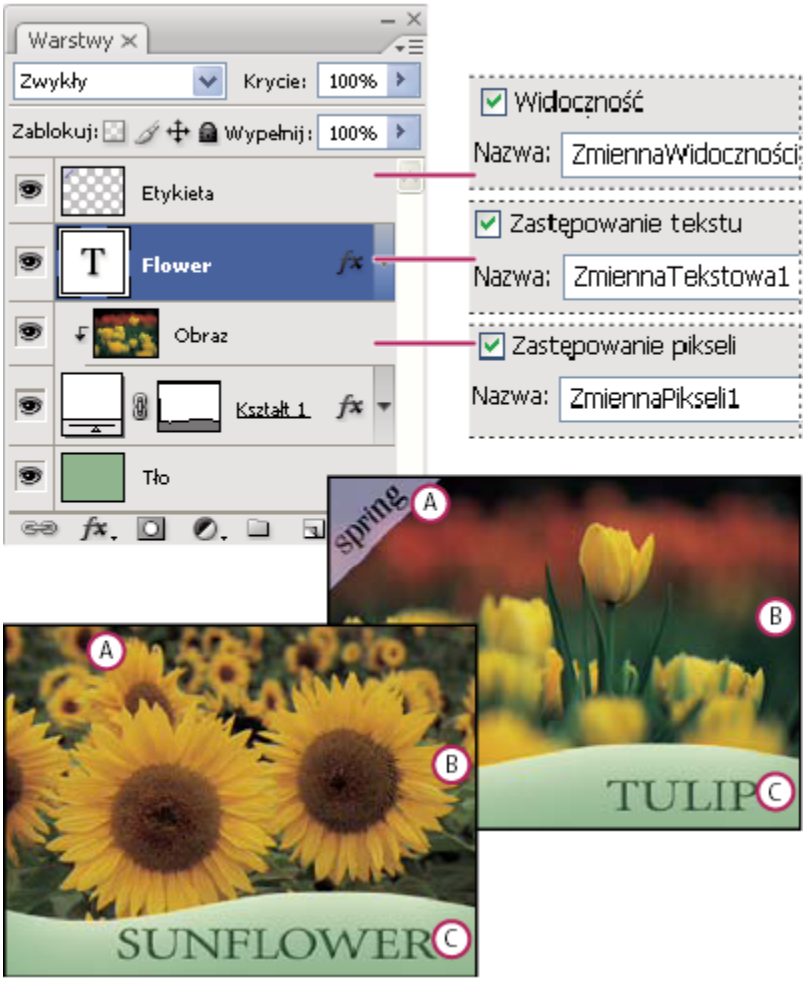


Tworzenie różnych wersji obrazu przy użyciu zmiennych
A. *Szablon pliku źródłowego* ***B.*** *Użytkownik definiuje warstwy jako zmienne.* ***C.*** *Można utworzyć różne wersje obrazu – każdej z nich będzie odpowiadał inny zestaw danych.*

Definiuj zmienne

Przy pomocy zmiennych definiuje się dynamiczne (czyli zmienne) elementy szablonu obrazu. Zmienne należą do trzech kategorii. Zmienne typu Widoczność pozwalają kontrolować wyświetlanie i ukrywanie zawartości warstw. Zmienne typu Zastępowanie pikseli odpowiadają za zastępowanie pikseli warstwy pikselami innych obrazów. Zmienne typu Zastępowanie tekstu pozwalają zastępować wybrane ciągi znakowe warstwami tekstu.

Uwaga: *Program GoLive rozpoznaje wszystkie zmienne tekstowe oraz zmienne typu Widoczność, jednak nie rozpoznaje zmiennych typu Zastępowanie pikseli.*



Dwie wersje obrazu webowego opartego na tym samym szablonie
A. *Zmienna typu Widoczność* ***B.*** *Zmienna typu Zastępowanie pikseli* ***C.*** *Zmienna typu Zastępowanie tekstu*

Zmiennych nie można zdefiniować dla warstwy tła.

1 Wybierz polecenie Obraz > Zmienne > Definiuj.

2 Z menu podręcznego Warstwa wybierz warstwę zawierającą element, dla którego będą definiowane zmienne.

3 Wybrać jeden lub więcej typów zmiennych:

Widoczność	**Zmienne służące do wyświetlania i ukrywania elementów warstw.**
Zastępowanie pikseli	**Zmienne odpowiadające za zastępowanie pikseli warstwy pikselami innych obrazów.**
Zastępowanie tekstu	**Zmienne pozwalające zastępować wybrane ciągi znakowe.**

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Nazwa i wpisz nazwę dla zmiennej. Nazwy zmiennych muszą zaczynać się od litery, znaku podkreślenia lub średnika i nie mogą zawierać ani spacji, ani znaków specjalnych (poza kropkami, dywizami, znakami podkreślenia i średnikami).

- Z wyskakującego menu Nazwa wybierz nazwę istniejącej zmiennej. Warstwy połączone z tą samą zmienną są wyświetlane obok menu Nazwa, razem z ikonami połączenia.

5 W przypadku zmiennych typu Zastępowanie pikseli można ustawić pewne opcje.

- Wybierz metodę skalowania obrazu: Dopasuj, aby przeskalowany obraz mieścił się w obwiedni (niektóre części obwiedni mogą pozostać puste); Wypełnij, aby przeskalowany obraz całkowicie wypełniał obwiednię (obraz może wychodzić poza obwiednię); Bez zmian, aby obraz nie był skalowany; Dostosuj, aby obraz został przeskalowany nieproporcjonalnie, ale tak, by wypełnić obwiednię.
- Kliknij uchwyt ikony wyrównania , aby wybrać wyrównanie, które będzie stosowane przy umieszczaniu obrazu w obwiedni. (Opcja ta nie jest dostępna w przypadku metody Dostosuj.)
- Zaznacz opcję Przytnij do obwiedni, aby części obrazu wychodzące poza obwiednię zostały przycięte. Opcja jest dostępna pod warunkiem wyboru metody zastępowania Wypełnij lub Bez zmian. (Opcja ta nie jest dostępna w przypadku metody Dostosuj.)

6 Aby zdefiniować zmienne dla dodatkowej warstwy, wybierz nową warstwę z menu podręcznego Warstwa. Obok nazw warstw zawierających zmienne są wyświetlane gwiazdki. W programie Photoshop przechodzenie między warstwami umożliwiają strzałki.

7 Kliknij OK.

Przemianowanie zmiennej

1 Wybierz polecenie Obraz > Zmienne > Definiuj.

2 Z menu podręcznego Warstwa wybierz warstwę zawierającą daną zmienną.

3 Wpisz nową nazwę w polu tekstowym Nazwa. Nazwy zmiennych muszą zaczynać się od litery, znaku podkreślenia lub średnika i nie mogą zawierać ani spacji, ani znaków specjalnych (poza kropkami, dywizami, znakami podkreślenia i średnikami).

4 Aby usunąć zmienną, należy anulować jej zaznaczenie.

Wyznaczanie zestawu danych

A *Zestaw danych* jest to zbiór zmiennych i związanych z nimi danych. Każdy zestaw danych odpowiada innej wersji projektowanego obiektu graficznego.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Obraz > Zmienne > Zestawy danych.
- Jeśli jest otwarte okno dialogowe Zmienne, można kliknąć opcję Dalej lub wybrać polecenie Zestawy danych z podręcznego menu w górnej części okna.

Uwaga: *Aby móc edytować domyślny zestaw danych, trzeba zdefiniować co najmniej jedną zmienną.*

2 Kliknij przycisk Nowy zestaw danych .

3 Wybierz zmienną z menu podręcznego Nazwa lub z listy w dolnej części okna dialogowego.

4 Przeprowadź edycję zmiennej:

- W przypadku zmiennych typu Widoczność można zaznaczyć opcję Widoczna albo Niewidoczna, co powoduje odpowiednio wyświetlanie lub ukrywanie zawartości warstwy.
- Aby uzyskać dostęp do zmiennych opcji Zastępowanie pikseli , kliknij przycisk Zaznacz plik, po czym wybierz plik obrazu do zastąpienia. Aby zachować bieżący stan warstwy, przed zastosowaniem zestawu danych kliknij Nie zastępuj.

Uwaga: *Jeśli wcześniej zostało przeprowadzone inne zastępowanie, opcja Nie zastępuj nie spowoduje przywrócenia oryginalnego stanu pliku.*

- W przypadku zmiennych typu Zastępowanie tekstu T wpisz ciąg znaków w polu Wartość.

5 Zdefiniuj dodatkowe zestawy danych dla wszystkich wersji projektowanego obiektu graficznego.

Operacje edycji, zmiany nazw i usuwania zestawów danych można przeprowadzić później: wystarczy wybrać z menu wysuwanego polecenie Zestaw danych i zmienić wybrane opcje. Przechodzenie między różnymi zestawami danych umożliwiają ikony strzałek. Aby usunąć zestaw danych, wystarczy kliknąć ikonę Usuń.

Podgląd lub stosowanie zestawu danych

Możesz zastosować zestaw danych do obrazu bazowego, pozostawiając wszystkie zmienne i zestawy danych bez zmian. Wskutek tego wygląd dokumentu PSD zmienia się zgodnie z zawartością zestawu danych. Program zapewnia ponadto funkcję podglądu obrazów, które będą generowane przy użyciu różnych zestawów danych.
Uwaga: *Zastosowanie zestawu danych powoduje zastąpienie oryginalnego dokumentu jego zmienioną wersją.*

1 Wybierz polecenie Obraz > Zastosuj zestaw danych. Wybierz zestaw danych z listy i obejrzyj podgląd obrazu. Aby zastosować zestaw, kliknij przycisk Zastosuj. Aby zrezygnować ze zmian obrazu bazowego (widocznych w podglądzie), kliknij Anuluj.

Zestawy danych mogą być przeglądane i stosowane także w oknie dialogowym Zmienne w sekcji Zestaw danych.

Projektowanie grafiki z wykorzystaniem zestawów danych

Po utworzeniu zmiennych i zdefiniowaniu potrzebnych zestawów danych można wykorzystać je do wygenerowania obrazów w trybie wsadowym. Obrazy można wygenerować w postaci plików PSD.

1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Zestawy danych jako pliki.

2 Podaj nazwę bazową dla wszystkich generowanych plików. W razie potrzeby można utworzyć własny schemat nazywania plików.

3 Kliknij przycisk Wybierz i zaznacz katalog docelowy dla plików.

4 Wybierz zestawy danych do wyeksportowania.

5 Kliknij OK.

Tworzenie zestawów danych w plikach zewnętrznych

Użytkownik może utworzyć zewnętrzny plik tekstowy zawierający różne zestawy danych dla tej samej zmiennej – plik taki może następnie wczytać do dokumentu PSD zawierającego odpowiednią zmienną. Jedną z dogodnych metod tworzenia takiego pliku jest wprowadzenie wszystkich danych do zwykłego pliku tekstowego lub arkusza programu Microsoft Excel i przekonwertowanie go na plik tekstowy rozdzielany znakami tabulacji lub przecinkami.

Składnia zewnętrznego pliku tekstowego jest następująca (każdy wiersz zaczynający się od "Zmienna" lub "Wartość" odpowiada oddzielnemu wierszowi w pliku):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep>><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

Wszystkie nazwy zmiennych są wyświetlane w pierwszym wierszu, przy czym ich kolejność odpowiada kolejności wyświetlania ich wartości w wierszach kolejnych. Każdy wiersz kolejny reprezentuje zestaw danych, czyli wartości poszczególnych zmiennych.

Aby umieścić kilka linijek tekstu w obrębie jednego wiersza w zestawie danych należy ująć całość tekstu w podwójny cudzysłów oraz wstawić twarde znaki powrotu karetki w tych miejscach pliku rozdzielonego znakami tabulacji lub przecinkami, w których mają pojawić się odstępy.

Elementy składni zewnętrznego pliku tekstowego	
<sep>	Przecinki lub znaki tabulacji oddzielające poszczególne zmienne i wartości. W przypadku przecinka jest generowany plik CSV.
<nl>	Znak nowego wiersza kończący zestaw danych (może to być znak wysuwu wiersza lub znak powrotu karetki).
"TAK" i "NIE"	Dozwolone wartości zmiennej typu Widoczność.
Spacje	Podczas parsowania pliku spacje wokół separatorów są usuwane; spacje między wyrazami w ciągach wartości są zachowywane, spacje w wyrazach ujętych w cudzysłów są zachowywane (np. "jednego typu ").
Podwójne cudzysłowy	Mogą stanowić część wartości, jeśli poprzedzi się je takimi samymi cudzysłowami (np. ""B"" oznacza wartość "B").

Jeśli frazy <sep> lub <nl> mają stanowić część wartości zmiennej, całą wartość należy ująć w podwójny cudzysłów.

W pliku tekstowym trzeba zdefiniować wszystkie zmienne występujące w pliku PSD. Jeśli liczba zmiennych w pliku tekstowym nie zgodzi się z liczbą zmiennych w dokumencie PSD, zostanie wyświetlony komunikat o błędzie.

Przykładowy zestaw danych:

Plik tekstowy zawierający wartości zmiennych dla pokazu kwiatów mógłby wyglądać następująco:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

Uwaga: *Jeśli plik tekstowy znajduje się w tym samym folderze co plik obrazu, można użyć ścieżki względnej. Na przykład, ostatni element w przykładzie może być następujący: true, VIOLET, violet.jpg.*

Importowanie zestawu danych

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Plik > Importuj > Zmienne zestawy danych.
   - Wybierz polecenie Obraz > Zmienne > Zestawy danych i kliknij przycisk Importuj.
2. Odszukać plik tekstowy do zaimportowania.
3. Ustawić opcje importu.

Użyj pierwszej kolumny jako nazwy zestawu danych	**Wartości w pierwszej kolumnie pliku tekstowego są traktowane jako nazwy zestawów danych. Gdy pole nie jest zaznaczone, zestawy uzyskują nazwy "Data Set 1, Data Set 2, itd."**
Zastąp istniejące zestawy danych	**Opcja pozwala usunąć wszystkie bieżące zestawy danych przed zaimportowaniem nowych.**

4 Ustaw kodowanie pliku tekstowego lub pozostaw ustawienie Automatyczne.

5 Kliknij OK.

Zapisywanie dokumentów dla potrzeb innych aplikacji firmy Adobe

Gdy szablon zostanie zapisany w formacie PSD, będzie można używać go w innych aplikacjach firmy Adobe, takich jak Adobe Graphics Server (dostępna tylko w wersji anglojęzycznej) i Adobe GoLive. Dla przykładu: użytkownik programu GoLive może umieścić szablon PSD w układzie strony, przy pomocy łączy dynamicznych skojarzyć zmienne szablonu z bazą danych, a następnie wygenerować kolejne wersje tej samej kompozycji w innym programie, np. Graphics Server. Z kolei osoba używająca program Graphics Server może skojarzyć zmienne z pliku PSD bezpośrednio z bazą danych lub innym źródłem danych.

Więcej informacji o tworzeniu grafiki o zmiennych danych przy użyciu szablonów PSD znajduje się w Pomocy programu Adobe GoLive oraz w podręczniku Adobe Graphics Server Developer Guide.

Rozdział 21: Adobe Bridge

Adobe Bridge CS3 umożliwia efektywniejszą współpracę i kontrolę programów pakietu Adobe Creative Suite 3. Bridge umożliwia organizację i udostępnianie plików, centralnie udostępnia pliki projektów, aplikacje i ustawienia wraz z obsługą znakowania metadanych Adobe XMP (Extensible Metadata Platform) i wyszukiwania. Program Bridge może też służyć do pracy z zasobami zarządzanymi przez Adobe Version Cue® oraz jako przeglądarka ułatwiająca dostęp do zdjęć z kolekcji firmy Adobe (Adobe Stock Photos). Bridge upraszcza proces twórczej pracy, jako centrum projektowe serwując pliki programów Adobe i innych firm.

Praca w programie Bridge

Informacje o programie Adobe Bridge CS3

Adobe Bridge, dostarczany wraz z programami Adobe Creative Suite 3, służy do organizacji , przeglądania i umieszczania zasobów potrzebnych podczas tworzenia zawartości przeznaczonych do druku, Internetu, telewizji, DVD, filmu i urządzeń przenośnych. Bridge zachowuje natywne pliki Adobe (np. PSD i PDF), a także pliki innych programów, zapewniając do nich łatwy dostęp. Zasoby można przeciągać do tworzonych układów, projektów i kompozycji wg potrzeb, można też wyświetlać podglądy plików, a nawet dodawać metadane (informacje o pliku), ułatwiające wyszukiwanie plików.

Film wideo przedstawiający program Bridge, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0090_pl.

Przeglądanie plików Bridge może być używany do wyświetlania, wyszukiwania, sortowania, zarządzania i opracowywania obrazów, wideo oraz plików dźwiękowych. Aplikacja może być też używana od tworzenia nowych folderów, zmiany nazw, przenoszenia i usuwania plików, edycji metadanych, obracania obrazów oraz wykonywania poleceń wsadowych. Możesz też wyświetlać pliki i dane importowane z cyfrowych aparatów fotograficznych lub kamer wideo.

Version Cue Korzystaj z programu Bridge jako głównego ośrodka pracy z Adobe Version Cue. Aplikacja Bridge umożliwia przeglądanie wszystkich plików projektu (także plików programów różnych od Adobe) w jednym miejscu bez potrzeby uruchamiania aplikacji źródłowych dla każdego z nich. W programie Bridge, możesz tworzyć nowe projekty Version Cue, usuwać je oraz tworzyć wersje. Inspektor w programie Bridge służy do wyświetlania kontekstowych informacji o serwerach Adobe Version Cue, projektach oraz zarządzanych przez Version Cue zasobach.

Bridge Home Bridge Home jest funkcją programu Bridge CS3 pozwalającą na uzyskanie dostępu do wskazówek, wiadomości oraz informacji dotyczących produktów i komponentów Adobe Creative Suite 3. Z poziomu funkcji Bridge Home, dostępna jest też strona internetowa Adobe.com i inne zasoby projektowe.

Camera Raw Jeśli na komputerze jest zainstalowany program Adobe Photoshop® lub Adobe After Effects®, to pliki formatu camera raw mogą być otwierane lub importowane z programu Bridge, następnie edytowane i zapisywane w formacie zgodnym z programem Photoshop. Ustawienia obrazu można edytować bezpośrednio w oknie dialogowym Camera Raw bez potrzeby uruchamiania programu Photoshop czy After Effects, ustawienia mogą być kopiowane z jednego obrazu do drugiego. Jeśli na komputerze nie jest zainstalowany program Photoshop ani After Effects, pliki w formacie camera raw mogą być wyświetlane w Bridge.

Kolekcja zdjęć Aby przejrzeć biblioteki niedrogich obrazów, należy kliknąć opcję Kolekcja zdjęć Adobe, w panelu Ulubione, w programie Bridge. Przed zakupem obrazu, można wczytać jego wersję w niskiej rozdzielczości i sprawdzić jego zastosowanie do danego projektu.

Zarządzanie kolorami W pakiecie Adobe Creative Suite 3, program Bridge może być używany do synchronizacji ustawień kolorów we wszystkich komponentach Adobe Creative Suite 3 z zarządzaniem kolorów. Dzięki tej synchronizacji we wszystkich aplikacjach z pakietu Adobe Creative Suite 3 kolory wyglądają tak samo.

Zobacz także

“Wyświetlanie i zarządzanie plikami” na stronie 683

“Praca z wersją” na stronie 704

Uruchom program Bridge

Program Bridge można uruchomić bezpośrednio lub z jednego z komponentów Adobe Creative Suite 3 (oprócz programu Acrobat 8).

Uruchamianie programu Bridge z komponentu Adobe Creative Suite 3

1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz polecenie Plik > Przeglądaj lub Plik > Przeglądaj w programie Bridge.
  Uwaga: *W programie After Effects lub Adobe Premiere Pro, po zastosowaniu polecenia Plik > Przeglądaj, uruchamiającego program Bridge, dwukrotne kliknięcie pliku otwiera lub importuje plik do tego komponentu Creative Suite 3, a nie do aplikacji natywnej. Na przykład, jeśli wybierzesz Plik > Przeglądaj w programie Adobe Premiere Pro i dwukrotnie klikniesz plik programu Photoshop, to plik jest dodawany do panelu Premiere Pro Project, a nie otwierany w programie Photoshop.*
- Kliknij przycisk Bridge na pasku narzędziowym, pasku opcji lub pasku kontrolnym.

W programie Photoshop, można ustawić uruchamianie programu Bridge wraz programem Photoshop. W oknie dialogowym Preferencje ogólne programu Photoshop, wybierz Automatyczne uruchamianie programu Bridge.

Powrót do ostatnio uruchomionego komponentu Adobe Creative Suite 3 z programu Bridge

1 Wybierz polecenie Plik > Wróć do programu *[Komponent]*.

Bezpośrednie uruchamianie programu Bridge

- (Windows) Wybierz polecenie Adobe Bridge CS3 z menu Start > Wszystkie programy.
- (Mac OS) Dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Bridge CS3 umieszczoną w folderze Applications/Adobe Bridge CS3.

Przestrzeń robocza

Dopasowanie paneli

Dopasowanie widoku okna Bridge polega na odpowiednim przeniesieniu lub zmianie wielkości jego paneli. Należy jednak pamiętać, że panele nie mogą być przenoszone poza okno Bridge.

Przenoszenie lub zmiana rozmiaru paneli

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij panel za jego zakładkę do innego panelu.
- Przeciągnij poziomy pasek podziału pomiędzy panelami tak, by je powiększyć lub zmniejszyć.
- Przeciągnij pionowy pasek podziału pomiędzy panelami i panelem Zawartość tak, by zmienić wielkość paneli lub panelu Zawartość.

Pokaż lub ukryj panele

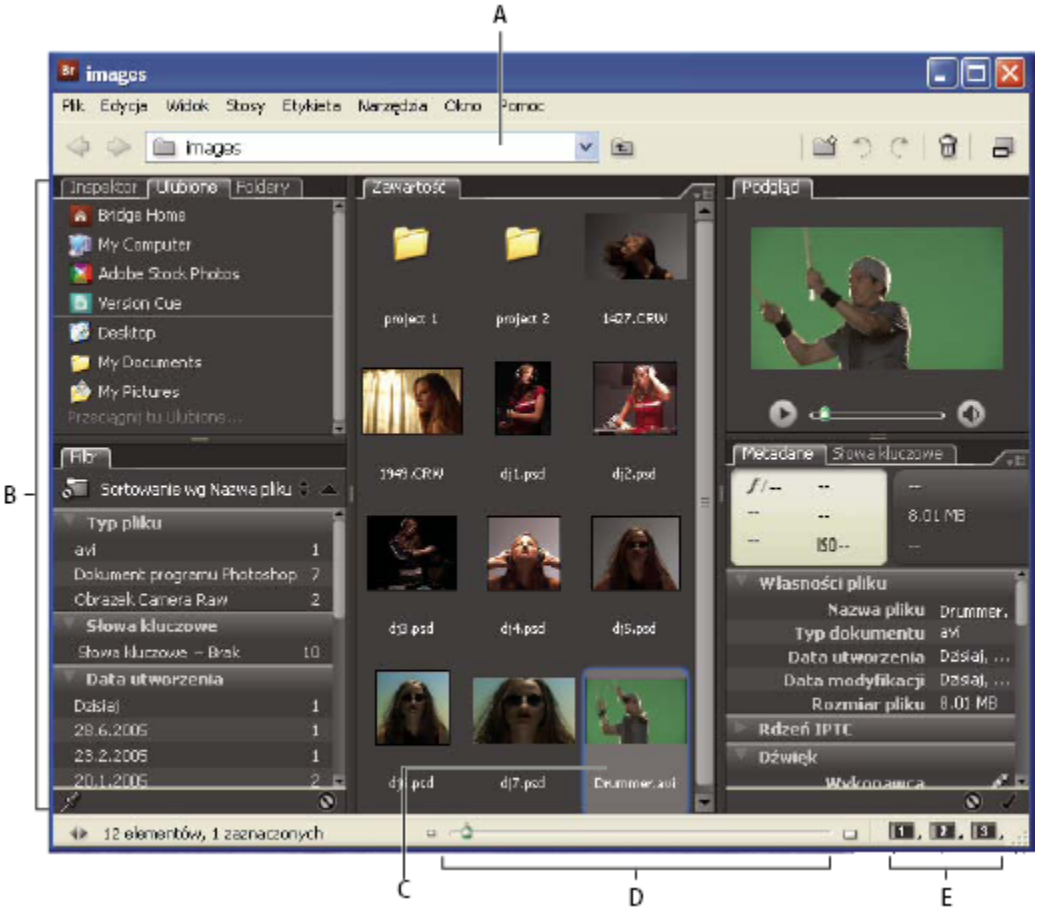
1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wciśnij klawisz Tab lub kliknij przycisk Pokaż/Ukryj panele w lewym dolnym rogu okna Bridge, aby pokazać lub ukryć wszystkie panele poza panelem środkowym (panel środkowy może różnić się zależnie od wybranej przestrzeni roboczej).
- Wybierz polecenie Okno i nazwę panelu, który ma być wyświetlony lub ukryty.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) zakładkę panelu i wybierz nazwę panelu, który chcesz wyświetlić.

Opis ogólny przestrzeni roboczej

Przestrzeń robocza programu Bridge składa się z trzech kolumn lub paneli, zawierających różne panele. Okno programu Bridge może być dopasowane do potrzeb użytkownika, polega to na odpowiednim przeniesieniu lub zmianie rozmiaru jego paneli. Możesz też tworzyć własne przestrzenie robocze lub wybierać z wielu wcześniej skonfigurowanych przestrzeni roboczych programu Bridge.

Film wideo przedstawiający przestrzeń roboczą programu Bridge, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0090_pl.



Przestrzeń robocza programu Bridge
***A.** Menu Szukaj w **B.** Panele **C.** Zaznaczona pozycja **D.** Suwak miniaturki **E.** Przyciski przestrzeni roboczej*

Przestrzeń robocza programu Adobe Bridge posiada następujące główne elementy:
Menu Szukaj w Zawiera hierarchię folderów oraz foldery ulubione i ostatnio używane. Menu Szukaj w (umieszczone w górnej części okna Bridge) służy do szybkiego wyszukiwania folderów zawierających elementy, które chcesz wyświetlić.

Aby ograniczyć liczbę ostatnich folderów wyświetlanych w menu Szukaj w, podaj liczbę w polu tekstowym Liczba ostatnio wyświetlanych elementów w oknie Preferencje ogólne.

Panel Ulubione Umożliwia szybki dostęp do folderów a także do Zdjęć z kolekcji Adobe, Version Cue oraz Bridge Home.

Panel Foldery Wyświetla hierarchię folderów. Używaj go do przeglądania folderów.

Panel Filtr Pozwala sortować i filtrować pliki wyświetlane w panelu Zawartość.

Zawartość, panel Wyświetla pliki określone w menu Szukaj w oraz w panelach Ulubione i Foldery.

Panel Podgląd Wyświetla podgląd zaznaczonego pliku lub kilku zaznaczonych plików. Podglądy są oddzielone i zwykle większe od miniaturek wyświetlanych w panelu Zawartość. Rozmiar podglądu może być zmniejszany lub powiększany przez przeciąganie jego paska podziału.

Panel Metadane Zawiera informacje o metadanych zaznaczonego pliku. Jeśli zaznaczonych jest kilka plików, to na liście znajdują się ich dane wspólne (np. słowa kluczowe, data utworzenia, ustawienie ekspozycji).

Panel Słowa kluczowe Ułatwia organizację obrazków poprzez przypisanie im słów kluczowych.

W przestrzeni roboczej programu Bridge mogą być wyświetlane też inne panele, w zależności od wybranych opcji.

Zobacz także

"Sortowanie i filtrowanie plików" na stronie 686

"Metadane i słowa kluczowe" na stronie 695

Dodawanie pozycji do panelu Ulubione

Dodawanie pozycji do panelu Ulubione może być przeprowadzane w oknie preferencji ogólnych lub przez przeciąganie ich do panelu Ulubione.

Ustawianie preferencji panelu Ulubione

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS).
2. Kliknij Ogólne i w w sekcji Ulubione pozycje okna dialogowego Preferencje, zaznacz wymagane opcje.

Dodawanie pozycji do ulubionych

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij plik lub folder z eksploratora Windows, Findera (Mac OS) lub też z panelu Zawartość lub panelu Foldery do panelu Ulubione.
   - Zaznacz plik w programie Bridge i wybierz polecenie Plik > Dodaj do ulubionych.

   Aby usunąć pozycję z panelu Ulubione, zaznacz ją i wybierz polecenie z menu Plik > Usuń z ulubionych.

Wybór przestrzeni roboczych i zarządzanie nimi

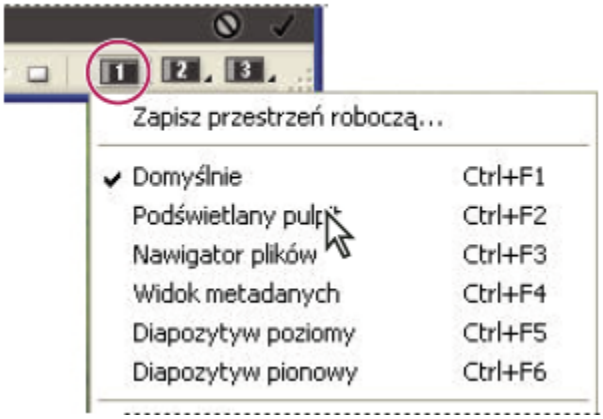
Przestrzeń robocza programu Bridge stanowi określoną konfigurację lub układ paneli. Możesz wybrać prekonfigurowaną lub własną wcześniej zapisaną przestrzeń roboczą.

Zapisanie okna Bridge w różnych konfiguracjach umożliwia pracę (i szybkie przełączanie) pomiędzy różnymi układami obszaru pracy. Na przykład, jedna przestrzeń robocza może być przeznaczona do sortowania zdjęć, a inna do pracy z materiałem filmowym z programu After Effects.

Wybór przestrzeni roboczej

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza, następnie wybierz wymaganą przestrzeń roboczą.
   - Kliknij na jeden z przycisków przestrzeni roboczej (Domyślna, Diapozytyw poziomy lub Widok metadanych) w dolnej części okna programu Bridge. Aby wyzerować wybraną przestrzeń roboczą do ustawień domyślnych, należy kliknąć przycisk z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

   Aby przypisać inną przestrzeń roboczą do przycisku, kliknij i przytrzymaj przycisk i wybierz wymaganą przestrzeń roboczą.



Przyciski przestrzeni roboczej

Domyślne przestrzenie robocze

Do programu Bridge dołączone zostały prekonfigurowane przestrzenie robocze:
Domyślnie Wyświetla panele Ulubione, Foldery, Filtr, Zawartość, Podgląd, Metadane i Słowa kluczowe.

Podświetlany pulpit Wyświetla tylko panel Zawartość.

Nawigator plików Wyświetla panel Zawartość w widoku Miniaturki wraz z panelami Ulubione i Folder.

Widok metadanych Wyświetla panel Zawartość w widoku Miniaturki wraz z panelami Słowa kluczowe, Metadane Ulubione.

Diapozytyw poziomy i pionowy Wyświetla miniaturki na przewijanym poziomym lub pionowym pasku (w panelu Zawartość), wraz z podglądem aktualnie wybranej pozycji (w panelu Podgląd).

Uwaga: *W systemie Mac OS, wciśnięcie klawiszy Command + F5 w celu wywołania przestrzeni roboczej Dapozytyw, domyślnie uruchamia program Mac OS VoiceOver. Aby wywołać przestrzeń roboczą Diapozytyw, za pomocą skrótu klawiaturowego, należy najpierw wyłączyć skrót programu VoiceOver w preferencjach skrótów klawiaturowych Mac OS. Instrukcje można znaleźć w pomocy systemu Mac OS.*

Zapisywanie bieżącego układu programu Bridge, jako przestrzeni roboczej

1 Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz przestrzeń roboczą.

2 W oknie dialogowym Zapisz przestrzeń roboczą wpisz nazwę i wybierz opcje dla przestrzeni roboczej, następnie kliknij Zapisz.

Usuwanie lub przywracanie przestrzeni roboczych

1 Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza, a następnie wybierz jedno z następujących poleceń:

Usuwanie przestrzeni roboczej	**Usuwa zapisaną przestrzeń roboczą. Wybierz przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w oknie dialogowym Usuń i kliknij Usuń.**
Zresetuj do domyślnej przestrzeni roboczej	**Przywraca przestrzeni roboczej domyślną konfigurację.**

Dopasowanie wyświetlania panelu Zawartość

Panel Zawartość wyświetla miniaturki plików i folderów z wybranego katalogu. Domyślnie, w programie Bridge generowane są Szybkie miniaturki i wyświetlane w panelu Zawartość wraz z nazwami pliku lub folderu.

Widok panelu Zawartość można dostosować, przez dopasowanie ilości wyświetlanego tekstu z miniaturkami, zmianę rozmiaru miniaturek, wyświetlanie dodatkowych metadanych oraz określanie jakości miniaturki. Wybierz Układ poziomy lub Układ pionowy

z menu panelu Zawartość, aby rozmieścić paski przewijania. Wybranie opcji Auto-układ zapewnia przełączanie układów programu Bridge między układem pionowym i poziomym, gdy jest taka potrzeba.

Wyświetlanie miniaturek z tekstem

1 Wybierz jedną z następujących opcji z menu Widok:
- Miniaturki, aby wyświetlić pliki i foldery jako miniaturki tylko z nazwami plików i folderów.
- Szczegóły, aby wyświetlić miniaturki z większą ilością informacji.
- Pokaż tylko miniaturki, aby wyświetlić miniaturki bez żadnych informacji, etykiet czy ocen.

Dopasowanie rozmiaru miniaturek

Zmniejszanie miniaturek, pozwala na wyświetlenie większej ilości miniaturek jednocześnie, natomiast powiększanie miniaturek pokazuje je bardziej szczegółowo.

1 Przeciągaj suwak Miniaturki w dolnej części okna programu Bridge.

Uwaga: *Podczas zmiany rozmiaru okna programu Bridge w trybie Auto-układ, rozmiar miniaturek w panelu Zawartość jest także zmieniany. Aby zapobiec temu zachowaniu, wybierz opcję Układ poziomy lub Układ pionowy z menu panelu Zawartość.*

Wyświetlanie dodatkowych metadanych dla miniaturek

Preferencja Dodatkowe wiersze metadanych miniaturki, określa zasady wyświetlania dodatkowych informacji metadanych z miniaturkami, umieszczanymi w panelu Zawartość.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Miniaturki.

2 W sekcji Dodatkowe wiersze metadanych miniaturki, wybierz typ metadanych do wyświetlania. Na ekranie nie może się pojawić więcej niż cztery dodatkowe wiersze informacji.

Ograniczanie rozmiaru pliku dla miniaturek

Użytkownik może ograniczać rozmiar pliku dla którego program Bridge tworzy miniaturki (wyświetlanie dużych plików może spowolnić proces). Jeśli program Bridge nie może utworzyć miniaturek, to wyświetla ikony powiązane z określonym typem pliku. To ustawienie jest ignorowane podczas wyświetlania miniaturek plików wideo.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Miniaturki.

2 Wpisz liczbę w polu tekstowym Nie przetwarzaj plików większych niż.

Określanie jakości miniaturki

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Miniaturki.

2 Wybierz jedną z następujących opcji w sekcji Podczas tworzenia miniaturek, generuj:
- Szybkie miniaturki, aby użyć miniaturek o niskiej rozdzielczości osadzonych w pliku źródłowym. Miniaturki te nie posiadają zarządzania kolorami.
- Miniaturki wysokiej jakości, aby wygenerować miniaturki z plików źródłowych.
- Konwersja do wysokiej jakości podczas podglądu, aby wyświetlić szybkie miniaturki do czasu, gdy Bridge uaktualni miniaturki w wersji wysokiej jakości.

Generowanie szybkich miniaturek lub miniaturek w wysokiej jakości

W programie Bridge można określić zmianę miniaturek wysokiej jakości na szybkie miniaturki i odwrotnie.

1 Zaznacz miniaturkę w panelu Zawartość i wybierz polecenie z menu Edycja > Generuj szybkie miniaturki lub Edycja > Generuj miniaturki wysokiej jakości.

Dopasowanie jasności i kolorów

Preferencje umożliwiają rozjaśnienie lub przyciemnienie tła programu Bridge i określenia kolorów akcentowania.

Rozjaśnianie lub przyciemnianie tła

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Ogólne.

2 Wykonaj jedną lub obie następujące czynności:
- Przeciągnij suwak Jasność interfejsu użytkownika, aby przyciemnić lub rozjaśnić tło programu Bridge.
- Przeciągnij suwak Obraz tła, aby przyciemnić lub rozjaśnić tło pokazu slajdów oraz paneli Zawartość i Podgląd.

Określanie kolorów akcentowania

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Ogólne.

2 Wybierz kolor akcentowania z menu Kolor akcentowania.

Praca w trybie kompaktowym

Przełączenie na tryb kompaktowy umożliwia zmniejszenie okna Bridge. W trybie kompaktowym, panele zostają ukryte, a panel Zawartość uproszczony. Podzestaw typowych poleceń programu Bridge pozostaje dostępny z wysuwanego menu, umieszczonego w prawym górnym rogu okna.

Domyślnie, okno Bridge w trybie kompaktowym pojawia się na wierzchu wszystkich okien. (W trybie pełnym, okno Bridge może przechodzić za inne okna aplikacji.) Takie przechodnie okno jest wygodne, ponieważ jest zawsze widoczne i dostępne w trakcie używania innych aplikacji. Na przykład, tryb kompaktowy może być użyty po zaznaczeniu wybranych plików, które w innym przypadku, musiałyby być przeciągane i upuszczane na aplikację.

Odznacz opcję Okno kompaktowe zawsze na wierzchu w menu Bridge, aby zapobiec przed wyświetlaniem okna programu Bridge w trybie kompaktowym zawsze na wierzchu wszystkich okien.

1 Kliknij przycisk Przejdź do trybu kompaktowego .

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenia z menu w prawym górnym rogu okna programu Bridge.
- Aby ukryć obszar pracy zamiast minimalizować okno Bridge, kliknij przycisk Przełącz na tryb ultra-kompaktowy . Powtórne kliknięcie przycisku przywróci tryb kompaktowy.
- Aby powrócić do pełnego trybu wyświetlającego panele i umożliwiającego poruszanie się pod bieżącym oknem, kliknij przycisk Przełącz na tryb pełny .

Posługiwanie się buforem

Bufor przechowuje informacje o miniaturkach i metadanych (także o metadanych, które nie mogą być umieszczone w pliku, np. oceny czy etykiety) aby poprawić wydajność podczas wyświetlania miniaturek lub wyszukiwania plików. Jednak trzeba pamiętać, że bufor zajmuje miejsce na dysku twardym. Buforami można zarządzać tworząc i eksportując bufory dla wybranych folderów lub czyszcząc je. Możesz także zmieniać ustawienia preferencji, aby kontrolować rozmiar bufora.

Zarządzanie buforem

1 Wybierz jedno z następujących poleceń z menu Narzędzia > Bufor:

Tworzenie i eksport bufora	**Tworzy (w tle) bufor dla zaznaczonego folderu i wszystkich folderów w nim umieszczonych (z wyjątkiem aliasów lub skrótów do innych folderów). Polecenie skraca czas oczekiwania na miniaturki i informacje o pliku potrzebny do wyświetlenia w trakcie przeszukiwania podfolderów. Aby utworzyć wyeksportowane bufory po wybraniu opcji Utwórz bufor dla podfolderów, wybierz też opcję Eksport buforów do folderu, gdy Bridge zapyta o utworzenie bufora dla podfolderów.**
Wyczyść bufor folderu [Nazwa folderu]	**Opróżnia bufor dla wybranego folderu. Polecenie jest użyteczne, gdy podejrzewa się, że bufor dla folderu jest stary (na przykład, jeśli miniaturki i metadane nie są uaktualniane) i powinien zostać zregenerowany lub jeśli chcesz zwolnić miejsce na dysku.**

Ustawianie preferencji bufora

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS).

2 Kliknij Bufor.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

Automatycznie eksportuj bufory do folderów, gdy to możliwe Tworzy bufor w wyświetlanym folderze, gdy to możliwe. Na przykład, pliki bufora nie mogą być umieszczane w folderze, który znajduje się na CD bez możliwości dogrania. W takim przypadku, Bridge umieści pliki bufora w folderze centralnym.

Położenie bufora Wybierz nowe położenie dla bufora.

Wielkość bufora Przeciągnij suwak, aby określić większy lub mniejszy rozmiar bufora. Jeśli rozmiar bufora zbliża się do określonej wielkości, starsze pozycje bufora są usuwane podczas zamykania programu Bridge.

Scal bufor Optymalizacja bufora i usuwanie elementów z bufora, które nie są już dłużej dostępne.

Wyczyść bufor Czyszczenie całego bufora, zwalnianie miejsca na dysku twardym.

Uwaga: *Pliki bufora są plikami ukrytymi. Aby wyświetlić je w programie Bridge, należy wybrać polecenie Widok > Pokaż ukryte pliki.*

Zarządzanie kolorami

Opcja w preferencjach zaawansowanych w programie Bridge 2.0 umożliwiająca włączenie zarządzania kolorem, nie jest dostępna w wersji Bridge 2.1. Zamiast tego, ustawienia profilu koloru są określane przez jakość miniaturki. Miniaturki wysokiej jakości używają ustawień profilu koloru, natomiast szybkie miniaturki nie używają tych ustawień. Jakość miniaturki można określić w preferencjach Miniaturki.

Program Bridge może być wykorzystany do synchronizacji ustawień kolorów we wszystkich komponentach Adobe Creative Suite 3 z zarządzaniem kolorami. Jeśli określisz Ustawienia kolorów Creative Suite za pomocą polecenia Edycja > Ustawienia kolorów Creative Suite w programie Adobe Bridge, to ustawienia kolorów będą automatycznie synchronizowane, zapewniając jednakowy wygląd kolorów we wszystkich komponentach Adobe Creative Suite 3 z zarządzaniem kolorami. Instrukcje ustawiania zarządzania kolorami w programie Bridge, znajdują się w części "synchronizacja ustawień kolorów" w Pomocy.

Zmiana ustawień językowych

Program Bridge CS3 może wyświetlać menu, opcje i wskazówki w wielu językach. W programie Bridge, możesz także ustawić używanie określonego języka dla skrótów klawiaturowych.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Zaawansowane.

2 Wykonaj jedną lub obie następujące czynności:
- Z menu Język, wybierz język w jakim mają być wyświetlane menu, opcje i podpowiedzi narzędzi.
- Z menu Klawiatura wybierz język, który ma być używany dla skrótów klawiaturowych.

3 Kliknij przycisk OK i uruchom ponownie Bridge.

Włączanie skryptów startowych

Skrypty startowe można włączać lub wyłączać w preferencjach programu Bridge. Lista skryptów może się różnić w zależności od zainstalowanych programów pakietu Creative Suite 3. Wyłącz skrypty startowe, aby zwiększyć wydajność lub, aby rozwiązać konflikt niezgodności skryptów.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Skrypty startowe.

2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
- Zaznacz lub odznacz wymagane skrypty.
- Aby włączyć lub wyłączyć wszystkie skrypty, kliknij Włącz wszystkie lub Wyłącz wszystkie.

Wyświetlanie i zarządzanie plikami

Przeglądanie plików i folderów

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz folder w panelu Foldery.
- Zaznacz element lub folder w panelu Ulubione.
- Wybierz folder z menu Szukaj w. Przeglądaj foldery klikając przyciski Wstecz, Naprzód lub W górę znajdujące się obok menu.

  Aby pokazać plik w systemie operacyjnym, zaznacz go i wybierz polecenie z menu Plik > Pokaż w Eksploratorze (Windows) lub Plik > Pokaż w Finderze (Mac OS).
- Przeciągnij folder z Eksploratora (Windows) lub Findera (Mac OS) do panelu Podgląd, aby go otworzyć. W systemie Mac OS, można też przeciągać foldery z Findera na ikonę programu Bridge.

Wyświetlanie zawartości podfolderów

W programie Bridge można ustawić wyświetlanie folderów i podfolderów w jednym ciągłym, "spłaszczonym" widoku, czego wynikiem jest wyświetlenie całej zawartości folderu bez potrzeby wchodzenia do podfolderów.

1 Kliknij Widok spłaszczony w panelu Filtr. Kliknij ponownie przycisk, aby wyświetlić podfoldery.

Otwieranie lub umieszczanie plików

W programie Bridge można otwierać nawet takie pliki, które zostały utworzone poza aplikacjami Adobe. Plik otwierany za pomocą programu Bridge, otwierany jest w aplikacji natywnej lub wskazanej przez użytkownika. Program Bridge może służyć też do umieszczania plików w otwartym dokumencie w programie Adobe.

Zobacz także

"Pobieranie zdjęć z aparatu fotograficznego lub czytnika karty" na stronie 689

Otwieranie plików

1 Wybierz plik i wykonaj następujące czynności:
- Wybierz polecenie Plik > Otwórz.
- Wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- Dwukrotnie kliknij plik w panelu Zawartość lub Podgląd.
- Wybierz polecenie Plik > Otwórz za pomocą i wskaż nazwę aplikacji, w której zostanie otwarty plik.
- Przeciągnij i upuścić plik na ikonę wybranej aplikacji.
- Aby przeprowadzić edycję ustawień Camera Raw dla danego pliku, wybierz polecenie Plik > Otwórz w Camera Raw.
- Wybierz Plik > Otwórz w Adobe Encore DVD jako i wskaż typ pliku (Zasób, Menu, Oś czasu lub Pokaz slajdów) którego chcesz użyć.

Zmiana skojarzenia typu pliku

Wybieranie aplikacji do otwierania określonych typów pliku, dotyczy tylko tych plików, które otwierane są w programie Bridge i nadpisuje ustawienia systemu operacyjnego.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Skojarzenia typu pliku.

2 Kliknij nazwę aplikacji (lub Brak) i aby wskazać aplikację, kliknij Przeglądaj.

3 Aby przywrócić skojarzenia typów plików do ich domyślnych ustawień, kliknij Przywróć domyślne skojarzenia.

4 Aby ukryć typy plików, które nie posiadają skojarzonych z nimi aplikacjami, wybierz opcję Ukryj niezdefiniowane skojarzenia plików.

Umieszczanie plików

- Zaznacz wybrane pliki i wybierz polecenie Plik > Umieść, a następnie określ nazwę wybranej aplikacji. Na przykład, polecenie może być użyte do umieszczenia obrazu JPEG w Illustratorze.
- Przeciągnij plik z programu Bridge na wybraną aplikację. W zależności od wybranego pliku, niektóre dokumenty muszą być najpierw otwarte.

Wyszukiwanie plików i folderów

Podczas wyszukiwania plików w programie Bridge, można stosować wiele kombinacji kryteriów wyszukiwania. Kryteria wyszukiwania mogą zostać zapisać jako *kolekcja*, w ten sposób możesz ponownie przeprowadzić dokładnie takie samo wyszukiwanie później.

Film wideo przedstawiający wyszukiwanie plików w programie Bridge, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0096_pl.

Zobacz także

“Posługiwanie się buforem” na stronie 681

Wyszukiwanie plików i folderów w programie Bridge

1 Wybierz polecenie Edycja > Znajdź.

2 Z menu Szukaj w, wybierz folder w którym ma zostać przeprowadzone wyszukiwanie.

3 Wybierz kryteria wyszukiwania, zaznaczając opcje i ograniczenia w menu Kryteria. Wpisz wyszukiwany tekst w polu tekstowym po prawej stronie.

4 Aby dodać kryterium wyszukiwania, kliknij przycisk ze znakiem plus (+). Aby usunąć kryterium wyszukiwania, kliknij przycisk ze znakiem minus (-).

5 Wybierz opcję z menu Dopasuj, aby określić czy spełnione muszą być wszystkie kryteria czy tylko część.

6 Jeśli przeszukiwany jest projekt Version Cue, wykonaj wybrane czynności:
- Aby w wyszukiwaniu ująć starsze i bieżące wersje plików Version Cue, wybierz opcję Przeszukaj wszystkie wersje pliku.
- Wybierz opcję Zacznij od bieżącego folderu, aby przeszukiwać cały projekt Version Cue, nawet jeśli w drugim etapie wybrany został podfolder.
- Wybierz opcję Szukaj w usuniętych plikach, aby przeszukać pliki usunięte z projektu Version Cue.

7 (Opcjonalnie) Wybierz opcję Dołącz wszystkie podfoldery, aby umożliwić rozszerzenie szukania na podfoldery w folderze źródłowym.

8 (Opcjonalnie) Wybierz opcję Dołącz pliki bez indeksowania, aby program Bridge przeszukiwał pliki niebuforowane, jak i buforowane (domyślnie, Bridge przeszukuje tylko foldery, które zostały zbuforowane; tzn. foldery, które wcześniej były otwierane w programie Bridge).

9 (Opcjonalnie) Aby zapisać kryteria wyszukiwania, kliknij Zapisz jako kolekcję. W oknie dialogowym Zapisz kolekcję, podaj nazwę i miejsce dla kolekcji i kliknij Zapisz. Aby program Bridge zastosował kolekcję do przeglądanego folderu, wybierz opcję Zacznij szukać od bieżącego folderu (jeśli opcja ta nie jest wybrana, Bridge użyje folderu określonego podczas tworzenia kolekcji). Aby umieścić skrót do kolekcji w panelu Ulubione programu Bridge, wybierz Dodaj do ulubionych.

10 Kliknij przycisk Znajdź.

Otwieranie kolekcji

Kolekcja to zapisane wyszukiwanie. Otwarcie kolekcji uruchamia ponownie wyszukiwanie w miejscu określonym podczas tworzenia kolekcji.

1 Wskaż miejsce, gdzie zapisana została kolekcja i kliknij dwukrotnie kolekcję.

Na ekranie pojawi się nowe okno Bridge z wynikami wyszukiwania.

Domyślnie, zaznaczenie pliku z kolekcji umieszcza go na liście odnalezionych w folderze kolekcji. Aby wskazać folder, w którym aktualnie znajduje się plik, wybierz polecenie Plik > Pokaż w Bridge.

Nadawanie etykiet i statusów plikom

Nadawanie etykiet dla plików za pomocą określonych kolorów lub przypisywanie ocen od zera (0) do 5 gwiazdek pozwala na szybkie oznaczanie większej ilości plików. Następnie pliki te mogą być sortowane wg koloru etykiety lub ocen.

Np.załóżmy, że wyświetlana jest duża liczba importowanych obrazów w programie Bridge. Każdy nowy obraz wybrany do zachowania może otrzymać etykietę. A po wstępnej selekcji możesz skorzystać z polecenia Sortuj, aby wyświetlić i pracować na plikach z etykietami oznaczonymi określonym kolorem.

Etykiety i oceny można nadawać także folderom. Możliwe jest nawet nadawanie etykiet i ocen folderom i plikom znajdującym się na nośnikach tylko do odczytu, takich jak dysk CD.

Do etykiet mogą być przypisywane nazwy, czyni się to w oknie Preferencje etykiety. Utworzona nazwa zostaje dodana do metadanych pliku po zastosowaniu odpowiedniej etykiety.
Uwaga: *Podczas wyświetlania różnych folderów, Bridge pokazuje zawsze pliki z etykietami i bez etykiet, aż do wybrania innej opcji widoku.*

Film wideo przedstawiający nadawanie ocen znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0093_pl.

Nadawanie etykiet

1 Zaznacz jeden lub więcej plików i wybierz kolor z menu Etykieta. Aby usunąć etykiety z plików, należy wybrać polecenie Etykietal > Brak etykiety.

Nadawanie ocen

1 Zaznacz jeden lub kilka plików.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- W panelu Zawartość, kliknij kropkę reprezentującą liczbę gwiazdek, jaka ma być przypisana do pliku. (Należy pamiętać, że kropki nie są wyświetlane w małych widokach z miniaturkami. Jeśli jest taka potrzeba, zmień stopień powiększenia widoku miniaturek aż do pojawienia się kropek.)
- Wybierz odpowiednią ocenę z menu Etykieta.
- Aby dodać lub usunąć jedną gwiazdkę, wybierz polecenie z menu Etykieta > Zwiększ ocenę lub Etykieta > Zmniejsz ocenę.
- Aby usunąć wszystkie gwiazdki, wybierz polecenie Etykieta > Bez oceny.
- Aby nadać status Odrzuć, wybierz polecenie Etykieta > Odrzuć.
Uwaga: *Aby ukryć odrzucone pliki w programie Bridge, wybierz polecenie Widok > Pokaż odrzucone pliki.*

Sortowanie i filtrowanie plików

Domyślnie, pliki wyświetlane w panelu Zawartość sortowane są wg nazwy plików. Pliki można sortować wg innych kryteriów korzystając z polecenia Sortuj lub z menu Sortowanie wg znajdującym się w panelu Filtr.

Wybierając kryteria w panelu Filtr, możesz sterować wyświetlaniem plików w panelu Zawartość. Pliki mogą być filtrowane wg etykiety, typu pliku, słów kluczowych, daty utworzenia lub daty zmiany i wielu innych.

Kryteria wyświetlane w panelu Filtr są generowane dynamicznie w zależności od typu plików wyświetlanych w panelu Zawartość i powiązanych z nimi metadanych. Przykładowo, jeśli panel Zawartość zawiera pliki dźwiękowe, to panel Filtr zawiera takie kryteria jak: wykonawca, album, gatunek, tonacja, tempo czy pętla. Jeśli w panelu Zawartość znajdują się obrazy, to panel Filtr zawiera następujące kryteria: wymiary, orientacja czy proporcje.

Wybierając opcje w menu Widok, możesz określić, czy w panelu Zawartość mają być wyświetlane (lub ukrywane) foldery, pliki odrzucone i pliki ukryte (np pliki bufora).

Film wideo przedstawiający sortowanie i filtrowanie plików w programie Bridge, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0096_pl.

Sortowanie plików

1 Wybierz opcję z menu Widok > Sortuj lub kliknij menu Sortuj wg, znajdujące się w panelu Filtr i wybierz kolejność sortowania plików. Opcja Ręcznie, rozmieszcza elementy zgodnie z kolejnością ostatniego przeciągania plików.

Filtrowanie plików

Steruj wyświetlaniem plików w panelu Zawartość, za pomocą wyboru jednego lub kilku kryteriów w panelu Filtr. Panel Filtr wyświetla liczbę elementów w bieżącym zestawie o określonej wartości, bez względu na to czy są widoczne czy ukryte. Na przykład, wystarczy spojrzeć na panel Filtr, aby szybko dowiedzieć się ile plików posiada określoną ocenę lub słowo kluczowe.

1 W panelu Filtr wybierz co najmniej jedno kryterium:
- Wybierz kryteria w tej samej kategorii (np. typ pliku), aby wyświetlić pliki spełniające którekolwiek z wybranych kryteriów. Na przykład, aby wyświetlić pliki GIF i JPEG, wybierz CompuServe GIF oraz JPEG w kategorii Typ pliku.
- Wybierz kryteria w kilku kategoriach (np. typ pliku i oceny), aby wyświetlić pliki spełniające wszystkie wybrane kryteria. Na przykład, aby wyświetlić pliki GIF oraz JPEG posiadające dwie gwiazdki, wybierz CompuServe GIF i JPEG w kategorii Typ pliku oraz Dwie gwiazdki w kategorii Oceny.

  Wciśnij klawisz Shift i kliknij kryteria oceny, aby wybrać tę ocenę lub wyższą. Na przykład, wciśnij klawisz Shift i kliknij dwie gwiazdki, aby wyświetlić wszystkie pliki posiadające dwie lub więcej gwiazdek.
- Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub klawisz Option (Mac OS) i kliknij, aby odwrócić wybrane kryteria. Na przykład, jeśli wybrałeś CompuServe GIF w kategorii Typ pliku, to kliknięcie z wciśniętym klawiszem Alt pozycji CompuServe GIF odznaczy ją i zaznaczy wszystkie pozostałe typy plików.

Uwaga: *Jeśli filtrowany jest zamknięty stos, to Bridge wyświetli ten stos tylko wtedy, gdy górna pozycja (miniaturka) spełnia kryteria filtra. Jeśli filtrowany jest rozwinięty stos, to Bridge wyświetli wszystkie pliki w stosie, które spełniają kryteria.*

Czyszczenie filtrów

1 Kliknij przycisk Wyczyść filtr w dolnej części panelu Filtry.

Blokowanie filtrów

Aby zablokować kryteria filtra przed wyczyszczeniem podczas przeglądania w programie Bridge, kliknij przycisk Zachowaj filtr podczas przeglądania w dolnej części panelu Filtry.

Kopiowanie, przenoszenie i usuwanie plików i folderów

Program Bridge ułatwia kopiowanie plików i przenoszenie ich między folderami.

Kopiowanie plików i folderów

- Zaznacz pliki lub foldery i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
- Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) pliki lub foldery, wybierz polecenie Kopiuj do i z listy wybierz miejsce do skopiowania (aby wskazać inne miejsce, wybierz polecenie Wybierz folder).
- Przeciągnij z wciśniętym klawiszem Ctrl lub z wciśniętym klawiszem Option (Mac OS) pliki lub foldery do innego folderu.

Przenoszenie plików do innego folderu

- Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) pliki, wybierz polecenie Przenieś do i z listy wybierz miejsce do przeniesienia (aby wskazać inne miejsce, wybierz polecenie Wybierz folder).
- Wybierz pliki i przeciągnij je do innego folderu w oknie programu Bridge lub w Eksploratorze Windows, lub w Finderze Mac OS.

  Uwaga: *Jeśli przeciągany plik znajduje się na innym woluminie, niż Bridge, to zostanie do niego skopiowany, a nie przeniesiony. Aby przenieść plik na inny wolumin, przeciągnij plik z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Option (Mac OS).*

Usuwanie plików lub folderów

1 Zaznacz pliki lub foldery i kliknij przycisk Usuń pozycję lub wciśnij klawisz Delete .

Wsadowa zmiana nazw plików

Możesz zmienić nazwy plików w grupie lub *wsadzie*. Podczas wsadowej zmiany nazw można wybrać te same ustawienia dla wszystkich zaznaczonych plików. W przypadku innych operacji przetwarzania wsadu, można skorzystać ze skryptów automatyzujących operacje.

Film wideo przedstawiający wsadową zmianę nazw znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0097_pl.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz pliki, których nazwy mają być zmienione.
   - Zaznacz folder w panelu Foldery. Nowe ustawienie zostanie zastosowane do wszystkich plików w folderze.

2 Wybierz polecenie Narzędzia > Wsadowa zmiana nazw.

3 Ustaw następujące opcje i kliknij Zmień nazwę:
   - W sekcji Folder docelowy, określ czy pliki ze zmienionymi nazwami mają być umieszczone w tym samym folderze lub innym, przeniesione do innego folderu lub ich kopie mają być umieszczone w innym folderze. Po wybraniu opcji Przenieś do innego folderu lub Kopiuj do innego folderu, kliknij Przeglądaj i zaznacz wybrany folder.

- W sekcji Nowe nazwy plików wybierz określone elementy z menu albo wpisz tekst w wyświetlonych polach tekstowych. Wybrane elementy i wpisane teksty utworzą nową nazwę pliku. Kliknięcie przycisku + lub - umożliwia dodanie lub usunięcie elementów. Podgląd nowej nazwy pliku jest wyświetlany w dolnej części okna dialogowego.
Uwaga: *Po wybraniu opcji Numer sekwencji, wpisz określony numer. Numer jest automatycznie dostosowywany do każdego nazwanego pliku.*
- Opcja Zachowaj bieżącą nazwę pliku w metadanych XMP zachowuje oryginalną nazwę pliku w jego metadanych.
- W części Zgodność wybierz systemy operacyjne, z którym mają być zgodne pliki o zmienionych nazwach. Aktualny system operacyjny jest zaznaczony domyślnie i nie można go odznaczyć.

Zobacz także

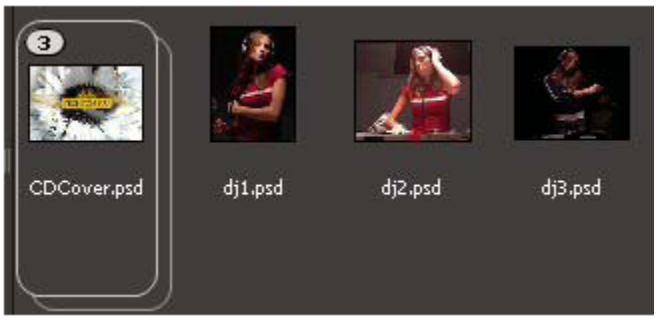
"Wykonywanie automatycznych zadań w programie Bridge" na stronie 694

Układanie plików w stos

Stosy służą do grupowania plików razem pod jedną miniaturką. W stosy układać można pliki wszystkich typów. Na przykład, stosów używać można do organizacji sekwencji obrazów, które często składają się z wielu plików obrazów.
Uwaga: *Stosy programu Bridge różnią się od stosów programu Photoshop, który konwertuje grupy obrazów na warstwy i przechowuje je w Obiektach inteligentnych.*

Polecenia stosowane do pojedynczych plików, mogą być też stosowane do stosów. Na przykład, do stosu można nadać etykietę, tak jak gdyby był to pojedynczy plik. Polecenia stosowane do rozwiniętych stosów, dotyczą wszystkich plików w stosie. Polecenia stosowane do zwiniętych stosów, dotyczą tylko górnego pliku w stosie (jeśli w stosie zaznaczony został tylko górny plik) lub wszystkich plików w stosie (jeśli zaznaczone zostały wszystkie pliki w stosie, przez kliknięcie jego krawędzi).

Domyślna kolejność sortowania w stosie opiera się na kolejności sortowania stosowanej dla folderu zawierającego stos.



Stos programu Bridge w panelu Zawartość (zwinięty)

Stos rozwinięty

Tworzenie stosu plików

1 Zaznacz pliki, które chcesz dołączyć do stosu i wybierz polecenie Stosy > Grupuj jako stos. Pierwszy zaznaczony plik, stanowi miniaturkę stosu. Numer na stosie wskazuje liczbę plików dołączonych do stosu.

Zarządzanie stosami

- Aby zmienić miniaturkę stosu, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) plik wybrany na nową miniaturkę i wybierz Stosy > Pierwszeństwo dla wierzchu stosu.
- Aby rozwinąć zwinięty stos, kliknij numer wyświetlony na stosie. Aby rozwinąć wszystkie stosy, wybierz polecenie z menu Stosy > Rozwiń wszystkie stosy.
- Aby zwinąć rozwinięty stos, kliknij numer wyświetlony na stosie. Aby zwinąć wszystkie stosy, wybierz polecenie z menu Stosy > Zwiń wszystkie stosy.
- Aby dodać pliki do stosu, przeciągnij na stos pliki, które chcesz dodać.

  Uwaga: *Możliwe jest dodawanie jednego stosu do innego, ale stosy nie mogą być zagnieżdżane. Pliki dodane do stosu są grupowane z plikami istniejącymi już w stosie.*
- Aby usunąć pliki ze stosu, rozwiń stos i przeciągaj pliki poza stos. Aby usunąć wszystkie pliki ze stosu, zaznacz zwinięty stos i wybierz polecenie z menu Stosy > Rozgrupuj ze stosu.
- Aby zaznaczyć wszystkie pliki w zwiniętym stosie, kliknij krawędź stosu. Ewentualnie, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Control (MacOS) i kliknij miniaturkę stosu.

Podgląd obrazów w stosach

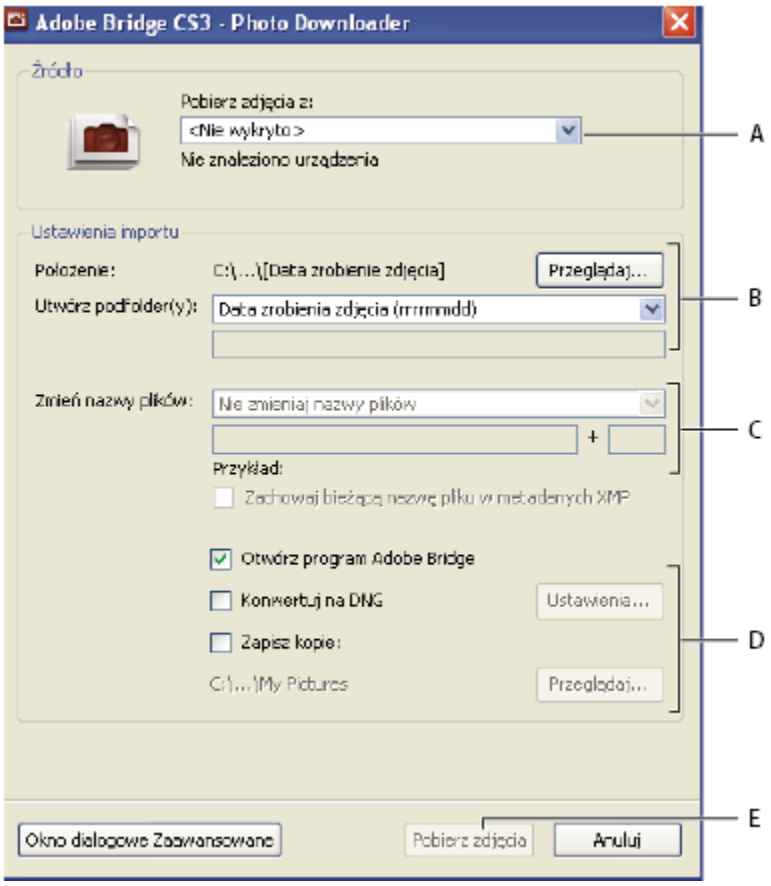
W stosach, które zawierają 10 lub więcej obrazów, obrazy te można wyświetlać, określać szybkość odtwarzania i włączać efekt łusek cebuli, który pozwala na przenikanie klatek (widoczne są klatki poprzedzające i następujące po klatce bieżącej).

- Aby wyświetlić podgląd stosu, przytrzymaj mysz nad stosem w panelu Zawartość do czasu pojawienia się suwaka, następnie kliknij Odtwórz lub przeciągnij suwak. Jeśli przycisk Odtwórz lub suwak nie są widoczne, powiększ rozmiar miniaturek przeciągając suwak Miniaturki w dolnej części okna programu Bridge.
- Aby ustawić szybkość odtwarzania obrazów, kliknij stos prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) i wybierz szybkość odtwarzania z menu Stosy > Szybkość odtwarzania.
- Aby ustawić domyślną szybkość odtwarzania, wybierz opcję z menu Szybkość odtwarzania stosu w oknie Preferencje odtwarzania.
- Aby włączyć efekt łusek cebuli, kliknij stos prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) i wybierz polecenie z menu Stosy > Włącz efekt łusek cebuli.

Praca z obrazami i dynamicznymi plikami multimedialnymi

Pobieranie zdjęć z aparatu fotograficznego lub czytnika karty

Film wideo przedstawiający korzystanie z programu Bridge w pracy z fotografią, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0189_pl.



Adobe Bridge CS3 Photo Downloader
A. *Nazwa przyłączonego urządzenia* ***B.*** *Opcje zapisu plików* ***C.*** *Opcje zmiany nazw plików* ***D.*** *Opcje konwersji i kopiowania plików* ***E.*** *Pobieranie zdjęć*

1. Podłącz swój aparat fotograficzny lub czytnik kart do komputera (informacje na ten temat, znajdziesz w dokumentacji urządzenia).

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Windows) Kliknij Adobe Bridge CS3 Photo Downloader w oknie Autoplay lub wybierz polecenie Plik > Pobierz zdjęcia z aparatu fotograficznego.
   - (Mac OS) W programie Bridge, wybierz polecenie z menu Plik > Pobierz obrazy z aparatu fotograficznego.

3. Z menu Pobierz obrazy z, w oknie Adobe Bridge CS3 Photo Downloader, wybierz nazwę aparatu fotograficznego lub czytnika kart.

   Gdy klikniesz Zaawansowane, wyświetlone zostaną miniaturki wszystkich obrazów znajdujących się na karcie pamięci podłączonego aparatu.

4. Aby usunąć zdjęcie z sekwencji wsadowej importu, kliknij Zaawansowane, a następnie kliknij pole poniżej miniaturki zdjęcia, aby je odznaczyć.

5. Aby zmienić domyślne położenie folderu, kliknij przycisk Wybierz obok położenia folderu i wybierz nowe położenie.

6. Aby umieścić obrazy w ich własnym folderze, wybierz Utwórz podfolder(y) i wybierz jedną z poniższych opcji:
   - Dzisiejsza data, tworzy podfolder z bieżącą datą w nazwie.

- Data zrobienia zdjęcia, tworzy podfolder z datą i godziną zrobienia zdjęcia w nazwie.
- Nazwa własna, tworzy podfolder z nazwą wpisaną przez użytkownika.

7 Aby zmienić nazwy plików podczas ich importu, wybierz polecenie z menu Zmień nazwy plików. Wszystkie obrazy we wsadzie importu maja wspólną nazwę i niepowtarzalny numer dołączony na końcu nazwy.

8 Aby otworzyć program Bridge po zakończeniu importu obrazów, wybierz polecenie Otwórz Adobe Bridge.

9 Aby przekonwertować pliki Camera Raw na DNG podczas ich importu, wybierz polecenie Konwertuj na DNG.

10 Aby zapisać kopie obrazów podczas ich importu, wybierz polecenie Zapisz kopie do i określ położenie.

11 (Opcjonalnie) Aby zastosować metadane, kliknij okno Zaawansowane i wpisz informacje w polach tekstowych Autor i Prawa autorskie lub wybierz szablon metadanych z menu Szablon do użycia.

12 Kliknij Pobierz obrazy. Obrazy wyświetlane w programie Bridge.

Podgląd i porównywanie obrazów

Podgląd i porównywanie obrazów (porównać można maksymalnie do dziewięciu obrazów) w programie Bridge możliwe jest w panelu Podgląd. Narzędzie Lupka umożliwia powiększenie obrazów i sprawdzenie ich jakości.

Podgląd obrazów

Zaznacz w panelu Zawartość obraz lub kilka obrazów, dla których chcesz wyświetlić podgląd i wybierz polecenie Okno > Panel Podgląd.

Używanie narzędzia Lupka

Narzędzie Lupka pozwala na powiększenie części obrazu. Domyślnie, jeśli obraz wyświetlany w wielkości mniejszej niż 100%, narzędzie Lupka powiększa go do 100%. Dla jednego obrazu można wyświetlić jedno narzędzie Lupka; jednak, dla wielu obrazów można wyświetlić wiele narzędzi Lupka i synchronizować je.

- Aby wyświetlić narzędzie Lupka, kliknij wybrany obraz w panelu Podgląd.
- Aby ukryć narzędzie Lupka, kliknij je.
- Aby powiększyć lub zmniejszyć podgląd za pomocą narzędzia Lupka, użyj kółka przewijania myszy lub wciśnij klawisz ze znakiem plus (+) lub znakiem minus (-).
- Aby zsynchronizować narzędzia Lupka na wielu obrazach, Wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i przeciągnij przez obrazy.

Obracanie obrazów

Program Bridge umożliwia obracanie widoku obrazków w formatach JPEG, PSD, TIFF i Camera Raw. Obracanie nie zmienia danych obrazu; jednak, obrócenie obrazu w programie Bridge, może też zastosować obrót widoku obrazu w jego natywnej aplikacji.

1 Zaznacz jeden lub więcej obrazów w obszarze zawartości.

2 Wybierz polecenie z menu Edycja > Obrót 90° w prawo, Obrót 90° w lewo lub Obrót 180°.

Wyświetlanie obrazów jako pokaz slajdów

Aby wyświetlić miniaturki w postaci pokazu slajdów na całym ekranie, należy wybrać polecenie Pokaz slajdów. Operacja jest użyteczna do szybkiego i łatwego wyświetlania i pracy z dużymi wersjami wszystkich plików graficznych w danym folderze. Podczas pokazu slajdów obrazy mogą być przesuwane i powiększane lub zmniejszane, sposób wyświetlania slajdów może kontrolowanych za pomocą odpowiednich opcji, np, ustawić można przejścia czy podpisy obrazów.

Wyświetlanie pokazu slajdów

1 Otwórz folder obrazów lub zaznacz obrazy do wyświetlania jako pokaz slajdów i wybierz polecenie Widok > Pokaz slajdów.

Polecenia wyświetlania dotyczące pokazów slajdów

1 Wciśnij klawisz H podczas wyświetlania pokazu slajdów.

Opcje pokazów slajdów

Aby wyświetlić opcje pokazu slajdów, wciśnij klawisz L podczas wyświetlania pokazu slajdów lub wybierz polecenie Widok > Opcje pokazu slajdów.

Opcje wyświetlania Wybierz zaciemnienie dodatkowych monitorów, powtarzanie pokazu slajdów lub zmianę powiększenia.

Opcje slajdów Określ czas wyświetlania slajdu, podpisy oraz skalowanie slajdu.

Opcje przejść Określ styl i szybkość przechodzenia z jednego obrazu w drugi.

Używanie renderingu oprogramowania dla podglądów

Wybierz tę opcję jeśli pokazy slajdów lub podglądy nie są wyświetlane prawidłowo. Gdy używane jest oprogramowanie renderujące dla podglądów, podglądy wyświetlane są prawidłowo, ale szybkość wyświetlania może zostać zmniejszona i mogą wystąpić dodatkowe ograniczenia.

1 W oknie preferencji zaawansowanych, wybierz opcję Użyj renderingu oprogramowania.

2 Uruchom ponownie program Bridge.

Podgląd dynamicznych plików multimedialnych

W programie Bridge można wyświetlać większość plików dźwiękowych i wideo, łącznie ze wszystkimi plikami obsługiwanymi przez program QuickTime zainstalowany na twoim komputerze. W panelu Podgląd pojawią się kontrolki odtwarzania. Ustawienia preferencji odtwarzania można zmieniać, aby określać czy pliki mają być automatycznie odtwarzane lub powtarzane.

Wyświetlanie plików multimedialnych w panelu Podgląd

1 W panelu Zawartość, wybierz plik dla którego chcesz wyświetlić podgląd.

Odtwarzanie pliku rozpocznie się w panelu Podgląd.

2 W panelu Podgląd, kliknij przycisk Przerwij aby przerwać odtwarzanie, kliknij przycisk Pętla, aby włączyć lub wyłączyć odtwarzanie ciągłe, lub kliknij przycisk Głośność i dopasuj głośność przeciągając suwakiem.

Możliwe jest też rozjaśnianie lub przyciemnianie interfejsu programu Bridge, aby poprawić podgląd dynamicznych plików multimedialnych. Zobacz "Dopasowanie jasności i kolorów" na stronie 681.

Ustaw preferencje odtwarzania

1 W programie Adobe Bridge wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS).

2 Kliknij Odtwarzanie.

3 Wykonaj dowolną z następujących czynności, a następnie kliknij przycisk OK.

Szybkość odtwarzania stosu W stosach zawierających 10 lub więcej obrazów, obrazy te można podglądać, wyjmując je na wierzch. Ta opcja umożliwia określanie szybkości wyświetlania klatek w podglądzie stosów obrazów. (Zobacz "Układanie plików w stos" na stronie 688.)

Odtwarzaj automatycznie pliki dźwiękowe podczas podglądu Gdy klikniesz plik dźwiękowy, aby go wyświetlić w panelu Podgląd, plik automatycznie zostanie odtworzony. Wyłącz tę opcję, aby uruchamiać odtwarzanie pliku dźwiękowego ręcznie.

Powtarzaj odtwarzanie plików dźwiękowych podczas podglądu Powtarza odtwarzanie pliku dźwiękowego. Jeśli chcesz, aby plik odtwarzany był tylko jeden raz, odznacz tę opcję.

Odtwarzaj automatycznie pliki wideo podczas podglądu Wybierz tę opcję, aby odtwarzać plik wideo automatycznie, gdy wyświetlany jest w panelu Podgląd.

Powtarzaj odtwarzanie plików wideo podczas podglądu Powtarza odtwarzanie pliku wideo. Jeśli chcesz, aby plik wideo odtwarzany był tylko jeden raz, odznacz tę opcję.

Praca z Camera Raw

Pliki Camera raw zawierają nieprzetworzone dane obrazów pochodzących bezpośrednio z cyfrowego aparatu fotograficznego. Program Adobe Camera Raw, dostępny w programie Bridge, jeśli zainstalowany jest Adobe Photoshop lub Adobe After Effects, służy do przetwarzania plików camera raw. Korzystając z Adobe Camera Raw w programie Bridge, można też przetwarzać pliki JPEG lub TIFF.

Użyj programu Bridge do kopiowania i wklejania ustawień z jednego pliku do innego, do wsadowego przetwarzania plików lub do stosowania ustawień do plików bez otwierania okna dialogowego Camera Raw.
Uwaga: *W oknie Preferencje ogólne, wybierz opcję Kliknij dwukrotnie, aby edytować ustawienia Camera Raw w programie Bridge, aby otwierać pliki camera raw w oknie Camera Raw w programie Bridge. Jeśli ta opcja nie zostanie wybrana, pliki camera raw będą otwierane w programie Photoshop.*

Więcej informacji na temat pracy w programie Camera Raw, znajduje się w Pomocy w części “Camera Raw”.

Używanie Adobe Device Central w programie Adobe Bridge

Device Central pozwala twórcom i programistom, używającym programu Adobe Bridge, na wstępne zapoznanie się z wyglądem plików programu Photoshop, Flash i Illustrator na urządzeniach zewnętrznych. Możliwość ta usprawnia sprawdzanie automatyzacji procesu przepływu dokumentów dla różnych typów plików. Program Adobe Bridge umożliwia także bezpośredni dostęp do programu Device Central, bez potrzeby wcześniejszego otwierania komponentów Creative Suite 3 takich jak Photoshop lub Flash.

Na przykład, projektant używający wielu komponentów Creative Suite, może skorzystać z folderu Adobe Bridge w celu uporządkowania rozmaitych plików, używanych w tym samym projekcie. Korzystając z tego folderu może on obejrzeć, jak będą wyglądały na urządzeniu zewnętrznym obrazy utworzone w programie Photoshop oraz pliki programów Flash czy Illustrator.

Podglądanie zawartości w Adobe Bridge jest użyteczne także wtedy, gdy ponownie używamy treści już istniejących. Na przykład, masz pliki tapet, które utworzyłeś jakiś czas temu dla pewnej grupy urządzeń i teraz chcesz sprawdzić, jak działają na najnowszych urządzeniach zewnętrznych. Uaktualnij listę profilów w Device Central i sprawdź stare pliki tapet na nowych urządzeniach, korzystając bezpośrednio z programu Adobe Bridge.

Dostęp do Adobe Device Central z programu Adobe Bridge

Aby mieć dostęp do programu Device Central z programu Adobe Bridge, wybierz pojedynczy plik. Obsługiwane są następujące formaty: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL i WEBLOC.

1. Uruchom program Bridge.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz plik i kliknij Plik > Sprawdź w Device Central.
   - Kliknij plik prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Sprawdź w Device Central.

   Plik wyświetli się w tabulatorze Device Central Emulator. Aby kontynuować sprawdzanie, kliknij dwukrotnie nazwę innego urządzenia na liście Zbiór urządzeń lub Dostępne urządzenia.
   Uwaga: *Aby wyświetlić profile urządzeń lub utworzyć dokumenty zewnętrzne, wybierz Narzędzia > Device Central. Device Central otwiera się wraz z pokazanym tabulatorem Profile urządzeń.*

   Podręcznik dotyczący używania programu Adobe Bridge i Device Central, znajduje się na stronie internetowejhttp://www.adobe.com/go/vid0208_pl.

Kolekcja zdjęć Adobe

Kolekcja zdjęć Adobe(R) umożliwia podgląd i zakup zdjęć na zasadach royalty-free pochodzące z najlepszych kolekcji. Dzięki usłudze Kolekcja zdjęć Adobe nie trzeba przerywać procesu projektowania, próbując znaleźć obrazy o wysokiej jakości. Rozbudowane możliwości wyszukiwania Adobe Stock Photos są dostępne z poziomu ulubionych aplikacji Creative Suite 3 i pozwalają odszukać i pobrać zdjęcia.

Więcej informacji znajduje się w Pomocy Kolekcji zdjęć Adobe www.adobe.com/go/adobe_help_stockphotos_1_5_pl.

Dostęp do Kolekcji zdjęć Adobe z poza serwera proxy z autoryzacją

Jeśli twoja sieć komputerowa wymaga zalogowania, aby uzyskać dostęp do Internetu, Kolekcja zdjęć Adobe wyświetli okno dialogowe do podania twoich referencji (nazwa użytkownika i hasło).

Kolekcja zdjęć Adobe obsługuje podstawową autoryzację dla obydwu protokołów HTTP i HTTPS. W zależności od systemu, możesz zostać poproszony o podanie swojej nazwy użytkownika i hasła dla obydwu protokołów. Jeśli jeden z protokołów w sieci znajduje się za serwerem proxy a drugi nie, dostęp do wszystkich funkcji Kolekcji zdjęć Adobe nie będzie możliwy. Po wpisaniu nazwy użytkownika i hasła, Kolekcja zdjęć Adobe asekuracyjnie umieści zakodowane informacje na twoim komputerze.
Uwaga: *Oprócz okna dialogowego Adobe Stock Photos Proxies Credentials, będziesz pytany o referencje przy każdej sesji w dodatkowych oknach dialogowych. Jeśli podczas próby uzyskania dostępu do serwisu Adobe Stock Photos, referencje dostępne w Kolekcji zdjęć Adobe nie będą poprawne, zostaniesz poproszony o ponowne podanie referencji w oknie dialogowym Adobe Stock Photos Proxies Credentials.*

Aby możliwe było korzystanie z Adobe Stock Photos z poza serwera proxy z autoryzacją w systemie Macintosh, wymagana jest wersja Mac OS 10.3 lub nowsza. Nazwa użytkownika i hasło podane w oknie dialogowym Adobe Stock Photos Proxies Credentials wpływają na ogólne ustawienia nazwy użytkownika i hasła, i zostaną odzwierciedlone w preferencjach systemowych.

Nazwa użytkownika i hasło mogą być zmienione lub usunięte w preferencjach programu Adobe Bridge.

1. W programie Adobe Bridge wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS).
2. Wybierz Kolekcja zdjęć Adobe po lewej stronie okna i kliknij Podaj szczegóły proxy.

   Uwaga: *Opcja Podaj szczegóły proxy nie jest dostępna, dopóki nie znajdziesz się za serwerem proxy z autoryzacją*
3. Zmień lub wyczyść nazwę użytkownika i hasło.
4. Kliknij OK i zamknij okno Preferencje.

Aktualne informacje na temat autoryzacji proxy znajdują się na stronie internetowej www.adobe.com/go/aspproxy_pl.

Wykonywanie automatycznych zadań w programie Bridge

Wykonywanie automatycznych zadań

Menu Narzędzia zawiera podmenu dla różnych poleceń dostępnych w innych aplikacjach pakietu Creative Suite 3. Na przykład, jeśli w systemie zainstalowany jest program Adobe Photoshop, to można używać poleceń podmenu Narzędzia > Photoshop do tworzenia pakietów zdjęć i panoram ze zdjęć wybranych w programie Bridge. Wykonywanie takich operacji z programu Bridge skraca czas pracy, ponieważ każdy z plików nie musi być oddzielnie otwierany.
Uwaga: *Inne firmy mogą także dodawać swoje produkty do menu Narzędzia i rozszerzać w ten sposób zakres możliwości pracy programu Bridge. Informacje na temat tworzenia własnych skryptów znajdują się w podręczniku Bridge JavaScript Scripting Reference.*

1. Zaznacz pliki lub foldery, które chcesz użyć. Jeśli zaznaczono folder, to polecenie zostanie zastosowane w ramach możliwości do wszystkich plików w tym folderze.
2. Wybierz polecenie z menu Narzędzia > *[Komponent]* i wybrane polecenie. (Jeśli aplikacja nie posiada dostępu do zautomatyzowanych zadań, to w menu nie pojawi się jej nazwa.)

Informacje dotyczące poszczególnych poleceń znajdują się w dokumentacji aplikacji.

W programie Bridge możesz w szybki sposób przekształcić film na grafikę wektorową, wystarczy zastosować polecenie Aktywny obrys do filmów eksportowanych jako seria nieruchomych obrazów (PSD, BMP, TGA lub TIF) z programu After Effects lub Adobe Premiere Pro: Po utworzeniu predefiniowanego ustawienia Aktywnego obrysu dla jednego z nieruchomych obrazów w programie Adobe Illustrator, zaznacz serię nieruchomych obrazów w programie Bridge i wybierz polecenie z menu Narzędzia > Illustrator > Aktywny obrys. Aby z powrotem przekompilować obrazy na klip wideo, zaimportuj utworzone pliki programu Illustrator, do programów After Effects lub Premiere Pro jako sekwencję obrazów Adobe Illustrator. Proszę pamiętać, że polecenie Aktywny obrys z programie Bridge ma ograniczenie do 10 klatek.

Tworzenie stykówki w programie InDesign

Jeśli na twoim komputerze jest zainstalowany program Adobe InDesign, to w programie Bridge możesz utworzyć stykówkę obrazów w InDesign.

1. W programie Bridge, wybierz obrazy, które chcesz dołączyć do stykówki. W innym przypadku, dołączone zostaną wszystkie obrazy aktualnie wyświetlane w panelu Zawartość.

   Uwaga: *Możesz wybierać różne obrazy klikając Pliki po otwarciu okna dialogowego Stykówka.*

2. Wybierz polecenie z menu Narzędzia > InDesign > Utwórz stykówkę InDesign.

3. W sekcji Układ, w oknie dialogowym Stykówka, ustaw opcje układu dla podglądu miniaturek:
   - Zaznacz opcję Automatyczne odstępy, aby InDesign automatycznie wyznaczał odstępy między miniaturkami na stykówce. Wyłączenie opcji Użyj auto-odstępu umożliwia samodzielne określenie odstępów wokół miniaturek. Podgląd stykówki w oknie dialogowym jest uaktualniany zgodnie z wprowadzonymi zmianami odstępów.
   - Zaznacz opcję Obróć aby dopasować, by program obracał obrazy niezależnie od ich orientacji — w taki sposób, by jak najefektywniej mieściły się na stykówce.

4. Poniżej podpisu, kliknij przycisk Zdefiniuj, aby otworzyć okno dialogowe Utwórz lub zmień podpis, następnie wybierz nazwę pliku z listy definicji podpisu.

5. Aby skorzystać z szablonu programu InDesign do tworzenia stykówki, wybierz opcję Użyj szablonu InDesign. Kliknij Szablon, aby wybrać szablon.

6. Aby zapisać stykówkę jako PDF, w sekcji Opcje wyjściowe wybierz Zapisz jako PDF. Kliknij Plik wyjściowy, aby wybrać predefiniowane ustawienie InDesign PDF.

7. Kliknij przycisk OK.

Metadane i słowa kluczowe

Informacje o metadanych

Metadane to zbiór standardowych informacji o pliku, np. o jego autorze, rozdzielczości, przestrzeni kolorów, prawach autorskich i wprowadzonych dla niego słowach kluczowych. Większość aparatów cyfrowych na przykład dołącza podstawowe informacje do pliku zdjęciowego. Są to wysokość, szerokość, format pliku i czas w jakim zdjęcie zostało wykonane. Za pomocą metadanych można zoptymalizować przepływ pracy i zorganizować pliki.

Informacje o standardzie XMP

Informacje obejmujące metadane są przetrzymywane dzięki standardowi Extensible Metadata Platform (XMP), przy pomocy którego programy Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign i Adobe Photoshop są stworzone. Poprawki do zdjęć wykonanych przy pomocy Photoshop® Camera Raw są zapisane jako metadane XMP. XMP jest stworzony przy pomocy XML i w większości przypadków metadane są zapisane w pliku. Jeżeli nie można zapisać informacji bezpośrednio w pliku, to metadane zostaną zapisane w osobnym pliku, tak zwanym *pliku pomocniczym* Technologia XMP ułatwia wymianę metadanych między aplikacjami

Adobe oraz między przepływami pracy w procesie wydawniczym. Można na przykład zapisać metadane z jednego pliku jako szablon, a następnie zaimportować je do innych plików.

Metadane zapisane w innych formatach, np. EXIF, IPTC (IIM), GPS i TIFF, są synchronizowane i opisywane zgodnie ze standardem XMP, co ułatwia ich przeglądanie i zarządzanie nimi. Również inne aplikacje i narzędzia (np. Adobe Version Cue) korzystają z metadanych XMP, aby przekazywać i zapisywać informacje o pliku, takie jak komentarze do wersji, których można szukać również przy pomocy programu Bridge.

W większości przypadków, metadane pozostają związane z plikiem nawet po zmianie formatu, np. z PSD na JPG. Metadane są zachowywane również po umieszczeniu tych plików w dokumencie lub projekcie Adobe.

Można korzystać z zestawu XMP Software Development Kit, który jest pomocny w tworzeniu, przetwarzaniu i wymianie metadanych. Na przykład, zestaw ten pozwala dodawać nowe pola do okna dialogowego Informacje o pliku. Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat XMP i XMP SDK odwiedź serwis internetowy Adobe.

Pracowanie przy pomocy metadanych w programie Bridge i składnikach Adobe Creative Suite

Program Bridge udostępnia wiele rozbudowanych funkcji służących do organizowania, przeszukiwania oraz monitorowania plików i ich wersji. Działanie tych funkcji często opiera się na wykorzystaniu metadanych XMP z plików. Bridge umożliwia posługiwanie się metadanymi na dwa sposoby: za pomocą panelu Metadane oraz za pomocą okna dialogowego Informacje o pliku.

W niektórych przypadkach, wiele widoków może istnieć z powodu tej samej własności metadanych. Właściwość może na przykład nazywać się Autor w jednym widoku i Twórca - w innym widoku, ale obydwa widoki odnoszą się do tej samej cechy. Nawet jeżeli dostosuje się te widoki do konkretnych przepływów pracy, to platforma XMP umożliwi zachowanie standardu obsługi metadanych.

Informacje o panelu Metadane

Metadane zachowują informacje o zawartości, prawach autorskich, pochodzeniu i historii plików. Panel Metadane umożliwia wyświetlanie i edycję metadanych zaznaczonych plików, użycie metadanych do wyszukiwania plików i używania szablonów do dołączania i zastępowania metadanych.

Film wideo dotyczący metadanych, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0094_pl.

Zależnie od wybranego pliku oraz używanego oprogramowania, wyświetlane mogą być następujące typy metadanych:
Właściwości pliku Opisują cechy pliku, takie jak rozmiar, data utworzenia i data modyfikacji.

Rdzeń IPTC Wyświetla metadane podlegające edycji. Umożliwia dodawanie podpisów do plików oraz informacje o prawach autorskich. Rdzeń IPTC jest nową specyfikacją przyjętą przez IPTC (International Press Telecommunications Council) w październiku 2004 roku. Różni się ona do starszej specyfikacji IPTC (IIM, tradycyjne) tym, że dodane zostały nowe właściwości, dla części właściwości zostały zmienione nazwy, a także część właściwości została usunięta.

IPTC (IIM, tradycyjne) Wyświetla metadane podlegające edycji. Tak jak w przypadku Rdzenia IPTC, do plików można dodawać podpisy oraz informacje o prawach autorskich. Taki zestaw metadanych jest domyślnie ukryty, ponieważ został wyparty przez Rdzeń IPTC. Jednakże, możliwe jest wyświetlenie wcześniejszych metadanych IPTC (IIM, tradycyjne), aby to uczynić, należy zaznaczyć je w opcjach Metadane, w oknie dialogowym Preferencje.

Czcionki Zawiera listę czcionek użytych w plikach Adobe InDesign.

Próbki Zawiera listę próbek użytych w plikach Adobe InDesign oraz Adobe Illustrator.

Dane aparatu fotograficznego (Exif) Wyświetla informacje przypisane przez aparaty cyfrowe. Informacje EXIF zawierają ustawienia aparatu użyte podczas robienia zdjęcia.

GPS Wyświetla informacje dotyczące położenia, pochodzące z systemu nawigacji GPS, dostępnych w niektórych aparatach cyfrowych. Fotografie cyfrowe bez informacji GPS nie będą zawierały takich metadanych.

Camera Raw Wyświetla metadane ustawień zastosowanych przez wtyczkę Camera Raw.

Historia zmian Dziennik zmian wprowadzonych w obrazach przy pomocy programu Photoshop.

Kolekcja zdjęć Adobe Zawiera informacje na temat obrazów pochodzących z kolekcji zdjęć Adobe.

Version Cue Zawiera informacje dotyczące wersji Version Cue dla danego pliku.

DICOM (tylko w wersji Adobe Photoshop CS3 Extended) Wyświetla informacje o obrazach zapisanych w formacie DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine).

Ustawianie preferencji metadanych

Użytkownik może określić rodzaj metadanych, które będą wyświetlane w panelu Metadane. Można też pokazać lub ukryć afisz metadanych czyli skrócone zestawienie potrzebnych metadanych wyświetlane w górnej części panelu Metadane.

Określanie rodzaju metadanych wyświetlanych w panelu Metadane

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Preferencje z menu panelu Metadane.
   - Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i na liście po lewej stronie zaznacz pozycję Metadane.
2. Zaznacz pola metadanych, które mają być wyświetlone w panelu Metadanych.
3. Wybierz opcję Ukryj puste pola, aby ukryć pola nie zawierające żadnych informacji.
4. Kliknij OK.

Wyświetlanie lub ukrywanie afisza metadanych

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby pokazać lub ukryć afisz metadanych dla poszczególnych plików, zaznacz lub odznacz polecenie Pokaż afisz metadanych w menu panelu Metadane.
   - Aby pokazać lub ukryć afisz metadanych dla wszystkich plików, zaznacz lub odznacz opcję Pokaż afisz metadanych w oknie Preferencje metadanych.

Wyświetlanie i edycja metadanych

Metadane mogą być wyświetlane w panelu Metadane, w oknie dialogowym Informacje o pliku lub wraz z miniaturkami w panelu Zawartość. Do edycji metadanych służy panel Metadane.

Wyświetlanie metadanych

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz jeden lub kilka plików i wyświetl informacje w panelu Metadane. Jeśli zaznaczenie obejmuje kilka plików, to w panelu pojawią się metadane wspólne dla wszystkich zaznaczonych dokumentów. Aby wyświetlić ukryte kategorie, należy użyć pasków przewijania. Aby wyświetlić wszystkie elementy kategorii, należy kliknąć trójkąt.

     Aby zmienić rozmiar czcionki wyświetlanej w panelu, wybierz polecenie Powiększ rozmiar czcionki lub Zmniejsz rozmiar czcionki z menu panelu.
   - Zaznacz jeden lub kilka plików i wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku. Zaznacz wybrane kategorie preferencji, umieszczone po lewej stronie:
   - Wybierz Widok > Szczegóły, aby wyświetlić metadane wraz z miniaturkami w panelu Zawartość.
   - Umieść kursor nad miniaturką w obszarze zawartości. (Metadane są wyświetlane w podpowiedziach narzędzi tylko po zaznaczeniu opcji Pokaż podpowiedzi, w preferencjach Ogólnych.)

Edycja metadanych w panelu Metadane

1. Kliknij ikonę ołówka umieszczoną na prawo od pola metadanych wybranych do edycji.
2. Wpisz tekst w polu tak, by zmienić lub dodać metadane.
3. Aby przejść do kolejnych pól metadanych, wciśnij klawisz Tab.

4 Po zakończeniu edytowania metadanych kliknij przycisk Zastosuj w dolnej części panelu Metadane. Aby anulować wprowadzone zmiany, kliknij przycisk Anuluj umieszczony w dolnej części panelu.

Wyświetlanie kolorów (Illustrator i InDesign) lub czcionek (InDesign)

Gdy wybrany zostanie dokument programu InDesign, panel Metadane wyświetli czcionki i próbki kolorów używane w tym dokumencie. Gdy wybrany zostanie dokument programu Illustrator, panel Metadane wyświetli klisze i próbki kolorów używane w tym dokumencie.

Film wideo przedstawiający korzystanie z programu Bridge w pracy z projektami, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0190_pl.

1 Wybierz dokument programu InDesign lub Illustrator w panelu Zawartość, w oknie programu Bridge.

2 W panelu Metadane, rozwiń sekcje Czcionki (tylko InDesign), Klisze (tylko Illustrator) lub Próbki dokumentu.

Dodaj metadane przy użyciu okna dialogowego Informacje o pliku

Okno dialogowe Informacje o pliku wyświetla dane o aparacie fotograficznym, inne właściwości pliku oraz historię edycji, prawa autorskie i informacje o autorze (jeżeli zostały dodane), a także niestandardowe panele metadanych (jeżeli je zainstalowano). Metadane można dodawać bezpośrednio w oknie dialogowym Informacje o pliku. Jeżeli zaznaczy się wiele plików, to okno dialogowe wskaże różnice w wartościach dla danego pola tekstowego. Informacje wprowadzone w pola zostaną dodane do wszystkich zaznaczonych plików.
Uwaga: *Metadane można także wyświetlać w panelu Metadane, w niektórych widokach panelu Zawartość oraz po umieszczeniu kursora nad miniaturką w panelu Zawartość.*

1 Zaznacz jeden lub kilka plików.

2 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.

3 Zaznacz dowolną opcję z listy po lewej stronie okna dialogowego.

Opis	**Umożliwia podawanie informacji o dokumencie, np. jego tytułu, autora, opisu i słów kluczowych ułatwiających wyszukanie tego dokumentu. Użytkownik może także wybrać tekst z menu po prawej stronie pól tekstowych. Aby dodać informacje o prawach autorskich, wybierz opcję Praca objęta prawami autorskimi, z rozwijanego menu Stan praw autorskich. Wprowadź odnośne informacje i adres URL osoby lub firmy będącej właścicielem tych praw.**
Dane dźwiękowe 1	**Umożliwia wpisanie informacji o pliku dźwiękowym, łącznie z tytułem, wykonawcą i albumem.**
Dane dźwiękowe 2	**Umożliwia wpisanie informacji o pliku dźwiękowym, łącznie z ustawieniami szybkości transmisji, czasu odtwarzania i pętli.**
Kategorie	**Umożliwia wpisanie informacji na podstawie kategorii Associated Press. Użytkownik może także wybrać tekst z menu po prawej stronie pól tekstowych. Opcja Kategorie jest widoczna tylko wtedy, gdy zainstalowany został program Adobe Photoshop.**

DICOM	**Umieszcza informacje dotyczące pacjentów, badań, serii oraz sprzętu dla obrazów DICOM. Opcja DICOM jest dostępna, gdy zainstalowany został program Adobe Photoshop CS3 Extended.**
Historia	**Wyświetla informacje dziennika historii Adobe Photoshop dla obrazków zapisanych przy pomocy programu Photoshop. Opcja Historia jest widoczna tylko wtedy, gdy zainstalowano program Adobe Photoshop.**
Dane aparatu 1	**Wyświetla informacje tylko do odczytu, dotyczące aparatu i ustawień użytych przy robieniu zdjęcia (np. marka, model, czas naświetlania i przysłona).**
Dane aparatu 2	**Zawiera informacje tylko do odczytu dotyczące zdjęcia (np. wymiary w pikselach i rozdzielczość).**
Zawartość IPTC	**Opisuje wizualną zawartość obrazu.**
Kontakt IPTC	**Zawiera informacje kontaktowe fotografików.**
Obraz IPTC	**Zawiera opisowe informacje dotyczące obrazu.**
Status IPTC	**Zawiera informacje o obiegu pracy i prawach autorskich.**
Kolekcja zdjęć Adobe	**Zawiera informacje tylko do odczytu, o zdjęciach pobranych z kolekcji zdjęć Adobe.**
Dane wideo 1	**Zawiera informacje o pliku wideo, łącznie z wysokością i szerokością klatki. Umożliwia też wpisywanie informacji o pliku wideo, takie jak nazwa taśmy czy nazwa sceny.**
Dane wideo 2	**Zawiera informacje o pliku wideo, łącznie z alternatywną nazwą taśmy i wartościami kodu czasu.**
Pochodzenie	**Umożliwia wpisanie informacji o pliku użytecznych dla dystrybutorów wiadomości i dotyczących czasu i miejsca utworzenia pliku, informacji dotyczących transferu, specjalnych informacji na temat obsługi pliku oraz tytułu. Użytkownik może także wybrać tekst z menu po prawej stronie pól tekstowych.**

Zaawansowane	**Wyświetla pola i struktury do składowania metadanych za pomocą przestrzeni nazw i właściwości, np. właściwości formatu pliku, XMP, Exif i PDF. Operacje możliwe do wykonania:** • **Kliknij Zapisz, aby wyeksportować metadane do pliku tekstowego (nazwa pliku z rozszerzeniem .xmp.** • **Kliknij Zastąp, aby zamienić metadane w istniejących plikach na metadane zapisane w pliku XMP. Wartości w istniejących atrybutach są zastępowane nowymi informacjami.** • **Kliknij Dołącz, aby dodać metadane zapisane w pliku XMP do metadanych istniejących plików. Wartości istniejących właściwości nie są zastępowane, a nowe wartości są dodawane lub wstawiane w odpowiednie miejsca. (Polecenie Dołącz nie jest dostępne, gdy zaznaczono kilka plików.)** • **Kliknij Usuń, aby usunąć aktualnie zaznaczone atrybuty Zaawansowane. Klikając z wciśniętym klawiszem Shift możesz zaznaczyć wiele właściwości.** ***Uwaga: Przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby zmienić te polecenia odpowiednio na: Zastąp wszystkie, Dołącz wszystkie i Usuń wszystkie (Polecenie Dołącz wszystkie nie jest dostępne, gdy zaznaczono kilka plików). Polecenia te będą wówczas wpływać na wszystkie informacje w pliku, czyli informacje Exif niedostępne do edycji dla użytkownika, np. liczba przysłony i identyfikator pliku programu Photoshop, a także informacje, które użytkownik może edytować, np. tytuł dokumentu i słowa kluczowe. Przytrzymanie klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS), pozwala wyświetlić także przycisk Wyzeruj, który przywraca poprzednie ustawienia.***

4 Wpisz informacje, które chcesz dodać w wyświetlanych polach tekstowych.

5 Kliknij przycisk OK, aby zastosować wprowadzone zmiany.

Pracuj przy użyciu szablonów metadanych

W programie Bridge możesz tworzyć nowe szablony metadanych, używając plecenia Utwórz szablon metadanych lub modyfikując metadane w oknie dialogowym Informacje o pliku i zapisując jako szablon.

Metadane można zapisywać w szablonach, które będą stanowić punkt wyjścia do wypełniania danych o dokumentach InDesign i innych dokumentach utworzonych w aplikacjach, które obsługują standard XMP. Utworzone szablony są przechowywane we wspólnym folderze, z którego mogą korzystać wszystkie aplikacje obsługujące standard XMP.

Metadane można również zapisywać w pliku XMP i udostępniać je innym użytkownikom. W przeciwieństwie do szablonów metadanych, pliki XMP nie są pokazywane w wyskakującym menu Informacje o pliku.

Tworzenie szablonu metadanych

1 Wybierz polecenie z menu Narzędzia > Utwórz szablon metadanych.

2 Wpisz nową nazwę w polu tekstowym Nazwa szablonu.

3 Wybierz metadane, aby dołączyć je do szablonu używając okna dialogowego Utwórz szablon metadanych i w polach tekstowych, wpisz wartości dla metadanych. (Jeśli wybrana zostanie jedna z opcji metadanych i odpowiadające jej pole tekstowe pozostanie puste, to podczas stosowania szablonu, Bridge wyczyści istniejące metadane.)

Aby w szybki sposób dołączyć metadane z istniejącego szablonu do nowego, wybierz polecenie Dołącz metadane z menu w prawym górnym rogu okna dialogowego Utwórz szablon metadanych i wybierz istniejący szablon.

4 Kliknij Zapisz.

Zapisywanie metadanych w oknie dialogowym Informacje o pliku w postaci szablonu lub pliku XMP

1 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zapisać metadane w postaci szablonu, kliknij ikonę trójkąta w górnej części okna dialogowego i wybierz polecenie Zapisz szablon metadanych. Wpisz nazwę szablonu i kliknij Zapisz.
- Aby zapisać metadane w pliku XMP, kliknij przycisk Zapisz w sekcji Zaawansowane w tym oknie dialogowym. Wpisz nazwę pliku, wybierz położenie i kliknij Zapisz.

Aby wyświetlić szablony metadanych w Eksploratorze (Windows) lub Finderze (Mac OS), wybierz polecenie Pokaż szablony z wyskakującego menu w oknie dialogowym Informacje o pliku.

Wyświetlanie lub ukrywanie szablonów metadanych

1 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.

2 Wybierz dowolne opcje z menu w prawym górnym rogu okna dialogowego Informacje o pliku:
- Aby usunąć istniejący szablon metadanych, wybierz polecenie Usuń szablon metadanych. Po wybraniu tego polecenia, zaznacz w menu okna dialogowego wybrany szablon i kliknij Usuń.
- Aby otworzyć folder z szablonami metadanych, wybierz polecenie Pokaż szablony.

3 Kliknij OK.

Stosowanie szablonów metadanych do plików w programie Bridge

1 Zaznacz jeden lub kilka plików.

2 Wybierz polecenia z menu panelu Metadane lub menu Narzędzia:
- Dołącz metadane, występującym po nazwie wybranego szablonu. Polecenie stosuje metadane szablonu tylko tam, gdzie w pliku nie występują wartości lub atrybuty metadanych. (Polecenie Dołącz nie jest dostępne, gdy zaznaczono kilka plików.)
- Zastąp metadane, występującym po nazwie wybranego szablonu. Polecenie całkowicie zastępuje metadane pliku metadanymi szablonu.

Zaimportuj metadane do dokumentu

1 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij ikonę trójkącika w górnej części okna dialogowego Informacje o pliku, a następnie wybierz szablon z górnej części menu. Metadane z szablonu zastąpią bieżące metadane. Aby dołączyć bieżące metadane, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i wybierz nazwę szablonu.
  Uwaga: *Przed zaimportowaniem metadanych z szablonu, szablon musi zostać zapisany.*

- W obszarze Zaawansowane okna dialogowego Informacje o pliku kliknij Zastąp. Bieżące informacje zostaną zastąpione danymi z pliku XMP. Odszukaj plik XMP zawierający metadane do zaimportowania, a następnie kliknij Otwórz.
- W obszarze Zaawansowane okna dialogowego Informacje o pliku kliknij Dołącz. Dane z piku XMP zostaną dodane do bieżących informacji o pliku. (Polecenie Dołącz nie jest dostępne, gdy zaznaczono kilka plików.) Każde pole w oknie dialogowym Informacje o pliku, które nie zawiera informacji, zostanie wówczas uaktualnione wczytanymi danymi. W takich sytuacjach słowa kluczowe są zawsze uzupełniane o informacje z pliku.

Po wczytaniu szablonu metadanych można szybko uaktualnić datę utworzenia, wybierając opcję Dzisiaj na panelu Pochodzenie w oknie dialogowym Informacje o pliku.

Dodawanie słów kluczowych do plików

Panel Słowa kluczowe umożliwia tworzenie słów kluczowych i stosowanie ich do plików. Słowa kluczowe mogą być umieszczane w w hierarchicznych kategoriach zawierających *nadrzędne i podrzędne słowa kluczowe*. Stosowanie słów kluczowych pozwala na identyfikację plików na podstawie ich zawartości. Na przykład, możesz użyć panelu Filtr, aby wyświetlić wszystkie pliki w folderze, które mają wspólne słowa kluczowe, możesz także użyć polecenia Znajdź, aby wskazać pliki zawierające określone słowa kluczowe.

Zobacz także

"Sortowanie i filtrowanie plików" na stronie 686

Tworzenie nowych słów kluczowych lub zestawów słów kluczowych

1 Wybierz słowo kluczowe w panelu Słowa kluczowe.

Na przykład, jeśli wybrano Ludzie, dodanie nowego słowa kluczowego tworzy słowo kluczowe na tym samym poziomie co Ludzie, np. Miejsca; dodanie nowego podrzędnego słowa kluczowego tworzy słowo kluczowe pod słowem kluczowym Ludzie, np. Joanna.

2 Kliknij przycisk Nowe słowo kluczowe lub Nowe podrzędne słowo kluczowe , lub z menu panelu wybierz polecenie Nowe słowo kluczowe lub Nowe podrzędne słowo kluczowe.

3 Następnie wpisz nazwę słowa kluczowego i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Aby użyć nadrzędnego słowa kluczowego w celach utworzenia struktury, umieść słowo kluczowe w nawiasach, np. [Ludzie]. Słowa kluczowe w nawiasach nie mogą być dodawane do plików.

Możesz także dodać słowa kluczowe używając pola Znajdź, w dolnej części panelu Słowa kluczowe. Podrzędne słowa kluczowe należy wskazywać przecinkami, a oddzielne wpisy średnikami. Na przykład, aby dodać "Los Angeles" do kategorii Miejsca, wybierz słowo kluczowe "Miejsca", wpisz `Los Angeles` *i kliknij przycisk Nowe podrzędne słowo kluczowe.*

Dodawanie słów kluczowych lub zestawów słów kluczowych do plików

1 Zaznacz plik lub pliki, aby dodać do nich słowa kluczowe.

2 W panelu Słowa kluczowe, zaznacz pole obok nazwy słowa kluczowego lub podrzędnego słowa kluczowego. Aby zaznaczyć wszystkie nadrzędne słowa kluczowe, kliknij pole z wciśniętym klawiszem Shift.

W polu obok słowa kluczowego pojawia się znak wyboru, sygnalizujący, że słowo to zostało dodane do pliku. Jeśli zaznaczono wiele plików, ale słowo kluczowe zostało dodane tylko do niektórych, w polu słowa kluczowego umieszczony zostanie dywiz (-).
Uwaga: *Jeśli klikniesz podrzędne słowo kluczowe z wciśniętym klawiszem Shift, to nadrzędne słowa kluczowe także zostaną dodane do pliku. Aby zmienić zachowanie w taki sposób, aby klikanie podrzędnego słowa kluczowego automatycznie dodawało nadrzędne słowa kluczowe (a kliknięcie z klawiszem Shift, dodawało tylko podrzędne słowo kluczowe), przejdź do okna preferencji metadanych i wybierz opcję Stosuj automatycznie nadrzędne słowa kluczowe.*

Usuwanie słów kluczowych z pliku

- Aby usunąć oznaczenie ptaszkiem, wybierz plik i kliknij pole obok nazwy słowa kluczowego lub zestawu słów kluczowych. Aby usunąć oznaczenie ptaszkiem ze wszystkich nadrzędnych słów kluczowych, kliknij pole słowa kluczowego z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby skutecznie usunąć oznaczenie ptaszkiem, kliknij pole słowa kluczowego z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Ta metoda jest użyteczna zwłaszcza wtedy, gdy przy zaznaczonych wielu plikach, słowo kluczowe zostało zastosowane tylko do niektórych, powodując pojawienie się dywizu w polu słowa kluczowego. Aby skutecznie usunąć oznaczenie ptaszkiem ze słowa kluczowego i wszystkich jego nadrzędnych słów kluczowych, wciśnij klawisz Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i kliknij pole słowa kluczowego.
- Zaznacz plik i z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Usuń słowa kluczowe. Aby usunąć wszystkie słowa kluczowe z pliku, kliknij Tak.

Zarządzanie słowami kluczowymi

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić nazwę słowa kluczowego, zaznacz słowo kluczowe lub zestaw słów kluczowych i z menu panelu wybierz polecenie Zmień nazwę. Następnie, nadpisz nazwę w panelu i wciśnij klawisz (Windows) lub Return (Mac OS).
  Uwaga: *Gdy zmienisz nazwę słowa kluczowego, to nazwa ta jest zmieniona tylko w zaznaczonych plikach. Oryginalna nazwa słowa kluczowego pozostaje we wszystkich innych plikach do których słowo kluczowe zostało dodane wcześniej.*
- Aby przenieść słowo kluczowe do innej grupy słów kluczowych, przeciągnij je na odpowiednie nadrzędne słowo kluczowe i zwolnij przycisk myszki.
- Aby usunąć słowo kluczowe, zaznacz je kliknięciem jego nazwy i kliknij przycisk Usuń słowo kluczowe w dolnej części panelu lub wybierz z menu panelu polecenie Usuń.
  Uwaga: *Słowa kluczowe otrzymane od innych użytkowników pojawiają się w kategorii [Inne słowa kluczowe], skąd można je przenieść do odpowiednich kategorii. Aby zachować te słowa kluczowe na stałe w programie Bridge, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Mac OS) słowo kluczowe i z menu kontekstowego wybierz Utwórz trwały.*
- Aby rozwinąć lub zwinąć kategorię słowa kluczowego, kliknij strzałkę obok kategorii lub z menu panelu wybierz polecenie Rozwiń wszystkie lub Zwiń wszystkie.
- Aby wyszukać pliki korzystając ze słów kluczowych, z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Znajdź. (Zobacz "Wyszukiwanie plików i folderów" na stronie 684.)
  Uwaga: *Słowa kluczowe w obrazach będących wynikami przeszukiwania Kolekcji zdjęć Adobe nie mogą być zmieniane.*

Wyszukiwanie słów kluczowych

1 W polu znajdującym się w dolnej części panelu Słowa kluczowe, wpisz nazwę szukanego słowa kluczowego.

Domyślnie, wszystkie słowa kluczowe zawierające wpisywane znaki są podświetlone. Pierwsze wystąpienie podświetlone jest na zielono; wszystkie pozostałe wystąpienia podświetlane są na żółto. Kliknij Znajdź następne słowo kluczowe lub Znajdź poprzednie słowo kluczowe, aby zaznaczyć inne podświetlone słowo kluczowe.

Aby podświetlić tylko słowo kluczowe zaczynające się od wpisywanych znaków, w preferencjach metadanych w sekcji Metoda wyszukiwania słowa kluczowego, wybierz opcję Rozpoczyna się od. Na przykład, jeśli wybrana jest opcja Zawiera, to wpisanie znaków "in" podświetla "Indie" oraz "Kofeina"; jeśli wybrano Rozpoczyna się od, to podświetlone zostanie tylko słowo "Indie".

Import lub eksport słów kluczowych

Możliwy jest import tekstu przesuniętego za pomocą tabulatora, eksportowanego z innej aplikacji , np. Adobe Photoshop Lightroom. Słowa kluczowe programu Bridge, mogą być eksportowane jako pliki tekstowe.

- Aby zaimportować słowo kluczowe do programu Bridge bez usuwania istniejących słów kluczowych, z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Importuj i dwukrotnie kliknij plik do importu.
- Aby zaimportować słowo kluczowe do programu Bridge bez usuwania istniejących słów kluczowych, z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Importuj i dwukrotnie kliknij plik do importu.
- Aby wyeksportować słowo kluczowe, z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Eksportuj, podaj nazwę pliku i kliknij Zapisz.

Używanie Version Cue z programem Bridge

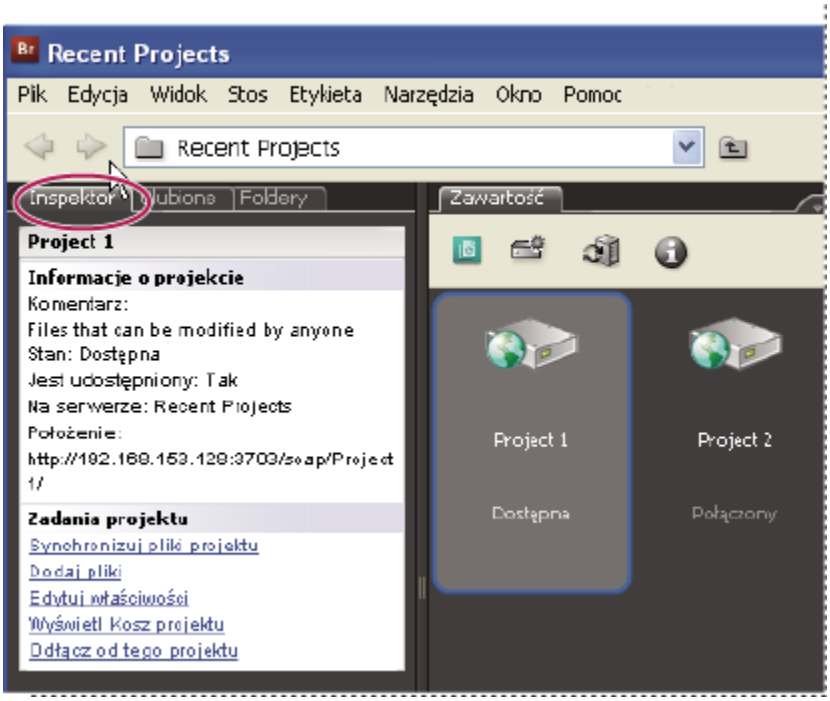
Posługiwanie się Version Cue w programie Bridge

Adobe Bridge i Version Cue współpracują dla ułatwienia dostępu i zarządzania plikami i projektami Version Cue. Panel Inspektor w programie Bridge służy do wyświetlania informacji o serwerach Version Cue, projektach oraz zasobach. Zadania z hiperłączami w panelu Inspektor umożliwiają pracę z serwerami i projektami Version Cue. Przyciski Version Cue w panelu Zawartość, w programie Bridge ułatwiają dostęp do poleceń Version Cue.
W programie Bridge wykonywać można następujące zadania Version Cue. Więcej informacji na temat tych zadań, znajduje się w Pomocy programu Version Cue.

- Dostęp do serwerów Version Cue, tworzenie projektów Version Cue, edycja właściwości projektów i dodawanie plików do projektów. W programie Bridge, można też usuwać lub odłączać projekty Version Cue.
- Otwórz pliki projektów i przenoś lub kopiuj między projektami Version Cue, usuwaj i przywracaj pliki Version Cue i usuwaj lokalne kopie projektów.
- Szukaj plików korzystając z informacji o pliku, takich jak: komentarze do wersji, słowa kluczowe lub czcionki zawarte w pliku.
- Pobieraj do edycji pliki projektów bez otwierania ich podczas przygotowania do edycji offline.
- Zwracaj wersje plików projektów Adobe i innych.
- Wyświetlaj, usuwaj i promuj wcześniejsze wersje bez otwierania plików w ich natywnych aplikacjach.
- Synchronizacja plików.
- Wyświetlaj dostępność i stan serwerów i projektów Version Cue za pomocą ikon stanu.

Inspekcja plików Version Cue w przeglądarce Bridge

Panel Inspektor w programie Bridge służy do wyświetlania kontekstowych informacji o serwerach Version Cue, projektach oraz zasobach zarządzanych przez Version Cue w oparciu o elementy wybrane w panelu Zawartość. Na przykład, jeśli wybrany zostanie projekt Version Cue, panel Inspektor wyświetli informacje dotyczące właściwości projektu i zadań z hiperłączami, pozwalające na sprawdzenie kosza projektu, synchronizację plików projektu lub edycję właściwości projektu.



Projekt Version Cue w panelu Inspektor, w programie Bridge

Panel Inspektor wyświetla informacje o serwerze, projekcie lub zasobach w górnej części panelu, a także dostępne zadania z hiperłączami - w dolnej części panelu. W preferencjach Inspektora można określić, jakie informacje wyświetlane są w panelu Inspektor.

Więcej informacji o określonych zadaniach Version Cue, znajduje się w Pomocy programu Adobe Version Cue.

Wyświetlanie informacji o Version Cue w panelu Inspektor

1. W panelu Zawartość, wybierz serwer Version Cue, projekt lub zasób dla którego chcesz wyświetlić informacje.
2. Wybierz polecenie z menu Okno > Panel Inspektor

   Program Bridge wyświetla informacje i zadania (jeśli dostępne) powiązane z serwerem, projektem lub zasobami.
3. Aby wykonać zadanie, kliknij hiperłącze.

   Uwaga: *Niektóre zadania wymagają zalogowania się do Version Cue Administration.*

Kopiowanie informacji z panelu Inspektor

Możliwość kopiowania informacji z panelu Inspektor jest szczególnie użyteczna gdy potrzebujesz tekstu przydługiego komentarza do wersji.

1. Kliknij informacje do skopiowania prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) i wybierz polecenie Kopiuj [nazwa elementu]. Na przykład, kliknij prawym przyciskiem myszy komentarz do wersji i wybierz polecenie Kopiuj [komentarz do wersji].

Ustawianie preferencji panelu Inspektor

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Inspektor.
2. Wybierz pozycje, które mają być wyświetlane w panelu Inspektor i kliknij OK. Na przykład, wybierz Panel Projekt Version Cue, aby wyświetlić informacje i zadania powiązane z zaznaczonym projektem Version Cue.

Rozpoczynanie spotkania w programie Bridge

Rozpoczynanie spotkania

W programie Bridge możliwe jest przeprowadzanie konferencji internetowych, w ramach których można udostępniać swój pulpit i recenzować dokumenty. Potencjalni uczestnicy spotkania mogą logować się ze swoich komputerów do specjalnego (internetowego) miejsca spotkania. Do inicjowania spotkań i uczestnictwa w nich niezbędne jest posiadanie konta. Konto takie można wykupić. Użytkownicy programu mogą użyć konta próbnego, które ustawia się po kliknięciu przycisku Rozpocznij spotkanie w programie Bridge.

Funkcja Rozpocznij spotkanie dostępna jest tylko w angielskiej, francuskiej, niemieckiej i japońskiej wersji programu Bridge.

1 Aby rozpocząć spotkanie, wykonaj jedną z następujących czynności:
- W panelu Ulubione wybierz opcję Uruchom spotkanie.
- Wybierz polecenie z menu Narzędzia > Rozpocznij spotkanie.

2 W kolejnym oknie dialogowym wykonaj jedną z następujących czynności:
- Jeśli masz już konto, kliknij przycisk Zaloguj. Wpisz adres URL spotkania oraz hasło do swojego konta, po czym kliknij Zaloguj. Funkcję nazwy użytkownika (loginu) konta pełni identyfikator Adobe (adres e-mail).
- Jeśli nie masz jeszcze konta, kliknij przycisk Utwórz konto próbne i postępuj zgodnie ze wskazówkami na ekranie.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zaprosić uczestników spotkania, kliknij przycisk Wyślij zaproszenie pocztą e-mail, wpisz adresy e-mail osób zapraszanych, po czym kliknij Wyślij.
- Aby udostępnić dokument wyświetlany na ekranie, kliknij przycisk Udostępnij mój ekran.

W miarę jak kolejne osoby będą dołączały do spotkania, ich nazwiska będą pojawiać się na liście uczestników.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wpisz treść wiadomości, wybierz jej odbiorców, po czym kliknij przycisk Wyślij wiadomość.
- Sporządź notatki i wyślij je po zakończeniu spotkania (tylko prezenterzy).
- Aby udostępnić pulpit innego uczestnika spotkania, zaznacz go na liście uczestników, kliknij na przycisk Ustaw rolę użytkownika i wybierz opcję Ustaw jako prezentera.

Udział w spotkaniu

Jeśli użytkownik nie ma konta, może dołączyć do spotkania jako gość.

1 Kliknij adres URL spotkania w zaproszeniu albo wpisz ten adres w polu adresowym przeglądarki.

2 Wpisz nazwę użytkownika oraz hasło do konta lub zaloguj się jako gość.

3 W spotkaniu, wykonaj wybrane czynności:
- Aby wysłać wiadomość, wpisz jej treść w okienku rozmowy, wybierz jej odbiorców, po czym kliknij przycisk Wyślij wiadomość.
- Aby wyczyścić okienko rozmowy albo zmienić czcionkę, kliknij przycisk Opcje okienka i wybierz odpowiednią opcję.

Preferencje spotkania

Adres URL spotkania oraz nazwa użytkownika używane przy inicjowaniu spotkań są przechowywane w preferencjach Spotkania. Aby zmienić ustawienia konta, wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS). Na liście po lewej stronie zaznacz pozycję Spotkanie.

Uwaga: *Nazwą użytkownika dla konta jest identyfikator Adobe. Nazwę tę można zmienić, wpisując nowy identyfikator w witrynie Adobe.com.*

Rozdział 22: Adobe Version Cue

Adobe Version Cue® CS3 to aplikacja do zarządzania wersjami plików, dołączana do pakietów Adobe Creative Suite 3 Design Premium i Standard, Adobe Creative Suite 3 Web Premium i Standard, oraz Adobe Creative Suite 3 Master Collection. Version Cue umożliwia obsługę wersji i zarządzanie zasobami w składnikach Creative Suite obsługujących ten program, takich jak Adobe Acrobat, Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Bridge oraz Adobe InCopy.

Posługiwanie się Adobe Version Cue

Informacje o programie Version Cue

Version Cue to program do zarządzania wersjami plików, dołączany do pakietów Creative Suite 3 Design, Web oraz Master Collection. Składa się z dwóch elementów: serwera Version Cue oraz funkcji obsługi łączności. Serwer Version Cue można zainstalować lokalnie lub na wydzielonym komputerze. Obsługuje on projekty Cue i recenzje dokumentów PDF. Funkcje łączności Version Cue wchodzą w skład wszystkich składników pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue (Acrobat, Flash, Illustrator, InDesign, InCopy, Photoshop i Bridge). Umożliwiają łączenie się z serwerami Version Cue.

Za pomocą Version Cue można monitorować wersje pliku podczas pracy oraz współpracować w ramach grupy roboczej, np. wymieniać pliki, kontrolować wersje, tworzyć kopie zapasowe i recenzje online, a także pobierać pliki do edycji i odkładać je. Pliki zarządzane przez Version Cue można organizować w projekty prywatne albo udostępniane.

Program Version Cue jest zintegrowany z Adobe Bridge: Bridge może pełnić rolę przeglądarki plików w projektach Version Cue. Za pomocą Bridge można obsługiwać serwery, projekty i pliki Version Cue, a także wyświetlać, wyszukiwać i porównywać informacje o zasobach zarządzanych przez Version Cue.

Narzędzie Administracja serwera Version Cue umożliwia tworzenie kont użytkowników, projektów i recenzji PDF oraz zarządzanie nimi, administrowanie kopiami zapasowymi, eksportowanie zawartości oraz definiowanie zaawansowanych informacji serwera Version Cue.

Film przedstawiający korzystanie z Version Cue można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0112_pl.

Zobacz także

“Dostęp do funkcji Version Cue” na stronie 710

“Korzystanie z serwera Version Cue” na stronie 714

Podstawy Version Cue

Serwer Version Cue

Przy domyślnej instalacji pakietu Creative Suite 3 Design, Web lub Master Collection, *serwer Version Cue* jest instalowany na komputerze, ale nie jest włączany. Serwery Version Cue przechowują projekty Version Cue oraz związane z nimi zasoby. Dostęp do serwera Version Cue zapewnia przeglądarka Adobe Bridge i okno dialogowe Adobe w składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue. Serwer Version Cue można uruchomić na własnym komputerze, ale najlepiej zainstalować go i uruchomić na osobnym komputerze, dostępnym dla innych użytkowników sieci.

Po pierwszym uruchomieniu serwera Version Cue program poprosi o podanie wstępnych ustawień serwera, w tym hasła administratora systemu, nazwy serwera, ustawień widoczności i ustawień tworzenia kont użytkowników.

Administracja serwera Version Cue

Po zainstalowaniu i włączeniu serwera Version Cue można skorzystać z narzędzia *Administracja serwera Version Cue*, aby skonfigurować konta użytkowników, tworzyć projekty i modyfikować ich właściwości, tworzyć recenzje dokumentów PDF oraz zarządzać nimi, a także konfigurować serwer Version Cue.

Projekty Version Cue

Version Cue przechowuje powiązane pliki i foldery w *projektach*. Projekty są składowane na serwerach Version Cue. W projektach znajdują się kopie wzorcowe plików dodanych do projektu, a także metadane plików, np. informacje o wersji i komentarze.

Lokalne pliki projektu oraz wersje serwerowe

Lokalne pliki projektu są tworzone na twoim dysku twardym, gdy otworzysz i edytuje plik z projektu Version Cue (Version Cue oznacza te pliki jako pobrane do edycji przez ciebie). Podczas pracy z lokalnym plikiem projektu, zmiany zapisuje się za pomocą polecenia Plik > Zapisz. Powoduje to uaktualnienie lokalnego pliku na dysku twardym użytkownika, ale nie pliku na serwerze Version Cue.

Po zakończeniu pracy nad plikiem lokalnym należy odłożyć go z powrotem na serwer Version Cue, tworząc *wersję*. Służy do tego polecenie Zwróć. Wersje stanowią migawkę pliku z danego punktu w czasie.

Serwer Version Cue przechowuje wszystkie wersje pliku, co umożliwia przeglądanie starszych wersji, promowanie wcześniejszej wersji do statusu wersji bieżącej, a także usuwanie niepotrzebnych lub przestarzałych wersji.

Kontrola wersji

Program Version Cue umożliwia wielu użytkownikom dostęp do plików na serwerze Version Cue. Jeżeli dwaj użytkownicy próbują jednocześnie edytować jeden plik na serwerze Version Cue, program włącza *kontrolę wersji*, powiadamiając drugiego użytkownika, że ten plik został już pobrany do edycji. Następnie Version Cue umożliwia użytkownikowi podjęcie decyzji co do dalszego postępowania.

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710

"Korzystanie z serwera Version Cue" na stronie 714

Obieg pracy Version Cue

Zanim będzie można korzystać z funkcji Version Cue, trzeba zainstalować i skonfigurować serwer Version Cue, utworzyć projekt i przydzielić do niego użytkowników.

Instalowanie i konfigurowanie serwera Version Cue

Podczas instalacji pakietu Creative Suite 3 Design, Web lub Master Collection, serwer Version Cue jest instalowany na komputerze, ale nie jest włączany. Można go włączyć, aby umożliwić proste współużytkowanie plików. Jednak aby współużytkować zasoby zarządzane przez Version Cue w ramach grupy roboczej, warto zainstalować ten program na osobnym komputerze, dostępnym dla innych użytkowników w sieci. Zobacz "Informacje o instalacji serwera Version Cue" na stronie 714.

Po pierwszym uruchomieniu serwera Version Cue program poprosi o podanie wstępnych ustawień serwera, w tym hasła administratora systemu, nazwy serwera, ustawień widoczności oraz domyślnych praw dostępu użytkowników. Zobacz "Włączanie i konfigurowanie serwera Version Cue" na stronie 715.

Dalszą konfigurację serwera przeprowadza się, ustawiając preferencje aplikacji serwerowej Version Cue oraz korzystając z narzędzia Administracja serwera Version Cue. Zobacz "Ustawianie preferencji serwera Version Cue" na stronie 716 oraz "Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue" na stronie 747.

Tworzenie projektu i przydzielanie użytkowników

Po zainstalowaniu i skonfigurowaniu serwera Version Cue można tworzyć projekty i przydzielać do nich użytkowników. Projekty tworzone w Version Cue są domyślnie prywatne. W dowolnej chwili można zmienić stan udostępniania oraz ograniczyć dostęp do projektu, wskazując, że użytkownicy muszą się zalogować, aby z niego korzystać.

Projekty tworzy się za pomocą przeglądarki Bridge, okna dialogowego Adobe albo narzędzia Administracja serwera Version Cue. Aby określić zaawansowane właściwości projektu, np. konieczność logowania użytkowników oraz przydział przyzwoleń, należy użyć narzędzia Administracja serwera Version Cue. Zobacz "Tworzenie projektów" na stronie 720 oraz "Tworzenie projektów i zarządzanie nimi za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue" na stronie 743.

Dodawanie plików do projektu

Po utworzeniu projektu należy dodać do niego pliki, tak aby użytkownicy mogli je pobrać do edycji, wprowadzić zmiany i zwrócić na serwer. Do projektu można dodawać wiele plików Adobe i innych aplikacji, korzystając z przeglądarki Bridge. Za pomocą okna dialogowego Adobe, dostępnego w składnikach Creative Suite obsługujących Version Cue, można dodawać po jednym pliku na raz. Zobacz "Dodawanie plików i folderów do projektu" na stronie 724.

Dostęp do funkcji Version Cue

Dostęp do funkcji Version Cue za pomocą przeglądarki Bridge lub okna dialogowego Adobe zależy od tego, czy używa się oprogramowania obsługującego Version Cue oraz czy używa się jednego z produktów Adobe Creative Suite (np. Adobe Creative Suite Design Premium).

Na przykład, używając programu Photoshop jako składnika pakietu, masz dostęp do pełnego zestawu funkcji, zarówno w oknie dialogowym Adobe, jak i w przeglądarce Bridge. Natomiast jeżeli używasz programu Photoshop jako pojedynczej aplikacji, to musisz mieć prawa dostępu do projektu udostępnianego, aby korzystać z wszystkich funkcji Version Cue. W programach Dreamweaver, Contribute i Fireworks dostęp do funkcji Version Cue jest możliwy tylko za pośrednictwem przeglądarki Bridge. Poniższa tabela objaśnia sytuacje, w których użytkownik ma dostęp do funkcji Version Cue oraz podaje metodę dostępu do tych funkcji.

Składnik	Dostęp przez okno dialogowe Adobe	Dostęp przez przeglądarkę Bridge
Acrobat, Bridge, Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop, Flash	Używany jako część pakietu Creative Suite: Tak Używany jako program samodzielny: Tylko jeżeli użytkownikowi przyznano dostęp do projektu udostępnianego	Używany jako część pakietu Creative Suite: Tak Używany jako program samodzielny: Tylko jeżeli użytkownikowi przyznano dostęp do projektu udostępnianego
Dreamweaver, Contribute, Fireworks,	Nie	Używany jako część pakietu Creative Suite: Tak Używany jako program samodzielny: Tylko jeżeli użytkownikowi przyznano dostęp do projektu udostępnianego

Firma Adobe zaleca zarządzanie plikami aplikacji innych niż Adobe za pomocą przeglądarki Bridge. Jeżeli jednak współpracujesz z innymi użytkownikami, którzy nie mają programu Bridge, to mogą oni otwierać projekty na serwerze Version Cue, korzystając z adresu URL serwera WebDAV dla Version Cue. Zobacz "Łączenie się z serwerem Version Cue za pomocą protokołu WebDAV" na stronie 718.

Administratorzy systemów informatycznych mogą korzystać z narzędzia Adobe Version Cue Access Utility, które służy do otwierania i wydzielania bieżących wersji plików przechowywanych w projekcie Version Cue. Narzędzie to można pobrać ze strony Adobe. Więcej informacji można znaleźć w serwisie WWW firmy Adobe.

Używanie składników pakietu Creative Suite 2 oraz programu Acrobat 8 w połączeniu z Version Cue CS3

Serwer Version Cue CS3 może obsługiwać składniki pakietu Adobe Creative Suite 2 oraz program Acrobat 8. Występują tu jednak pewne różnice, o których należy pamiętać.

- Jeśli chcesz otwierać pliki zarządzane przez Version Cue CS3 za pomocą programu Acrobat 8 lub składnika Adobe Creative Suite 2, to pliki te muszą należeć do projektu zgodnego z wersją Version Cue CS2. Podczas tworzenia projektu Version Cue CS3 można określić, czy ma on być zgodny z Version Cue CS2. (Natomiast gdy projekt został już utworzony, nie można włączyć dla niego opcji zgodności z Version Cue CS2).
  Uwaga: *Projekty przeniesione z Version Cue CS2 do Version Cue CS3 zachowują zgodność z programem Acrobat 8 i składnikami Adobe Creative Suite 2.*
- Składniki Acrobat 8 i Adobe Creative Suite 2 nie mogą się łączyć z serwerem Version Cue CS3, jeżeli w narzędziu Administracja serwera Version Cue włączono funkcję SSL.

- Składniki Adobe Creative Suite 2 nie mogą współpracować z serwerami Version Cue CS3, które zainstalowano na tym samym komputerze. Składniki Adobe Creative Suite 2 mogą się natomiast łączyć z serwerami Version Cue CS3 znajdującymi się w sieci.
- Przestrzeń robocza Version Cue CS2 oraz serwer Version Cue CS3 mogą być zainstalowane i działać jednocześnie na tym samym komputerze. Jeżeli chcesz przenosić projekty z Version Cue CS2 do Version Cue CS3, to zainstalowanie ich na tym samym komputerze jest konieczne.
- Version Cue CS3 nie obsługuje wariantów; jednak składniki pakietu Adobe Creative Suite 2 mogą posługiwać się wariantami w projekcie zgodnym z Version Cue CS2, ale obsługiwanym przez serwer Version Cue CS3. Składniki Adobe Creative Suite 3 nie będą miały dostępu do wariantów w projekcie zgodnym z Version Cue CS2, a obsługiwanym przez serwer Version Cue CS3.

Informacje o korzystaniu z programu Acrobat 8 w połączeniu z Version Cue CS2 można znaleźć w sekcji "Używanie Version Cue" w systemie pomocy do programu Acrobat 8. Informacje o korzystaniu ze składników Adobe Creative Suite 2 w połączeniu z Version Cue CS2 można znaleźć w systemie pomocy do środowiska Version Cue CS2.

Zobacz także

“Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi” na stronie 743

“Przenoszenie projektów do serwera Version Cue 3.0” na stronie 719

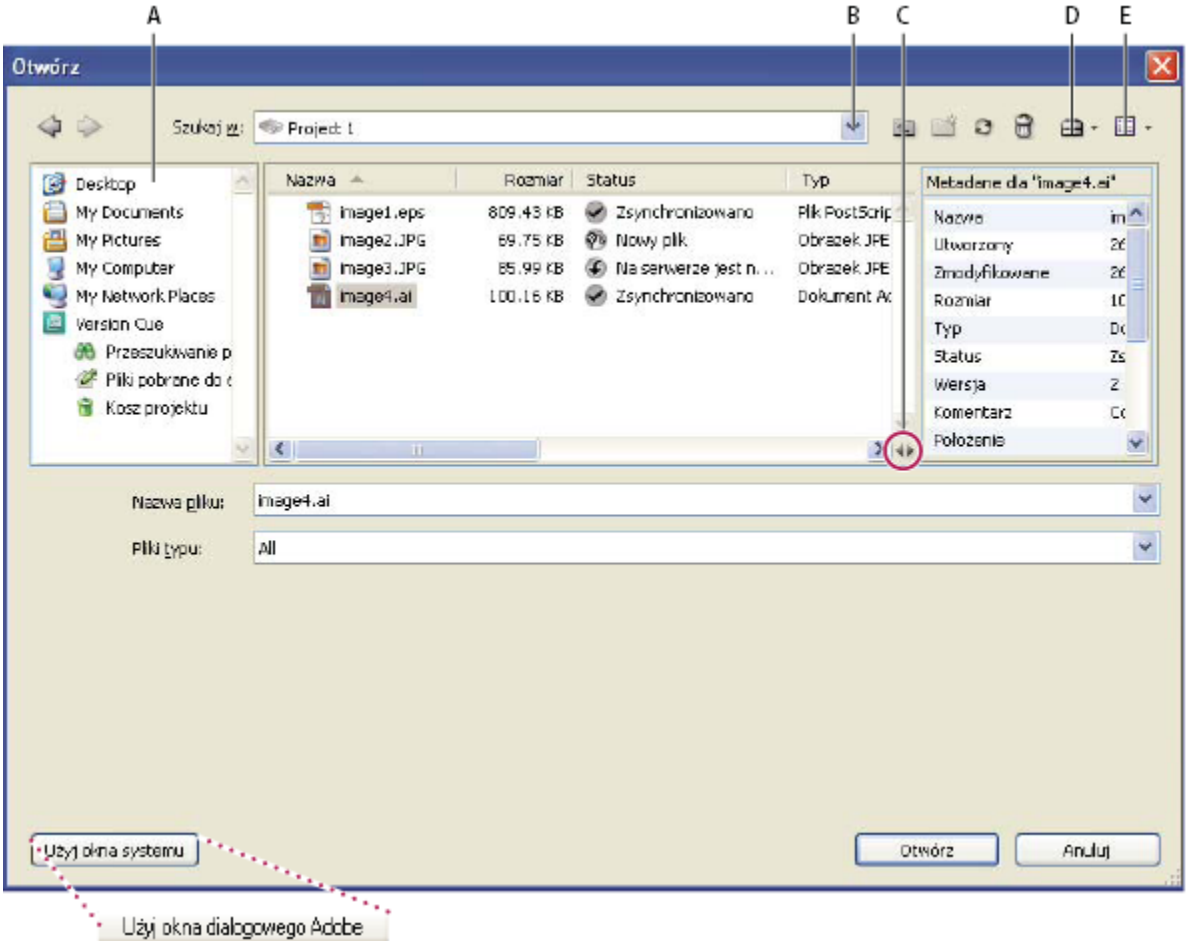
Korzystanie z okna dialogowego Adobe

W składnikach Creative Suite, które obsługują środowisko Version Cue, można używać okna dialogowego Adobe, dostępnego po wybraniu poleceń Otwórz, Importuj, Eksportuj, Umieść, Zapisz albo Zapisz jako. Okno dialogowe Adobe udostępnia polecenia i kontrolki środowiska Version Cue oraz wyświetla miniaturki i inne informacje, ułatwiające identyfikację plików.

Aby skorzystać z okna dialogowego Adobe, kliknij przycisk Użyj okna Adobe w oknie dialogowym Otwórz, Importuj, Eksportuj, Umieść, Zapisz albo Zapisz jako.

Jeżeli w oknie dialogowym Otwórz, Importuj, Eksportuj, Umieść, Zapisz albo Zapisz jako nie ma przycisku Użyj okna Adobe, sprawdź, czy w Bridge lub używanym składniku Creative Suite włączono obsługę środowiska Version Cue.

Opcje w menu Widok umożliwiają zmianę sposobu wyświetlania. Okno dialogowe systemu operacyjnego można w dowolnym momencie przywrócić, klikając przycisk Użyj okna systemu.



Okno dialogowe Adobe
***A.** Panel Ulubione **B.** Menu Szukaj w **C.** Przełączanie metadanych **D.** Menu Narzędzia **E.** Menu Widok*

Ikony serwera i projektu Version Cue

Bridge i okno dialogowe Adobe wyświetlają ikony stanu serwerów i projektów Version Cue, informując, czy są one online (dostępne), offline, lokalne czy zdalne.

Projekt udostępniany Wskazuje, że projekt jest dostępny i udostępniony innym użytkownikom.

Projekt prywatny Wskazuje, że projekt jest dostępny, ale nie jest udostępniony innym użytkownikom.

Projekt offline Wskazuje, że projekt nie jest dostępny.

Projekt zgodny z VC2 Wskazuje projekt zgodny ze składnikami pakietu Adobe Creative Suite 2 oraz programem Adobe Acrobat 8.

Serwer offline Wskazuje serwer Version Cue niepodłączony do sieci (offline).

Mój serwer Wskazuje serwer Version Cue zainstalowany lokalnie na tym komputerze.

Serwer sieciowy Wskazuje zdalny serwer Version Cue, który jest dostępny.

Włączanie zarządzania plikami w środowisku Version Cue

Zarządzanie plikami w środowisku Version Cue zapewnia dostęp do projektów Version Cue. Funkcja zarządzania jest domyślnie włączona w przeglądarce Bridge CS3 oraz we wszystkich składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue, z wyjątkiem programów Flash i Acrobat 8. W programach Flash i Acrobat 8 trzeba zarządzanie plikami przez Version Cue trzeba włączać i wyłączać ręcznie.

Jeżeli wyłączy się zarządzanie plikami przez Version Cue w jednym składniku pakietu Creative Suite, to zostanie ono wyłączone we wszystkich składnikach tego pakietu, które obsługują Version Cue, z wyjątkiem programów Acrobat, Flash i Bridge. Jeżeli wyłączy się zarządzanie plikami przez Version Cue w programie Bridge, to zostanie ono wyłączone we wszystkich składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue, z wyjątkiem programów Acrobat i Flash.

Wyłączenie zarządzania plikami przez Version Cue oznacza wyłączenie dostępu do wszystkich projektów Version Cue na wszystkich serwerach Version Cue.

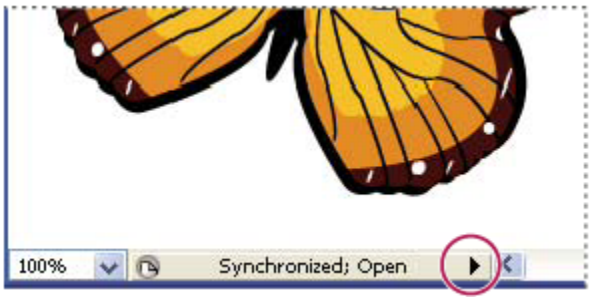
- W preferencjach skryptów uruchamiania w programie Bridge zaznacz opcję Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach obsługi plików i schowka w programie Illustrator zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach obsługi plików w programie InDesign zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach obsługi plików w programie Photoshop zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach ogólnych w programie Flash zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach dokumentu w programie Acrobat zaznacz Włącz menedżer plików Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach obsługi plików w programie InCopy zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.

Wyświetlanie informacji środowiska Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Informacje o serwerach, projektach i zasobach Version Cue można wyświetlać w oknie dialogowym Adobe albo w przeglądarce Bridge, używając funkcji Inspektor. Sposób wyświetlania informacji w programie Bridge podano w sekcji "Inspekcja plików Version Cue" w pomocy do programu Bridge.

Jeżeli plik zarządzany przez Version Cue został już otwarty w składniku pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue, to informacje o pliku są widoczne na pasku stanu, w dolnym lewym rogu okna dokumentu. W programie Acrobat informacje te pojawiają się w dolnym lewym rogu panelu nawigacji.



Pasek stanu

1. W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Otwórz.
2. Kliknij przycisk Użyj okna dialogowego Adobe. (Jeżeli zamiast tego przycisku widoczny jest przycisk Użyj okna systemu, to znaczy, że okno Adobe jest już wyświetlone).

3 Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.

4 Aby zmienić sposób wyświetlania serwerów, projektów lub plików Version Cue w tym oknie dialogowym, wybierz jedną z opcji z menu Widok.

Uwaga: *Jeżeli serwer Version Cue, dla którego chcesz wyświetlić informacje, znajduje się poza twoją podsiecią, użyj polecenia Połącz z serwerem z menu Narzędzia (albo polecenia 'Połącz z' z menu Narzędzia projektu w programie Acrobat).*

5 Aby wyświetlić informacje o serwerze, projekcie lub pliku Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przełącznik, aby wyświetlić panel Właściwości i obejrzeć właściwości pliku.
- Umieść wskaźnik nad pozycją. Informacje zostaną wyświetlone w podpowiedzi.
- Zaznacz plik i wybierz polecenie Wersje z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat), aby wyświetlić informacje o wersji pliku.

Zobacz także

"Status pliku" na stronie 726

"Łączenie się z serwerami zdalnymi" na stronie 718

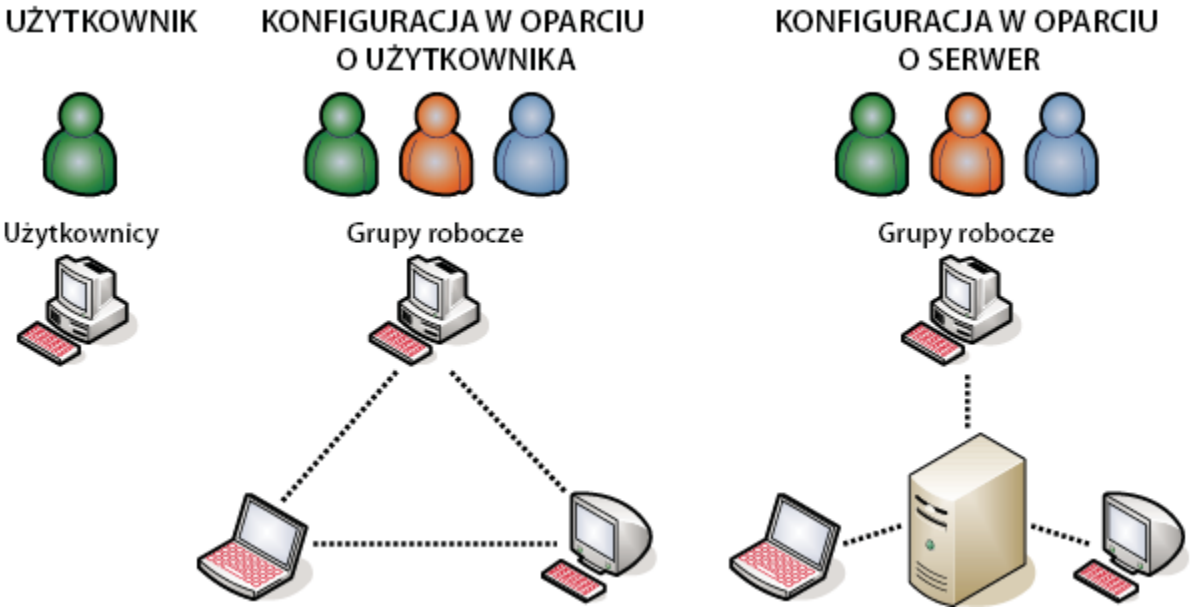
Korzystanie z serwera Version Cue

Administracja serwera Version Cue

Serwery Version Cue przechowują projekty Version Cue oraz związane z nimi zasoby. Przy domyślnej instalacji pakietu Creative Suite 3 Design, Web lub Master Collection, program Version Cue instaluje serwer Version Cue na komputerze użytkownika, ale nie włącza go. Serwer Version Cue zainstalowany na twoim komputerze będzie dostępny tylko wtedy, gdy komputer ten będzie włączony i połączony przez sieć z innymi użytkownikami w grupie roboczej. Ten scenariusz ma zastosowanie do użytku osobistego lub do wymiany plików między poszczególnymi osobami.

Można także zainstalować serwer Version Cue na wydzielonym komputerze, dostępnym dla innych osób w sieci. W ten sposób zasoby Version Cue będą zawsze dostępne dla grupy roboczej.

Film przedstawiający korzystanie ze środowiska Version Cue można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/vid0113_pl.



Udostępnianie plików - lokalnie albo za pośrednictwem serwera: Version Cue można skonfigurować do pracy w środowisku użytkownika albo w środowisku serwerowym. W implementacji w środowisku użytkownika, pliki i projekty są udostępniane z własnego dysku twardego tego użytkownika. W środowisku serwerowym natomiast Version Cue umieszcza się na osobnym komputerze, przeznaczonym specjalnie do tego celu.

Serwer Version Cue instaluje się w folderze Program Files/Common Files/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server (Windows) albo w folderze Library/Application Support/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server folder (Mac OS). Miejsca instalacji nie można zmienić.

Aby zainstalować serwer Version Cue na wydzielonym komputerze, uruchom program instalacyjny pakietu Creative Suite 3 Design, Web, or Master Collection. Wykonuj instrukcje na ekranie, instalując tylko serwer Version Cue.
Uwaga: *Zanim zainstalujesz serwer Version Cue na wydzielonym komputerze, przeczytaj Umowę licencyjną użytkownika końcowego twojego egzemplarza pakietu Adobe Creative Suite.*

Włączanie i konfigurowanie serwera Version Cue

Aby korzystać z serwera Version Cue, trzeba go włączyć i skonfigurować ustawiania początkowe. Po skonfigurowaniu ustawień wstępnych, dalsze ustawienia serwera Version Cue można określać w preferencjach Version Cue, a zaawansowane opcje serwera (np. włączanie SSL) określa się za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Film przedstawiający korzystanie z serwera Version Cue można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0114_pl.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij Uruchom mój serwer w oknie dialogowym Adobe albo w Adobe Bridge.
- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS). Następnie kliknij Uruchom.

Version Cue uruchomi narzędzie Administracja serwera Version Cue i wyświetli okno Konfiguracja początkowa.

2 W oknie Konfiguracja początkowa wpisz hasło administratora w polu tekstowym Hasło.

Uwaga: *Pamiętaj, aby zapisać sobie to hasło. Jeżeli zapomnisz hasła administratora systemu, to trzeba będzie ponownie instalować serwer Version Cue.*

3 Podaj nazwę serwera w polu tekstowym Nazwa serwera.

4 Wybierz odpowiednią opcję z menu Widoczność serwera:

- Aby inni użytkownicy w sieci nie widzieli twojego serwera, wybierz opcję Prywatny. Dostęp do prywatnych serwerów Version Cue jest możliwy tylko z komputera lokalnego.
- Aby serwer był widoczny dla innych użytkowników w sieci, wybierz Widoczny dla innych. (Serwer musi być widoczny, aby można było przyznać innym użytkownikom dostęp do zawartych w nim projektów).

Uwaga: *Jeżeli Version Cue zainstalowano na komputerze z systemem Windows, używającym zapory (firewall), a chcesz udostępnić serwer innym, pozostaw otwarte porty TCP o numerach 3703 i 5353. Jeżeli włączono obsługę SSL dla serwera Version Cue, pozostaw również otwarty port o numerze 3704. Jeżeli na tym samym komputerze zainstalowano Version Cue CS2, pozostaw również otwarty port 50900 (i port 50901, jeżeli włączona jest obsługa SSL). Instrukcje można znaleźć w pomocy do systemu Windows.*

5 Wybierz odpowiednią opcję z menu Konta użytkowników:

- Aby umożliwić dostęp do serwera także tym użytkownikom, którzy nie mają na nim konta, wybierz opcję Automatyczne tworzenie konta użytkownika. Jeśli ta opcja jest zaznaczona, Version Cue tworzy nowe konto użytkownika bez hasła w momencie, gdy nowy użytkownik wchodzi na serwer.

  Włączenie automatycznego tworzenia konta użytkownika, a potem obsługi LDAP powoduje, że użytkownicy z katalogu LDAP są automatycznie importowani w momencie wejścia na serwer przy użyciu konta LDAP. Użytkownicy zaimportowani w ten sposób są dodawani do grupy Każdy, otrzymują poziom dostępu 'Brak' i nie mogą logować się do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Ta technika umożliwia automatyczne przyznawanie użytkownikom LDAP domyślnych praw dostępu do projektów na serwerze Version Cue bez potrzeby bezpośredniego importowania ich kont.
- Aby określić, że dostęp do serwera mogą mieć tylko nazwani użytkownicy, zdefiniowani w narzędziu Administracja serwera Version Cue, wybierz Ręczne tworzenie kont użytkowników.

6 Kliknij Zapisz i kontynuuj, aby zalogować się do narzędzia Administracja serwera Version Cue i ustawić zaawansowane opcje serwera.

Zobacz także

"Administracja serwera Version Cue" na stronie 738

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

Ustawianie preferencji serwera Version Cue

Wiele ustawień serwera Version Cue można skonfigurować w preferencjach Version Cue. Dotyczy to np. ilości pamięci RAM dostępnej dla Version Cue oraz położenia folderu Dane. Aby skonfigurować ustawienia zaawansowane, np. włączyć obsługę SSL, zmienić nazwę serwera Version Cue, ustawić opcje logowania do serwera, zresetować blokady użytkowników albo utworzyć kopię zapasową serwera, należy skorzystać z narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Zobacz także

"Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue" na stronie 747

Dostęp do preferencji serwera Version Cue

1 Aby dotrzeć do preferencji Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS).
- Windows: dwukrotnie kliknij ikonę Version Cue na obszarze powiadomień paska zadań, w prawym dolnym rogu ekranu.
- Mac OS: kliknij ikonę Version Cue na pasku menu na górze ekranu. Wybierz Preferencje Version Cue CS3 z menu.

Uwaga: *Ikona Version Cue jest domyślnie ukryta. Jeśli chcesz to zmienić, zaznacz opcję Pokaż ikonę Version Cue CS3 na pasku zadań (Windows) albo Pokaż status Version Cue CS3 na pasku menu (Mac OS) w preferencjach serwera Version Cue.*

2 Kliknij zakładkę Ustawienia w oknie dialogowym Adobe Version Cue CS3.

Uwidocznianie serwera Version Cue

1 Aby inni użytkownicy mieli dostęp do projektów Version Cue udostępnionych na serwerze, wybierz opcję 'Widoczny dla innych' z menu Widoczność serwera. Aby ukryć serwer Version Cue przed innymi użytkownikami, wybierz opcję Prywatny.

Uwaga: *Jeżeli Version Cue zainstalowano na komputerze z systemem Windows, używającym zapory (firewall), a chcesz udostępnić serwer innym, pozostaw otwarte porty TCP o numerach 3703 i 5353. Jeżeli włączono obsługę SSL dla serwera Version Cue, pozostaw również otwarty port o numerze 3704. Jeżeli na tym samym komputerze zainstalowano Version Cue CS2, pozostaw również otwarty port 50900 (i port 50901, jeżeli włączona jest obsługa SSL). Instrukcje można znaleźć w pomocy do systemu Windows.*

2 Kliknij Zastosuj.

Określanie wielkości grupy roboczej

1 Z menu Wielkość grupy roboczej wybierz przeciętną liczbę osób korzystających z Version Cue. To ustawienie określa, w jaki sposób Version Cue steruje potencjalnym obciążeniem.

2 Kliknij Zastosuj.

Określanie pamięci RAM

Domyślna wielkość przydzielonej pamięci RAM (128 MB) wystarcza dla grup roboczych mniejszych niż 10 osób oraz projektów zawierających mniej niż 1000 zasobów. Dla większych grup roboczych i projektów do 1000 zasobów, przydziel 256 MB pamięci RAM. Jeżeli projekty zawierają więcej niż 1000 zasobów lub jeżeli obsługujesz ponad 50 projektów, to niezależnie od wielkości grupy roboczej przydziel co najmniej 512 MB pamięci RAM.

1 W polu tekstowym Wykorzystanie pamięci wpisz ilość pamięci RAM, która ma być dostępna dla Version Cue (domyślnie jest to 128 MB).

2 Kliknij Zastosuj.

Uwidocznianie ikony Version Cue

1 Zaznacz opcję Pokaż ikonę Version Cue CS3 na pasku zadań (Windows) albo Pokaż status Version Cue CS3 na pasku menu (Mac OS), aby ikona Version Cue pozostała widoczna.

2 Kliknij Zastosuj.

Włączanie środowiska Version Cue przy uruchamianiu komputera

1 Zaznacz opcję Włącz Version Cue CS3 przy uruchamianiu komputera.

2 Kliknij Zastosuj.

Zmiana położenia folderu Dane

Folder Dane zawiera pliki, które utrzymują spójność projektów Version Cue, wersji plików oraz metadanych. Położenie folderu Dane można zmienić. Nie można go jednak przenieść na wolumin sieciowy. Przenosząc folder Dane na dysk zewnętrzny w systemie Mac OS, pamiętaj o wyłączeniu opcji Ignoruj przyzwolenia pliku w oknie dialogowym 'Pobierz informacje' tego dysku.
> ***Ważne:*** *Zanim zmienisz położenie tego folderu, zamknij serwer Version Cue. Nie przenoś folderu Dane Version Cue ręcznie ani nie edytuj znajdujących się w nim plików.*

1 Aby dotrzeć do preferencji Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Windows: dwukrotnie kliknij ikonę Version Cue na obszarze powiadomień paska zadań, w prawym dolnym rogu ekranu.
- Mac OS: kliknij ikonę Version Cue na pasku menu na górze ekranu. Wybierz Preferencje Version Cue CS3 z menu.
- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS).

2 Kliknij zakładkę Położenia w oknie dialogowym Adobe Version Cue CS3.

3 Kliknij przycisk Wybierz obok bieżącego położenia folderu Dane. Wybierz nowe położenie dla tego folderu. Musi to być miejsce na tym samym komputerze (łącznie z dyskami zewnętrznymi), na którym zainstalowany jest serwer Version Cue.

4 Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

"Zamykanie lub ponowne uruchamianie serwera Version Cue " na stronie 719

Łączenie się z serwerami zdalnymi

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Jeśli pracujesz nad projektami Version Cue, które znajdują się w innej podsieci, możesz połączyć się z serwerem Version Cue, używając adresu IP komputera. Taki serwer musi być jednak skonfigurowany jako widoczny dla innych użytkowników. Serwery Version Cue w twojej podsieci są automatycznie skonfigurowane jako widoczne.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Otwórz. Jeżeli używasz okna systemowego, naciśnij przycisk Użyj okna Adobe. Kliknij Version Cue na panelu Ulubione. Wybierz polecenie Połącz z serwerem z menu Narzędzia albo polecenie 'Połącz z' z menu Narzędzia projektu (Acrobat) .
- W programie Bridge wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Połącz z serwerem.

2 W oknie dialogowym Połącz z serwerem wpisz adres IP lub DNS oraz numer portu serwera Version Cue, np.: http://153.32.235.230. Jeżeli łączysz się z serwerem, który jest zainstalowany w tym samym systemie, co przestrzeń robocza Version Cue CS2, to na końcu adresu URL Version Cue dodaj numer portu 50900. Przykład: http://153.32.235.230:50900.

Adresy URL środowiska Version Cue, potrzebne użytkownikom zdalnym i aplikacjom WebDAV do korzystania z serwera możesz znaleźć logowania do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Adresy te są także widoczne w Inspektorze w przeglądarce Bridge.

3 Kliknij przycisk OK.

Na liście dostępnych serwerów Version Cue automatycznie pojawi się skrót do wprowadzonego serwera zdalnego.

Łączenie się z serwerem Version Cue za pomocą protokołu WebDAV.

Firma Adobe zaleca zarządzanie plikami aplikacji innych niż Adobe za pomocą przeglądarki Adobe Bridge. Jeżeli jednak współpracujesz z innymi użytkownikami, którzy nie mają programu Adobe Bridge, to mogą oni otwierać projekty na serwerze Version Cue, korzystając z adresu URL serwera WebDAV dla Version Cue.

Dostęp do serwera Version Cue zapewni aplikacja obsługująca protokół WebDAV, np. składnik pakietu Microsoft Office. W Windows, zdefiniuj projekt na serwerze Version Cue jako miejsce sieciowe, podając URL WebDAV tego projektu. W systemie Mac OS podaj adres URL WebDAV tego projektu, korzystając z polecenia Połącz z serwerem w Finderze. Zanim spróbujesz się połączyć, zapoznaj się z opisem korzystania z funkcji WebDAV w dokumentacji używanej aplikacji.

1 Wpisz adres URL WebDAV Version Cue, numer portu (3703 lub 50900, jeżeli łączysz się z serwerem, który działa w tym samym systemie, co przestrzeń robocza Version Cue CS2), `webdav` oraz nazwę projektu. Przykład: http://153.32.235.230:3703/webdav/*nazwa_projektu*

Przenoszenie projektów do serwera Version Cue 3.0

Jeżeli używasz obecnie wersji Version Cue CS2, to musisz przenieść projekty do wersji Version Cue CS3. Podczas migracji projektów z Version Cue CS2 do Version Cue CS3 przenoszone są również konta użytkowników przypisanych do tych projektów.

Na komputerach Macintosh z procesorem Intel® nie można przenosić projektów Version Cue CS2 do wersji Version Cue CS3.

Zanim dokonasz migracji projektów, poproś wszystkich użytkowników o zsynchronizowanie zasobów, tak aby dane projektu były aktualne.

1 Odszukaj folder Com.adobe.versioncue.migration_2.0.0 na komputerze, na którym zainstalowano Version Cue CS3. Skopiuj go do folderu Wtyczki programu Version Cue CS2.

2 Uruchom ponownie Version Cue CS2.

3 Zaloguj się do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

4 Kliknij kartę Zaawansowane i kliknij przycisk Importuj dane Version Cue CS2.

5 Wpisz login i hasło administratora Version Cue CS2 i kliknij Zaloguj.

6 Zaznacz projekt, który chcesz przenieść. Kliknij Migruj.

Uwaga: *Jeżeli projekt Version Cue CS2 ma taką samą nazwę, jak projekt istniejący już na serwerze Version Cue CS3, to Version Cue dołączy na końcu jego nazwy liczbę (np. Projekt testowy (2)). Jeżeli użytkownik Version Cue CS2 ma taką samą nazwę, co istniejący użytkownik na serwerze Version Cue CS3, to Version Cue użyje istniejącego konta użytkownika Version Cue CS3.*

7 Gdy Administracja serwera Version Cue wyświetli stronę z potwierdzeniem, kliknij Koniec.

8 Zatrzymaj przestrzeń roboczą Version Cue CS2.

9 Odinstaluj Version Cue CS2.

10 Ponownie uruchom serwer Version Cue CS3. Operacja ta spowoduje zresetowanie wszystkich portów, umożliwiając dostęp zarówno z aplikacji Adobe Creative Suite 2, jak i z aplikacji Adobe Creative Suite 3.

Zobacz także

"Logowanie do narzędzia Administracja serwera Version Cue " na stronie 739

"Używanie składników pakietu Creative Suite 2 oraz programu Acrobat 8 w połączeniu z Version Cue CS3" na stronie 710

Zamykanie lub ponowne uruchamianie serwera Version Cue

Zamykając serwer Version Cue, uniemożliwiasz dostęp do projektów Version Cue obsługiwanych przez ten serwer.

Przy każdym ponownym uruchomieniu, serwer Version Cue przeprowadza kontrolę spójności i w razie potrzeby dokonuje napraw. Dla uzyskania jak najlepszej sprawności systemu należy co tydzień ponownie uruchamiać serwer Version Cue, aby środowisko sprawdziło spójność i dokonało napraw.

1 Aby dotrzeć do preferencji Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Windows: dwukrotnie kliknij ikonę Version Cue na obszarze powiadomień paska zadań, w prawym dolnym rogu ekranu.
- Mac OS: kliknij ikonę Version Cue na pasku menu na górze ekranu. Wybierz Preferencje Version Cue CS3.
- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS).

2 Kliknij zakładkę Ustawienia w oknie dialogowym Adobe Version Cue CS3.
- Aby zamknąć serwer Version Cue, kliknij Zatrzymaj. Gdy pojawi się monit, kliknij Tak (Windows) lub Zamknij (Mac OS).
- Aby zrestartować serwer Version Cue, kliknij Zatrzymaj, a następnie Uruchom.
- Aby automatycznie włączać Version Cue przy uruchamianiu komputera, zaznacz opcję Włącz serwer podczas uruchamiania komputera.

3 Kliknij OK (Windows) lub Zastosuj teraz (Mac OS).

Serwer Version Cue można również zrestartować, klikając przycisk Uruchom ponownie serwer na zakładce Zaawansowane w narzędziu Administracja serwera Version Cue.

Zobacz także

"Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue" na stronie 747

Praca z projektami Version Cue

Informacje o projektach Version Cue

Projekty Version Cue są składowane na serwerach Version Cue. W projektach znajdują się kopie wzorcowe plików dodanych do projektu, a także wersje plików i inne dane, np. komentarze i daty wersji. Jeżeli serwer Version Cue oznaczono jako widoczny dla innych, a projekty są udostępniane, dostęp do projektów ma wielu użytkowników. Projekty mogą zawierać zarówno pliki Adobe, jak i innych aplikacji.

Po pierwszym otwarciu projektu Version Cue, na komputerze tworzony jest folder o nazwie "Version Cue". Jest on umieszczany w folderze Moje dokumenty (Windows) lub Dokumenty (Mac OS). W nowym folderze Version Cue tworzony jest z kolei podfolder dla danego projektu. Version Cue tworzy również skrót do projektu, który pojawia się w przeglądarce Bridge i w oknie dialogowym Adobe po kliknięciu ikony Version Cue w 'Ulubionych'.

Projekty mogą tworzyć i administrować nimi tylko tacy użytkownicy, którym przydzielono stosowne przyzwolenia w narzędziu Administracja serwera Version Cue.
Uwaga: *Jeżeli używasz składnika pakietu Adobe Creative Suite 2 albo programu Acrobat 8, to projekty Version Cue CS3 nie będą widoczne w oknie dialogowym Adobe ani w przeglądarce Bridge, jeżeli nie zostały oznaczone jako zgodne wstecznie z tymi programami. Ponadto składniki Creative Suite 2 i program Acrobat 8 nie mogą łączyć się z serwerami Version Cue CS3, które wykorzystują SSL.*

Zobacz także

"Informacje o lokalnych plikach projektu " na stronie 726

"Informacje o wersjach" na stronie 733

Tworzenie projektów

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Projekty można tworzyć za pomocą przeglądarki Bridge, wszystkich składników pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue, a także narzędzia Administracja serwera Version Cue, które umożliwia ustawianie zaawansowanych właściwości projektu. Informacje o tworzeniu projektów w narzędziu Administracja serwera Version Cue podano w sekcji "Tworzenie projektów i zarządzanie nimi w narzędziu Administracja serwera Version Cue" na stronie 743.

Aby tworzyć projekty Version Cue, musisz mieć przyzwolenia do administrowania projektami. Jeśli tworzysz projekt udostępniany, to pamiętaj o włączeniu widoczności serwera Version Cue dla innych użytkowników. Jeżeli serwer będzie prywatny, to inni użytkownicy nie będą mieli dostępu do projektu, który chcesz udostępniać.

Zobacz także

"Tworzenie kont użytkowników i zarządzanie nimi" na stronie 740

Tworzenie projektu

1. W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Otwórz. Jeżeli używane jest okno dialogowe Otwórz systemu operacyjnego, kliknij przycisk Użyj okna Adobe.
2. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
3. Wybierz polecenie Nowy projekt z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat) .
4. Z menu Położenie wybierz serwer Version Cue, który będzie obsługiwał projekt.
5. Wpisz nazwę projektu w pole Nazwa projektu oraz jego opis w pole Informacje projektu.
6. Aby ten projekt i jego pliki były dostępne dla innych, zaznacz opcję Udostępniaj ten projekt innym.
7. Aby utworzyć projekt dostępny dla użytkowników pakietu Creative Suite 2 i programu Acrobat 8, zaznacz opcję Maksymalizuj zgodność z aplikacjami CS2 i Acrobat 8.
8. Kliknij przycisk OK.

Tworzenie projektu w przeglądarce Bridge

1. Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Nowy projekt.
2. Z menu Położenie w oknie dialogowym Nowy projekt wybierz serwer Version Cue, który będzie obsługiwał projekt.
3. Wpisz nazwę projektu w pole Nazwa projektu oraz jego opis w pole Informacje projektu.
4. Aby ten projekt i jego pliki były dostępne dla innych, zaznacz opcję Udostępniaj ten projekt innym.
5. Aby utworzyć projekt dostępny dla użytkowników pakietu Creative Suite 2 i programu Acrobat 8, zaznacz opcję Maksymalizuj zgodność z aplikacjami CS2 i Acrobat 8.
6. Kliknij przycisk OK.

Otwieranie projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Możesz otwierać projekty przechowywane na lokalnym serwerze Version Cue albo projekty udostępnione, znajdujące się na serwerze zdalnym, skonfigurowanym jako widoczny dla innych użytkowników.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

"Ustawianie preferencji serwera Version Cue" na stronie 716

Otwieranie projektu

1. W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Otwórz. Jeżeli używane jest okno dialogowe Otwórz systemu operacyjnego, kliknij przycisk Użyj okna Adobe.
2. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij serwer lokalny, aby wyświetlić jego projekty.
   - Dwukrotnie kliknij Ostatnie projekty, aby otworzyć niedawno używany projekt.
   - Dwukrotnie kliknij Przeglądaj serwery, aby odnaleźć serwer Version Cue, na którym znajduje się projekt. Po odszukaniu serwera kliknij go dwukrotnie, aby wyświetlić jego projekty.
     Uwaga: *Jeżeli serwer, który obsługuje projekt, znajduje się poza twoją siecią, wybierz polecenie Połącz z serwerem z menu Narzędzia albo 'Połącz z' z menu Narzędzia projektu (Acrobat). wpisz adres IP lub DNS serwera i kliknij OK.*
4. Dwukrotnie kliknij projekt, aby go otworzyć.

Otwieranie projektu w przeglądarce Bridge

1. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij serwer lokalny, aby wyświetlić jego projekty.
   - Dwukrotnie kliknij Ostatnie projekty, aby otworzyć niedawno używany projekt.
   - Dwukrotnie kliknij Przeglądaj serwery, aby odnaleźć serwer Version Cue, na którym znajduje się projekt. Po odszukaniu serwera kliknij go dwukrotnie, aby wyświetlić jego projekty.

   Uwaga: *Jeżeli serwer, który obsługuje projekt, znajduje się poza twoją podsiecią, wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Połącz z serwerem. Wpisz adres IP lub DNS serwera i kliknij OK.*
3. Dwukrotnie kliknij projekt, aby go otworzyć.

Edytowanie właściwości projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Edytować można większość właściwości projektu, w tym jego nazwę, opis i stan udostępniania, położenie lokalnych plików projektu oraz położenie kopii zapasowych. Można to zrobić za pomocą okna dialogowego Adobe lub przeglądarki Bridge. Jeżeli jednak chcesz włączyć blokady, edytować lub przydzielać użytkowników lub wprowadzić obowiązek logowania do projektu, skorzystaj z narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

"Otwieranie projektu" na stronie 721

Dostęp do właściwości projektu

- W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop, zaznacz projekt w oknie dialogowym Adobe, a potem wybierz polecenie Edytuj właściwości z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat).

- W programie Bridge zaznacz projekt, wybierz polecenie Widok > Panel Inspektor. Kliknij Edytuj właściwości na obszarze zadań panelu Inspektor.
- W programie Bridge zaznacz projekt i wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Edytuj właściwości.

  Uwaga: *Aby edytować zaawansowane właściwości projektu za pomocą Administracji serwera Version Cue, kliknij przycisk Administracja serwera w oknie dialogowym Właściwości projektu.*

Zmiana nazwy lub opisu projektu

1. W oknie dialogowym Edytuj właściwości wpisz nazwę w pole tekstowe Nazwa projektu. Nowa nazwa nie pojawi się w folderze lokalnym projektu (twoim lub twojej grupy roboczej), dopóki nie odłączysz się od tego projektu i nie połączysz z nim ponownie. Aby zmienić opis projektu, wprowadź go w pole tekstowe Informacje projektu.
2. Kliknij przycisk Zapisz.

Zmiana położenia lokalnych plików projektu

1. W oknie dialogowym Edytuj właściwości rozwiń opcję Lokalne pliki projektu, aby wyświetlić położenie lokalnych plików projektu na swoim komputerze.
2. Kliknij Zmień położenie i wybierz nowe położenie na lokalne pliki projektu na swoim komputerze.

   Uwaga: *Nie przenoś tego folderu projektu ręcznie, za pomocą systemu plików.*
3. Kliknij przycisk Zapisz.

Zmiana stanu udostępniania projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Projekty Version Cue CS3 są domyślnie prywatne. W dowolnej chwili można jednak zmienić stan udostępniania projektu. Jeśli zmienisz stan projektu na 'udostępniany', to pamiętaj o włączeniu widoczności serwera Version Cue dla innych użytkowników. Jeżeli serwer będzie prywatny, to inni użytkownicy nie będą mieli dostępu do projektu, który chcesz udostępniać.

Za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue możesz wprowadzić obowiązek logowania się do udostępnionych projektów, aby pozwolić na dostęp tylko wybranym użytkownikom.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

"Otwieranie projektu" na stronie 721

Włączanie lub wyłączanie udostępniania projektu

1. W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop, zaznacz projekt w oknie dialogowym Adobe, a potem wybierz polecenie Edytuj właściwości z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat).
2. Zaznacz lub wyłącz opcję Udostępniaj ten projekt innym, a następnie naciśnij przycisk Zapisz.

Włączanie lub wyłączanie udostępniania projektu za pomocą programu Bridge

1. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Zaznacz projekt i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Widok > Panel Inspektor. Kliknij Edytuj właściwości na obszarze zadań panelu Inspektor.
   - Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Edytuj właściwości.

3 Zaznacz lub wyłącz opcję Udostępniaj ten projekt innym, a następnie naciśnij przycisk Zapisz.

Zmiana położenia kopii zapasowych projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Zanim zmienisz położenie folderu kopii zapasowych, zamknij serwer Version Cue. Nie przenoś tego folderu ręcznie.

1 Zamknij serwer Version Cue (zobacz "Zamykanie lub ponowne uruchamianie serwera Version Cue" na stronie 719).

2 Aby dotrzeć do preferencji Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Windows: dwukrotnie kliknij ikonę Version Cue na obszarze powiadomień paska zadań, w prawym dolnym rogu ekranu.
- Mac OS: kliknij ikonę Version Cue na pasku menu na górze ekranu. Wybierz Preferencje Version Cue CS3 z menu.
- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS).

3 Kliknij zakładkę Położenia w oknie dialogowym Adobe Version Cue CS3.

4 Kliknij przycisk Wybierz obok bieżącego położenia folderu Kopia zapasowa. Wybierz nowe położenie dla tego folderu. Musi to być miejsce na tym samym komputerze, na którym zainstalowany jest serwer Version Cue.

5 Kliknij przycisk OK.

6 Kliknij OK (Windows) lub Zastosuj teraz (Mac OS). Gdy pojawi się monit, kliknij Tak (Windows) lub Uruchom ponownie (Mac OS), aby ponownie uruchomić serwer Version Cue.

Dodawanie plików i folderów do projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Aby zapisywać wersje pliku, udostępniać go grupie roboczej i korzystać z zarządzania plikami w środowisku Version Cue, musisz dodać ten plik do projektu Version Cue. Do projektów Version Cue można dodawać zarówno pliki Adobe, jak i innych firm. Pojedyncze pliki możesz dodawać za pomocą składników pakietu Adobe Creative Suite, które obsługują Version Cue (służy do tego okno dialogowe Adobe). Jeśli chcesz dodać grupę plików, użyj polecenia Dodaj pliki w programie Bridge.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

"Otwieranie projektu" na stronie 721

Dodawanie pliku do projektu

1 Otwórz plik w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop.

2 Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako. Jeżeli używane jest okno dialogowe Otwórz systemu operacyjnego, kliknij przycisk Użyj okna Adobe.

3 Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione, otwórz projekt, do którego chcesz dodać plik i kliknij Zapisz jako.

4 Wpisz komentarz do wersji w oknie dialogowym Zwróć albo Zapisz wersję (Acrobat) i kliknij OK.

Dodawanie pliku lub folderu do projektu za pomocą programu Bridge

1 Kliknij Version Cue na panelu Ulubione i otwórz projekt, do którego chcesz dodać pliki.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przeciągnij pliki lub foldery z Eksploratora (Windows) lub Findera (Mac OS) do projektu w Bridge. (Nie można przeciągać pustych folderów do projektu Version Cue otwartego w Bridge).
- Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Dodaj pliki. W oknie dialogowym Otwórz zaznacz przynajmniej jeden plik i kliknij Otwórz.

3 Wpisz komentarz do wersji w oknie dialogowym Zwróć i kliknij OK.

Usuwanie projektów

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Projekt Version Cue możesz usuwać za pomocą programu Bridge lub dowolnego składnika pakietu Adobe Creative Suite, który obsługuje Version Cue, a także za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue. Nie można usunąć projektu, jeżeli jakiś użytkownik ma pliki oznaczone jako Pobrany do edycji lub Używany (Acrobat).
Uwaga: *Usuń blokady plików, aby usunąć z takich plików stan Pobrany do edycji lub Używany (Acrobat). Zobacz "Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue" na stronie 747.*

Usunięcie projektu powoduje nieodwracalne wymazanie wszystkich jego plików (wraz z wersjami) oraz folderów z serwera Version Cue. Kasuje także skróty do projektu i lokalne pliki projektu na twoim komputerze. Lokalne pliki projektu utworzone na komputerach innych użytkowników nie są usuwane, dopóki użytkownicy ci nie odłączą się od usuniętego projektu.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

"Otwieranie projektu" na stronie 721

Usuwanie projektu

1 Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop. Zaznacz projekt, który chcesz usunąć i kliknij ikonę Usuń .

Usuwanie projektu w przeglądarce Bridge

1 Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.

2 Zaznacz projekt, który chcesz usunąć i kliknij ikonę Usuń pozycję .

Odłączanie się od projektów

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Odłączanie się od projektu powoduje usunięcie lokalnych plików projektu na twoim komputerze, ale pozostawia nienaruszone kopie wzorcowe na serwerze Version Cue. Odłączenie usuwa także skróty do projektu z okna dialogowego Adobe i z programu Bridge. Możesz się odłączyć od projektu, jeśli chcesz zwolnić miejsce na swoim dysku. Przy kolejnym otwarciu, pobraniu, edycji czy synchronizowaniu pliku zostaną utworzone owe lokalne pliki projektu. Odłączenie od projektu pozwala także usunąć ze swojego dysku lokalne pliki projektu, który został usunięty przez inną osobę z grupy roboczej.

Gdy administrator usunie projekt, a ty masz należące do niego pliki ze statusem 'Pobrany do edycji' lub 'Używany' (Acrobat), to musisz ręcznie usunąć folder lokalnych plików projektu ze swojego dysku. Potem możesz odłączyć się od projektu.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

"Otwieranie projektu" na stronie 721

Odłączanie się od projektu

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Kliknij projekt, od którego chcesz się odłączyć, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS). Wybierz polecenie Odłącz.

Odłączanie się od projektu w przeglądarce Bridge

1. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Kliknij projekt, od którego chcesz się odłączyć, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS). Wybierz polecenie Odłącz.

Praca z plikami w środowisku Version Cue

Informacje o lokalnych plikach projektu

Praca z plikami pochodzącymi z projektu Version Cue polega na edytowaniu *kopii lokalnej* danego pliku w folderze na twoim dysku twardym. Natomiast sam plik wzorcowy na serwerze Version Cue pozostaje nienaruszony i jest chroniony. Dzięki obsłudze lokalnych plików projektu, kilku użytkowników może jednocześnie pracować nad tym samym plikiem.
> ***Ważne:*** *Aby zmienić położenie lokalnych plików projektu na dysku twardym, użyj funkcji Zmień położenie (nie przenoś ręcznie folderu projektu za pomocą systemu plików). Instrukcje podano w sekcji "Edytowanie właściwości projektu" na stronie 722.*

Podczas pracy okresowo zapisuj zmiany za pomocą polecenia Zapisz. W ten sposób uaktualnia się lokalny plik projektu. Gdy wybierzesz polecenie Zwróć albo Zapisz wersję (Acrobat) albo zsynchronizujesz pliki z serwerem Version Cue, do pliku wzorcowego na serwerze zostanie dodana nowa wersja.

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710

"Informacje o projektach Version Cue" na stronie 720

Status pliku

Pliki zarządzane przez środowisko Version Cue są oznaczane ikonami, które sygnalizują stan takiego pliku na serwerze Version Cue. Stan pliku można sprawdzić, przeglądając pliki z projektu Version Cue i korzystając z programu Bridge. Stan ten jest także widoczny na pasku stanu w oknie dokumentu, gdy otworzysz taki plik w składniku pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue. Natomiast program Acrobat wyświetla stan pliku w lewym dolnym rogu panelu nawigacyjnego.

Jeżeli nie widzisz informacji o stanie Version Cue na pasku stanu okna dokumentu, kliknij pasek stanu i wybierz polecenie Pokaż > Stan Version Cue.

Plik może wykazywać kilka stanów na raz.
Otwarty Ten plik jest otwarty w twoim komputerze. Stan Otwarty jest sygnalizowany tylko dla plików, które znajdują się na twoim lokalnym komputerze.

Pobrany do edycji przeze mnie Edytujesz ten plik. Version Cue przypisuje ten stan, gdy dokonasz zmian w zawartości pliku. Plik można oznaczyć jako 'pobrany do edycji' przed rozpoczęciem edycji. Pozwala to ostrzec innych użytkowników, że zamierzasz zmieniać treść pliku.

Pobrany do edycji przez [nazwa konta użytkownika]
Inny użytkownik edytuje ten plik i nie zapisał jeszcze nowej wersji.

Aby szybko wyświetlić wszystkie pliki z danego projektu, które zostały pobrane do edycji, otwórz ten projekt. W oknie dialogowym Adobe kliknij opcję 'Pobrane pliki' pod wpisem Version Cue na panelu Ulubione.

Zsynchronizowany Do edycji dostępna jest najnowsza znana wersja tego pliku, a na twoim komputerze znajduje się jego kopia lokalna. Version Cue przydziela ten stan, gdy zwrócisz wersję edytowanego pliku albo zsynchronizujesz projekt.

Konflikt Występuje konflikt wersji lub ten sam plik edytuje jednocześnie dwóch użytkowników.

Nowy plik Plik w folderze lokalnych plików projektu jest jedyną kopią znaną Version Cue i nie został zsynchronizowany z serwerem Version Cue. Ten stan może wystąpić np. w sytuacji, gdy plik zostanie po raz pierwszy zapisany w istniejącym projekcie w chwili, gdy serwer Version Cue jest offline. Taki plik można edytować, ale należy pamiętać, że po zapisaniu zmian trzeba go zwrócić lub zsynchronizować.

Na serwerze jest nowsza wersja Istnieje lokalny plik projektu, ale na serwerze Version Cue znajduje się nowsza wersja tego pliku. Stan ten oznacza, że program przez kilka chwil będzie pobierał uaktualniony plik, zanim umożliwi jego edycję jako lokalnego pliku projektu.

Serwer offline Istnieje lokalny plik projektu, ale serwer Version Cue jest offline, albo to ty nie masz połączenia z siecią i nie możesz skontaktować się z serwerem. Nie można więc sprawdzić, czy lokalny plik projektu jest zsynchronizowany z najnowszą wersją na serwerze Version Cue. Kopię offline możesz edytować i zapisywać wprowadzone zmiany. Musisz jednak zapisać zwrócić tę wersję lub zsynchronizować plik, gdy serwer stanie się znów dostępny (online).

Usunięty Plik lub folder został usunięty z projektu, ale nie został jeszcze nieodwracalnie wymazany. (Usunięty plik lub folder można odzyskać).

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710

"Edytowanie i synchronizowanie plików offline" na stronie 736

Otwieranie pliku w projekcie

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Możesz otwierać tylko pliki pochodzące z projektów, które są przechowywane na lokalnym serwerze Version Cue, albo z projektów udostępnionych, które znajdują się na serwerze zdalnym, skonfigurowanym jako widoczny dla innych użytkowników.

Zobacz także

"Otwieranie projektu" na stronie 721

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

Otwieranie pliku projektu

1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop. W oknie dialogowym Adobe kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Dwukrotnie kliknij projekt zawierający plik, który ma zostać otwarty.
3. Zaznacz ten plik i kliknij Otwórz.

Uwaga: *Aby pokazać plik w programie Bridge, otwórz okno dialogowe Adobe i kliknij ten plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS). Wybierz polecenie Pokaż w Bridge.*

Otwieranie pliku projektu za pomocą programu Bridge

1. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Dwukrotnie kliknij projekt zawierający plik, który chcesz otworzyć. Następnie dwukrotnie kliknij ten plik. Plik zostanie otwarty we właściwej dla niego aplikacji.

Zapisywanie zmian w lokalnym pliku projektu

Jeśli chcesz zapisać zmiany edytowanego pliku z projektu Version Cue, ale nie zamierzasz jeszcze zapisywać nowej wersji, możesz użyć polecenia Plik > Zapisz, aby zapisać wprowadzone zmiany w lokalnym pliku projektu na własnym komputerze. Dopóki nie zapiszesz nowej wersji na udostępnionym serwerze Version Cue, wprowadzone zmiany nie będą dostępne dla innych użytkowników. Można także zamknąć plik po zapisaniu zmian, a później otworzyć go ponownie i zwrócić wersję na serwer.

1. Aby zapisać zmiany w lokalnym pliku projektu, wybierz polecenie Plik > Zapisz.

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710

"Zwracanie wersji na serwer" na stronie 734

Usuwanie lokalnych plików projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Jeśli chcesz zwolnić miejsce na dysku, możesz usunąć te pliki z folderu lokalnych plików projektu, które nie są obecnie pobrane do edycji. Usunięcie lokalnych plików projektu nie ma wpływu na pliki zwrócone na serwer Version Cue. Version Cue utworzy nowe lokalne pliki projektu podczas następnej synchronizacji projektu.

Odłączenie się od projektu również usuwa lokalne pliki. Jednak polecenie Odłącz usuwa również skróty do projektu z programu Bridge i z okna dialogowego Adobe.

- W programie Bridge zaznacz projekt Version Cue albo plik projektu. Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Wyczyść pliki lokalne.
- W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop, zaznacz projekt Version Cue lub plik projektu w oknie dialogowym Adobe, a potem wybierz polecenie Wyczyść pliki lokalne z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat).

Zobacz także

"Odłączanie się od projektów" na stronie 725

Edytowanie plików pobranych do edycji przez innego użytkownika

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Jeżeli inna osoba edytuje kopię lokalną pliku wzorcowego, środowisko Version Cue zmienia stan takiego pliku na 'Pobrany do edycji' albo 'Używany' (Acrobat). Jeśli spróbujesz edytować swój lokalny plik projektu, Version Cue poinformuje, że ten plik został już pobrany do edycji i zapyta, czy chcesz kontynuować pracę nad plikiem.

Po zakończeniu pracy nad plikiem, obaj użytkownicy mogą zapisać jego nową wersję na serwerze Version Cue. Version Cue poinformuje wszystkich bieżących użytkowników o pojawieniu się nowej wersji pliku na serwerze Version Cue. Pozwoli im również pobrać najnowszą wersję lub dalej pracować nad własnymi modyfikacjami.

Za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue można nałożyć blokadę ochronną na projekt Version Cue. Tylko pierwszy użytkownik, który rozpocznie edytowanie dostępnego pliku z projektu chronionego blokadą będzie mógł zapisać nową wersję tego pliku w projekcie Version Cue. Więcej informacji podano w sekcji "Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi" na stronie 743.

Edytowanie pliku pobranego do edycji przez innego użytkownika

1 Otwórz ten plik. Gdy pojawi się ostrzegawcze okno dialogowe Pobrany do edycji przez albo Używany (Acrobat), wybierz jedną z następujących opcji:

Pomiń zmiany	**Wyświetla najnowszą wersję pliku z serwera Version Cue i odrzuca zmiany wprowadzone przez ciebie w lokalnym pliku projektu.**
Kontynuuj edycję	**Umożliwia dalsze edytowanie lokalnego pliku projektu, nie dopuszczając do zastąpienia zmian wprowadzonych w kopii lokalnej tego samego pliku edytowanej przez innego użytkownika. Version Cue poprosi każdego użytkownika o zapisanie nowej wersji pliku.**

2 Jeżeli zdecydujesz się na pracę nad plikiem i zmienisz jego zawartość, Version Cue wyświetli ostrzeżenie przypominające, że istnieje ryzyko konfliktu kopii. Wybierz jedno z następujących poleceń:

Nie, zamknij dokument	**Zamyka dokument bez żadnych zmian.**
Tak, zachowaj otwarty	**Plik pozostaje otwarty, można więc nad nim pracować.**

3 Jeżeli projekt nie jest chroniony blokadą, to możesz zapisać swoje zmiany jako nową wersję. Version Cue wyświetli ostrzeżenie, że kontynuacja doprowadzi do wystąpienia konfliktu kopii. Wybierz jedno z następujących poleceń:

Anuluj	**Powraca do otwartego dokumentu, nie zwracając wersji na serwer.**
Zwróć	**Uaktualnia plik wzorcowy na serwerze Version Cue do nowej wersji. Version Cue ostrzeże innego użytkownika, że utworzono nowszą wersję pliku.**

Dokument można w dowolnym momencie zamknąć, odrzucając wprowadzone zmiany.

Uaktualnianie plików do najnowszej wersji

Jeżeli inny użytkownik utworzy nowszą wersję pliku, który masz otwarty lub który jest nadal oznaczony jako 'Pobrany do edycji przez' lub 'Używany', to przy otwarciu, próbie edycji lub przeniesienia na wierzch okna dokumentu, Version Cue poprosi o uaktualnienie tego dokumentu do jego najnowszej wersji.

1 Gdy pojawi się ten komunikat, wybierz jedną z następujących opcji:

Pomiń zmiany	**Uaktualnia dokument do najnowszej wersji z projektu Version Cue. Po uaktualnieniu pliku można go dalej edytować. Utracisz jednak wszystkie wprowadzone przez siebie zmiany, nawet jeżeli zapiszesz je w pliku lokalnym poleceniem Zapisz.**

Kontynuuj edycję	**Pozostawia dokument bez zmian. Można go dalej edytować, nie zastępując zmian w nowszej wersji. Natomiast przy zamykaniu pliku program poprosi o zapisanie go w nowej wersji lub odrzucenie zmian.**

Przenoszenie i kopiowanie plików Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Aby skopiować lub przenieść pliki Version Cue w obrębie projektu, między różnymi projektami, albo z projektu do folderu na pulpicie, użyj poleceń Przenieś do albo Kopiuj do w programie Bridge. Gdy kopiujesz lub przenosić plik, Version Cue kopiuje lub przenosi tylko najnowszą wersję.

Zobacz także

"Otwieranie projektu" na stronie 721

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

Kopiowanie plików Version Cue

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz plik w programie Bridge i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
- Kliknij plik w Bridge prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Kopiuj do. Wybierz projekt albo folder z menu kontekstowego. Aby wybrać folder, którego nie ma w menu, wybierz opcję Folder. Zaznacz folder na pulpicie albo w projekcie i kliknij OK.
- Przeciągnij pliki na nowe miejsce, przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Option (Mac OS).
- Przeciągnij pliki z jednego projektu do drugiego (jeżeli przeciągniesz pliki do innego miejsca w tym samym projekcie, to zostaną przeniesione, nie skopiowane).

Przenoszenie plików Version Cue

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij plik w Bridge prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Przenieś do. Wybierz projekt albo folder z menu kontekstowego. Aby wybrać folder, którego nie ma w menu, wybierz opcję Folder. Zaznacz folder i kliknij OK.
  Uwaga: *Program Bridge przenosi pliki, gdy użyjesz polecenia Przenieś do w obrębie jednego projektu Version Cue. Jeżeli użyjesz polecenia Przenieś do, aby skopiować pliki z jednego projektu Version Cue do drugiego albo z projektu Version Cue na pulpit, to program Bridge skopiuje te pliki.*
- Przeciągnij pliki do innego miejsca w tym samym projekcie (jeżeli przeciągniesz pliki do innego projektu, to zostaną skopiowane).

Wyszukiwanie plików Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Podając takie informacje (metadane), jak tytuły, autorzy, dane o prawach autorskich, słowa kluczowe, daty i położenie, można szybko odnaleźć pliki w projekcie Version Cue. Gdy pracujesz nad plikami projektu Version Cue, system automatycznie dodaje do nich metadane. Możesz także samodzielnie dodać inne metadane do plików za pomocą okna Informacje o pliku w składnikach pakietu Adobe Creative Suite. Składniki pakietu Adobe Creative Suite mogą zawierać specjalne pola metadanych; np. informacje o czcionkach i kolorach w plikach InDesign albo o kolorach użytych w plikach programu Illustrator.

Możesz wyszukiwać nie tylko istniejące pliki, ale także pliki usunięte z projektu. W programie Bridge można szukać plików z projektu Version Cue według komentarzy do wersji albo według wcześniejszych wersji. (Instrukcje wyszukiwania w programie Bridge podano w sekcji "Wyszukiwanie plików i folderów" w systemie pomocy Bridge).

Uwaga: *Program Bridge nie przeszukuje metadanych w komentarzach do wersji Version Cue, jeżeli nie wybierzesz opcji Zwrócony komentarz z menu Kryteria w oknie dialogowym Znajdź.*

1 Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Dwukrotnie kliknij projekt, który chcesz przeszukać.

2 Kliknij Szukaj w projekcie .

3 Wybierz opcję z menu Kategoria wyszukiwania i wpisz kryteria w pole obok.

4 Kliknij przycisk Szukaj.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

"Otwieranie projektu" na stronie 721

Umieszczanie plików Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Gdy pracujesz nad projektem Version Cue w programie Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop, możesz dodać plik Version Cue do dokumentu w taki sam sposób, jak każdy inny plik - używając polecenia Umieść. Możesz także przeciągnąć plik z projektu Version Cue w Bridge do otwartego pliku programu Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop.

Zawsze dodawaj zasoby do projektu Version Cue, zanim umieścisz je w pliku zarządzanym przez środowisko Version Cue. Jeśli umieścisz plik niezarządzany przez Version Cue w pliku zarządzanym przez to środowisko, to nie będzie można śledzić wersji i stanu umieszczonych zasobów.

Panel Łącza (w programach Illustrator, InCopy i InDesign) wyświetla dodatkowe informacje o umieszczonych plikach z projektów Version Cue. Pokazuje, czy połączony plik jest edytowany i który użytkownik go edytuje. Za pomocą panelu Łącza możesz również sprawdzić, czy połączony plik wymaga uaktualnienia do nowszej wersji z serwera Version Cue.

Pełny opis umieszczania plików w dokumentach można znaleźć w pomocy do poszczególnych aplikacji.

Zastępowanie umieszczonego pliku poprzednią wersją

Niekiedy trzeba pracować nad wieloma wersjami dokumentu, który zawiera łącze do pliku, który też ma wiele wersji. Jeśli postanowisz promować wcześniejszą wersję dokumentu, zawierającą łącze do wcześniejszej wersji pliku, to Version Cue połączy z promowanym dokumentem bieżącą wersję pliku.

Załóżmy na przykład, że tworzymy dokument InDesign, umieszczamy w nim plik programu Photoshop, a potem tworzymy wiele wersji zarówno dokumentu InDesign, jak i pliku Photoshop. Jeżeli później postanowimy promować wcześniejszą wersję dokumentu InDesign, to łącze do umieszczonego pliku programu Photoshop będzie prowadziło do bieżącej wersji tego pliku - a nie do wersji, do której prowadziło łącze w promowanym dokumencie InDesign. Aby rozwiązać ten problem, trzeba zastąpić połączony plik jego wcześniejszą wersją.

Uwaga: *Program Illustrator, InCopy lub InDesign może wyświetlać miniaturkę wersji pliku, do której początkowo prowadziło łącze z promowanego dokumentu. Jednak w rzeczywistości łącze to prowadzi teraz do najnowszej wersji pliku. Na przykład, podczas tworzenia pakietu dla dokumentu InDesign, który wyświetla miniaturkę prawidłowej wersji, program InDesign zastąpi miniaturkę tego pliku najnowszą (czyli niewłaściwą) wersją.*

1 W programie Illustrator, InCopy lub InDesign zaznacz plik na panelu Łącza.

2 Wybierz polecenie Wersje z menu panelu Łącza.

3 Wybierz wersję i kliknij opcję Promuj do bieżącej. Jeśli chcesz, wpisz komentarz do wersji. Kliknij Zapisz.

Wyświetlanie plików i wersji na panelu Łącza

Gdy w programie Illustrator, InCopy lub InDesign włączona jest obsługa środowiska Version Cue, panel Łącza wskazuje, kto edytuje połączony plik z projektu Version Cue.

Panel Łącza obsługuje pliki zarządzane przez środowisko Version Cue w taki sam sposób, jak pozostałe pliki. Na przykład, jeżeli na serwerze Version Cue pojawi się nowa wersja połączonego pliku, to wyświetlona zostanie ikona zmodyfikowanej kompozycji . Jeżeli plik zaginie, pojawi się ikona brakującej kompozycji . Połączony plik z projektu Version Cue uaktualnia się w taki sam sposób, jak pliki niepodlegające zarządzaniu przez środowisko Version Cue.

Panel Łącza wyświetla również ikonę stanu Version Cue, opisującą stan pliku na serwerze Version Cue (zobacz “Stany plików” na stronie 726). Pokazuje także wersje połączonego pliku, co pozwala promować i wykorzystywać wcześniejsze wersje. Można nawet tworzyć wersje połączonych plików z aplikacji innych, niż Adobe.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby wyświetlić wersje umieszczonego pliku, wybierz polecenie Wersje z menu panelu Łącza.
- Aby wyświetlić podpowiedź z wersjami umieszczonego pliku, przesuń wskaźnik nad nazwę pliku na panelu Łącza.

Więcej informacji o posługiwaniu się panelem Łącza i umieszczonymi plikami podano w systemie pomocy do programów Illustrator, InCopy i InDesign.

Usuwanie plików lub folderów z projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz “Dostęp do funkcji Version Cue” na stronie 710.*

Pliki i foldery można usuwać za pomocą przeglądarki Bridge lub dowolnego składnika pakietu Creative Suite, który obsługuje środowisko Version Cue. *Usuwanie* pliku lub folderu z systemu Version Cue to proces dwufazowy, chroniący przed przypadkowym usunięciem.

Pierwszy etap polega na usunięciu pliku lub folderu i nadaniu mu stanu "Usunięty". Usunięcie pliku lub folderu ukrywa go w widoku normalnym, ale nie powoduje skasowania. Drugi etap polega na nieodwracalnym usunięciu i wymazaniu pliku lub folderu wraz z jego wcześniejszymi wersjami.
Uwaga: *Pliki i foldery może usuwać każdy użytkownik o odpowiednich uprawnieniach, pod warunkiem, że nie mają one stanu Pobrany do edycji albo Używany (Acrobat). Jeżeli pracujesz w grupie roboczej i musisz usunąć plik, który edytuje inny użytkownik, to możesz zresetować blokadę tego pliku za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue.*

W programie Bridge oraz składnikach pakietu Adobe Creative Suite, które obsługują środowisko Version Cue, można wyświetlić pliki projektu o stanie 'Usunięte' w widoku Kosza projektu. Pliki i foldery o stanie 'Usunięte' można odzyskiwać, aby ponownie objąć je zarządzaniem przez środowisko Version Cue. Version Cue będzie wyświetlać odzyskane i foldery pliki w poprzednim położeniu w hierarchii folderów projektu.

Zobacz także

“Korzystanie z okna dialogowego Adobe” na stronie 711

“Otwieranie projektu” na stronie 721

Usuwanie plików lub folderów

1 Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Otwórz projekt zawierający pliki lub foldery, które chcesz usunąć.

2 Zaznacz plik lub folder, który chcesz usunąć i kliknij ikonę Usuń na pasku narzędziowym.

Usuwanie plików lub folderów w programie Bridge

1 Kliknij Version Cue na panelu Ulubione w programie Bridge i otwórz projekt zawierający pliki, które chcesz usunąć.

2 Zaznacz plik i kliknij ikonę Usuń na pasku narzędziowym.

Odzyskiwanie usuniętego pliku lub folderu

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop. Otwórz projekt zawierający plik lub folder, który chcesz odzyskać.
2. Kliknij ikonę Kosz projektu na panelu Ulubione, kliknij prawym przyciskiem plik, który chcesz odzyskać, i wybierz polecenie Odtwórz.
3. Wybierz polecenie Odśwież z menu Narzędzia lub Narzędzia projektu (Acrobat), aby uaktualnić okno dialogowe.

   Plik lub folder zostanie odtworzony w tym samym miejscu w projekcie Version Cue, które poprzednio zajmował.
   Uwaga: *Aby odtworzyć plik z usuniętego uprzednio folderu, należy najpierw odtworzyć ten folder. Spowoduje to odtworzenie folderu z całą jego zawartością.*

Odzyskiwanie usuniętego pliku lub folderu w programie Bridge

1. Kliknij Version Cue na panelu Ulubione i otwórz projekt zawierający pliki, które chcesz odzyskać.
2. Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Wyświetl kosz projektu.
3. Zaznacz plik, który chcesz odzyskać i wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Odtwórz.

Plik lub folder zostanie odtworzony w tym samym miejscu w projekcie Version Cue, które poprzednio zajmował.

Nieodwracalne usuwanie pliku lub folderu

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop. Otwórz projekt zawierający plik lub folder, który chcesz nieodwracalnie usunąć.
2. Kliknij ikonę Kosz projektu na panelu Ulubione, kliknij prawym przyciskiem plik, który chcesz odzyskać, i wybierz polecenie Usuń nieodwracalnie.
3. Kliknij przycisk OK.

Nieodwracalne usuwanie pliku w programie Bridge

1. Kliknij Version Cue na panelu Ulubione i otwórz projekt zawierający pliki, które chcesz nieodwracalnie usunąć.
2. Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Wyświetl kosz projektu.
3. Kliknij plik, który chcesz nieodwracalnie usunąć, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (Mac OS). Kliknij Usuń nieodwracalnie.

Wersje w środowisku Version Cue

Informacje o wersjach

Wersje służą do śledzenia zmian wprowadzanych w pliku: każda wersja jest migawką tego pliku, wykonaną w danym momencie. Edytując plik z serwera Version Cue, edytujesz ostatnią wersję, jaka została zapisana na serwerze Version Cue. Gdy chcesz zapisać swoje zmiany na serwer Version Cue, zwracasz wersję. Nie trzeba zwracać wersji za każdym razem, gdy zapisuje się zmiany. Wersję zwraca się dopiero wtedy, gdy chce się wykonać 'migawkę' pliku.

Wraz z wersjami można zapisywać komentarze, ułatwiające śledzenie zmian. Starsze wersje można również promować do statusu bieżącej wersji, aby odzyskać plik zniszczony przez niepożądane zmiany.

Różne wersje tego samego pliku można porównywać. Przestarzałe wersje można usuwać, aby zwolnić miejsce na dysku.

Film przedstawiający zarządzanie wersjami pod adresem www.adobe.com/go/vid0115_pl.

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710

"Informacje o lokalnych plikach projektu " na stronie 726

Zwracanie wersji na serwer

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Aby zwrócić nową wersję pliku na serwer, użyj polecenia Zwróć lub Zapisz wersję (Acrobat). Spowoduje to zapisanie zmian na serwerze Version Cue i usunięcie stanu 'Pobrany do edycji' lub 'Używany przez' (Acrobat) z tego pliku.

Gdy zwracasz wersję, Version Cue przesyła i zapisuje tylko zmiany wprowadzone w pliku.

Wersje plików z aplikacji innych niż Adobe można zwracać tylko wtedy, gdy są to pliki z projektu Version Cue i gdy zostały otwarte za pomocą przeglądarki Bridge. Po zwróceniu wersji plików z aplikacji innych niż Adobe, możesz wyświetlać je w oknie dialogowym Wersje w składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują środowisko Version Cue, a także na panelu Inspektor lub Zawartość w programie Bridge.

Uwaga: *W programach InCopy, InDesign i Illustrator można zapisywać wersje nieosadzonej grafiki, obrazów i plików tekstowych, używając polecenia Edytuj oryginał na panelu Łącza. Po zakończeniu edycji pliku zapisz go w jego oryginalnej aplikacji. Potem otwórz panel Łącza i zaznacz ten plik. Użyj polecenia Zwróć łącze, aby zwrócić wersję do projektu Cue. Więcej informacji można znaleźć w systemie pomocy do programu InCopy, InDesign lub Illustrator.*

Zobacz także

"Otwieranie projektu" na stronie 721

Zwracanie wersji

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W programie Flash, InCopy, Illustrator, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Zwróć.
   - W programie Acrobat wybierz polecenie Plik > Zapisz wersję.
   - W programie Bridge zaznacz pliki, które chcesz zwrócić i kliknij przycisk Zwróć.
2. W oknie dialogowym Zwróć wpisz komentarze, które chcesz skojarzyć z tą wersją. Potem kliknij OK.

Zwracanie pliku aplikacji innej niż Adobe

1. Uruchom program Bridge.
2. Kliknij Version Cue na panelu Ulubione w programie Bridge i otwórz projekt zawierający plik, który chcesz pobrać do edycji.
3. Dwukrotnie kliknij ten plik, aby go pobrać i otwórz go.
4. Gdy plik otworzy się we właściwej dla niego aplikacji, wprowadź zmiany, zapisz i zamknij plik.
5. W programie Bridge kliknij przycisk Zwróć.
6. W oknie dialogowym Zwróć wpisz komentarze, które chcesz skojarzyć z tą wersją. Potem kliknij OK.

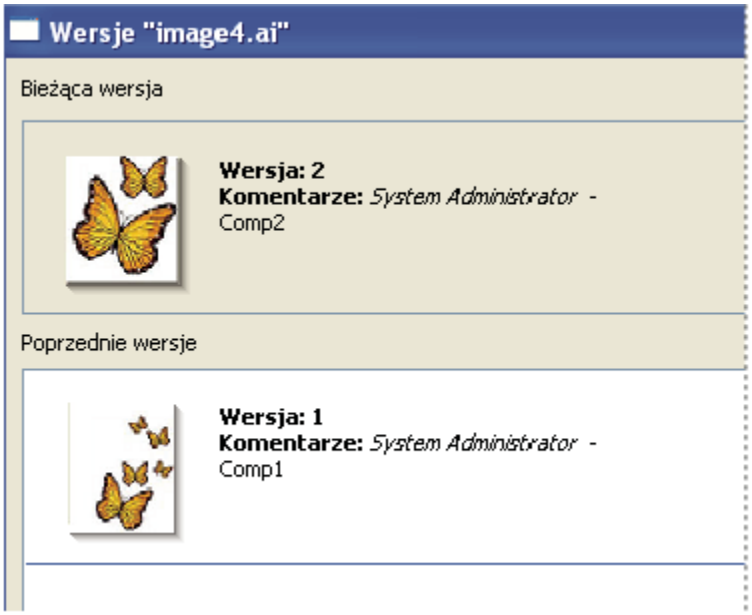
Wyświetlanie, promowanie i usuwanie wersji

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Wersje traktowane są jak osobne pliki, które można wyświetlać za pomocą okna dialogowego Wersje we wszystkich składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue, albo za pomocą panelu Zawartość w programie Bridge. Okno dialogowe Wersje

oraz program Bridge wyświetlają miniaturki wszystkich wersji pliku (z kolejnymi numerami) oraz daty i komentarze do każdej wersji, a także login użytkownika, który utworzył daną wersję.
Jeśli chcesz drobiazgowo porównać wersje, możesz wyświetlić każdą z nich we właściwej dla niej aplikacji.

Jeżeli chcesz, aby wcześniejsza wersja była dostępna do jednoczesnego użytku w projekcie tak samo, jak wersja bieżąca, to możesz zapisać ją jako odrębny zasób.



Wyświetlanie wersji w oknie dialogowym Adobe

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 711

"Otwieranie projektu" na stronie 721

Wyświetlanie wersji

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, InCopy, Illustrator, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Otwórz projekt zawierający plik, którego wersje chcesz wyświetlić.
2. Zaznacz plik, którego wersje chcesz wyświetlić.
3. Wybierz polecenie Wersje z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat).

   Wersje zostaną wyświetlone w oknie dialogowym Wersje.

Wersje pliku można wyświetlać, gdy jest on otwarty w jednym ze składników pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue. Wybierz polecenie Wersje z menu stanu na dole okna dokumentu.

Wyświetlanie wersji w programie Bridge

1. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Otwórz projekt zawierający plik, którego wersje chcesz wyświetlić. Zaznacz ten plik.

3 Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Wersje lub kliknij przycisk Wersje na panelu Zawartość. Wersje pojawią się na panelu Zawartość.

Wyświetlanie wcześniejszej wersji w aplikacji, z której pochodzi

Jeśli wyświetlisz starszą wersję w aplikacji, z której pochodzi, to wprowadzone zmiany nie zostaną uwzględnione w bieżącej wersji (chyba, że ta starsza wersja zostanie promowana do wersji bieżącej). Możesz jednak zapisać zmiany w starszej wersji jako nowy zasób.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- W oknie dialogowym Wersje kliknij wersję, która ma być otwarta i kliknij Wyświetl.
- W programie Bridge dwukrotnie kliknij wersję, którą chcesz otworzyć.

Version Cue otworzy wcześniejszą wersję w aplikacji, z której ona pochodzi. Na pasku tytułu pliku pojawi się numer wersji, przypominający, że nie jest to wersja bieżąca. Plik posiada status Nigdy nie zapisywany, ponieważ poprzednia wersja jest tylko migawką wcześniejszej postaci pliku.

Promowanie wersji

Promowanie poprzedniej wersji zapisuje kopię tej wcześniejszej wersji jako wersję bieżącą. W tej procedurze poprzednia wersja pozostaje nienaruszona, można więc powrócić do niej w przyszłości. W nowej wersji bieżącej nie pojawią się zmiany, które zostały wprowadzone w okresie między jej utworzeniem a jej promowaniem.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Otwórz okno dialogowe Wersje. Zaznacz wersję, która ma zostać promowana i kliknij przycisk Promuj do wersji bieżącej.
- W programie Bridge zaznacz wersję, którą chcesz promować i kliknij Promuj.

2 Wpisz komentarz do wersji w oknie dialogowym Zwróć i kliknij OK.

Usuwanie wersji pliku

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- W oknie dialogowym Wersje zaznacz wersję, która ma zostać usunięta. Kliknij przycisk Usuń.
- W programie Bridge zaznacz wersję, którą chcesz usunąć. Kliknij Usuń tę wersję.

Należy zauważyć, że numery pozostałych wersji nie zostaną zmienione.

Narzędzie Administracja serwera Version Cue umożliwia jednoczesne usuwanie wielu poprzednich wersji wszystkich plików projektu. Korzystając z tej metody możesz określać wersje, które mają zostać zachowane, według ich daty lub liczby wersji. Zobacz "Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi" na stronie 743.

Edytowanie i synchronizowanie plików offline

Informacje o plikach offline

Gdy musisz pracować nad plikami z projektu Version Cue, podczas gdy serwer Version Cue jest niedostępny, możesz edytować lokalne pliki projektu na swoim komputerze. Gdy serwer Version Cue znowu stanie się dostępny, musisz *zsynchronizować* te pliki z serwerem tak, by zapisać najnowsze wersje na serwerze Version Cue. Można zsynchronizować cały projekt, tylko wybrany folder albo wybrany plik w projekcie.

Aby przygotować się do pracy nad plikami offline, najlepiej zsynchronizować cały projekt Version Cue, gdy serwer jest nadal dostępny (online). Dzięki temu na twoim komputerze pojawią się lokalne pliki projektu. Możesz je edytować offline (bez połączenia z serwerem) i zsynchronizować, gdy serwer znów stanie się dostępny.

Edytowanie plików offline

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Pliki offline z niedostępnego serwera Version Cue możesz edytować, otwierając kopie offline. Jeśli wiesz, że konieczna będzie praca nad plikiem offline, to zanim odłączysz się od sieci, najpierw pobierz ten plik do edycji (zobacz "Ręczne pobieranie pliku do edycji" poniżej).

Zobacz także

“Korzystanie z okna dialogowego Adobe” na stronie 711

“Otwieranie projektu” na stronie 721

Edytowanie lokalnych plików projektu z projektu offline

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, InCopy, Illustrator, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Otwórz projekt zawierający plik, który chcesz edytować. System Version Cue może potrzebować kilku sekund na stwierdzenie, że serwer Version Cue jest niedostępny.

2. Dwukrotnie kliknij plik, aby go otworzyć (stan 'Kopia offline' umożliwia otwarcie pliku).

3. Po zakończeniu edycji pliku wybierz polecenie Plik > Zapisz, aby zapisać lokalny plik projektu. Gdy serwer Version Cue ponownie stanie się dostępny, zsynchronizuj pliki. Jeżeli serwer Version Cue stanie się dostępny w chwili, gdy edytujesz plik offline w aplikacji Adobe, to Version Cue automatycznie oznaczy ten plik jako Pobrany do edycji albo Używany (Acrobat).

Ręczne pobieranie pliku do edycji

Jeżeli zamierzasz pracować nad plikiem bez połączenia z serwerem Version Cue, to przed odłączeniem serwera od sieci musisz ręcznie oznaczyć ten plik jako pobrany do edycji. Gdy oznaczasz plik jako Pobrany do edycji, Version Cue tworzy dla ciebie lokalny plik projektu i chroni plik przed edycją przez innych użytkowników.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W programie Bridge kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione, przejdź do pliku i kliknij przycisk Pobierz do edycji.
   - Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Otwórz projekt zawierający ten plik. Kliknij plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (Mac OS) i wybierz opcję Pobierz do edycji albo Oznacz jako używany (Acrobat). Kliknij Anuluj, aby zamknąć okno dialogowe Adobe.

Synchronizacja plików

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz “Dostęp do funkcji Version Cue” na stronie 710.*

Po pracy nad plikami offline musisz *zsynchronizować* swoje pliki z serwerem Version Cue, aby zapisać na serwerze najnowsze wersje tych plików. Synchronizację warto przeprowadzić także wtedy, gdy inny użytkownik zapisze nowszą wersję pliku na serwerze Version Cue.

Zobacz także

“Korzystanie z okna dialogowego Adobe” na stronie 711

“Otwieranie projektu” na stronie 721

Synchronizacja plików

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Zaznacz projekt, plik lub folder, który chcesz zsynchronizować. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli nie masz odpowiednich lokalnych plików projektu, to aby ściągnąć zasoby z serwera Version Cue, wybierz polecenie Pobierz z menu Narzędzia lub Narzędzia projektu (Acrobat) (jeżeli polecenie Pobierz nie jest dostępne, to zasoby są już zsynchronizowane).

- Aby jednocześnie wysłać zasoby na serwer Version Cue i ściągnąć zasoby z serwera, wybierz polecenie Synchronizuj z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat) .

2 Jeżeli pojawi się monit, wybierz jedną z opcji w oknie dialogowym Konflikt pliku.

Synchronizowanie plików w programie Bridge

1 W programie Bridge kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.

2 Zaznacz projekt, folder lub plik i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli nie masz odpowiednich lokalnych plików projektu, to aby ściągnąć zasoby z serwera Version Cue, wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Pobierz (jeżeli polecenie Pobierz nie jest dostępne, to zasoby są już zsynchronizowane).
- Aby jednocześnie pobrać i wysłać zasoby na serwer Version Cue, wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Synchronizuj (albo kliknij przycisk Synchronizuj na pasku narzędziowym).

3 Jeżeli pojawi się monit, wybierz jedną z opcji w oknie dialogowym Konflikt pliku.

Opcje konfliktu plików

Jeżeli plik wzorcowy na serwerze Version Cue jest nowszy, niż lokalny plik projektu na twoim komputerze, który został przez ciebie zmodyfikowany, to pojawi się okno dialogowe Konflikt plików, zawierające następujące opcje:
Zastosuj poniższe działanie przy wszystkich kolejnych konfliktach Automatycznie stosuje wybraną opcję przy każdym konflikcie plików.

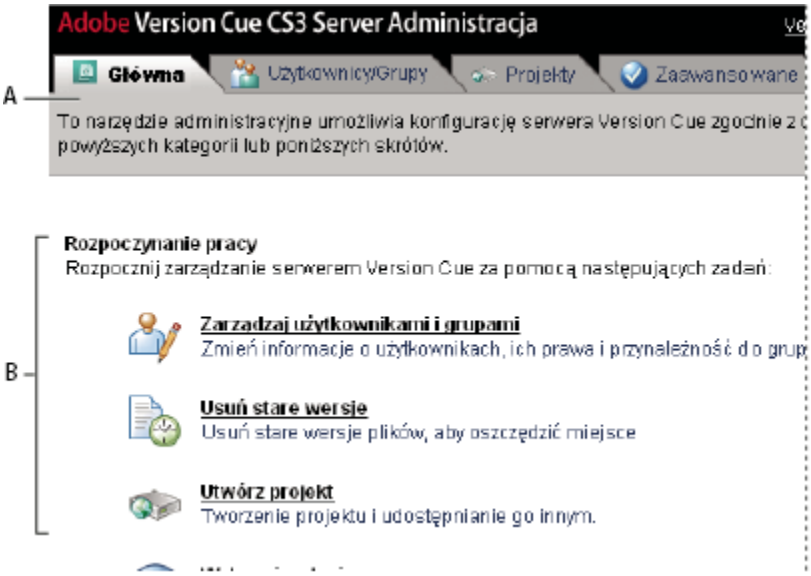
Zwróć Zapisuje lokalny plik projektu jako nową wersję na serwerze Version Cue.

Pomiń plik Powoduje, że najnowsza wersja z serwera Version Cue nie zostanie ściągnięta. (Uniemożliwi to również zapisanie wersji twojego lokalnego pliku projektu na serwerze Version Cue). Opcję tę należy wybrać tylko wtedy, gdy chcesz zachować wprowadzone przez siebie zmiany edycyjne, a odrzucić inne zmiany w pliku wzorcowym.

Administracja serwera Version Cue

Informacje o narzędziu Administracja serwera Version Cue

Narzędzie Administracja serwera Version Cue umożliwia tworzenie, edytowanie i usuwanie projektów, zarządzanie dostępem użytkowników i grup, wyświetlanie dzienników i raportów, inicjowanie internetowych recenzji PDF i zarządzanie nimi, a także wykonywanie zaawansowanych zadań administracyjnych na serwerze, m. in. usuwanie wersji plików, zdejmowanie blokad z pliku, konfigurowanie wtyczek i tworzenie kopii zapasowych serwera Version Cue.
Strona WWW Administracja serwera Version Cue jest podzielona na cztery zakładki: Każda zakładka zawiera kontrolki służące do konfigurowania Version Cue. Narzędzie Administracja serwera Version Cue można otworzyć z ikony Version Cue, z przeglądarki WWW lub z dowolnego składnika pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue.



Zakładki Użytkownicy/grupy i Projekty w narzędziu Administracja serwera Version Cue
***A.** Zakładki **B.** Kontrolki*

Oprogramowanie wymagane dla narzędzia Administracja serwera Version Cue

Narzędzie Administracja serwera Version Cue dla Windows wymaga oprogramowania Java Runtime Environment (JRE) 1.5 lub nowszego, aby importować projekty z folderów. Oprogramowanie Java Runtime Environment można pobrać ze strony firmy Sun Microsystems poświęconej środowisku Java, pod adresem: www.java.com/en/download/manual.jsp.

Zarówno w systemie Windows jak i Mac OS, narzędzie Administracja serwera Version Cue wymaga odtwarzacza Adobe Flash Player 9 do administrowania użytkownikami i grupami. Podczas pierwszego tworzenia użytkowników i grup, Version Cue poprosi o zainstalowanie programu Flash Player.

Logowanie do narzędzia Administracja serwera Version Cue

***Uwaga:** To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Po pierwszym włączeniu serwera Version Cue, środowisko Version Cue automatycznie tworzy domyślny identyfikator logowania (`system`) z przyzwoleniami administratora i prosi o wybranie hasła. Ten identyfikator i hasło umożliwiają zalogowanie się do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Inni użytkownicy o przyzwoleniach administracyjnych również mogą logować się do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Zobacz także

"Włączanie i konfigurowanie serwera Version Cue" na stronie 715

Logowanie z ikony Version Cue

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Windows) Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Version Cue na pasku narzędzi, a potem kliknij Administracja serwera.
   - (Mac OS) Kliknij ikonę Version Cue na górze ekranu i wybierz z menu polecenie Administracja serwera.
2. Wpisz identyfikator logowania i hasło w odpowiednie pola tekstowe i kliknij Zaloguj.

Logowanie ze składnika Creative Suite, który obsługuje Version Cue

Do narzędzia Administracja serwera Version Cue można się zalogować również z programów Acrobat, Flash, InCopy, InDesign, Illustrator i Photoshop.

1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz i kliknij Użyj okna dialogowego Adobe.
2. Wybierz polecenie Połącz z serwerem z menu Narzędzia albo polecenie 'Połącz z' z menu Narzędzia projektu (Acrobat), wpisz adres IP lub DNS oraz numer portu serwera Version Cue, którym chcesz zarządzać i kliknij OK. Domyślny numer portu to 3703 (50900, jeżeli łączysz się z serwerem Version Cue CS3, który zainstalowano na tym samym systemie, co przestrzeń roboczą Version Cue).
3. Wybierz polecenie Edytuj właściwości z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat) .
4. Kliknij przycisk Administracja serwera w oknie dialogowym Edytuj właściwości.
5. Wpisz identyfikator logowania i hasło w odpowiednie pola tekstowe i kliknij Zaloguj.

Logowanie z przeglądarki internetowej

1. W przeglądarce wpisz adres IP lub DNS komputera, na którym zainstalowany jest serwer Version Cue. Przed adresem umieść frazę http://, a za adresem dwukropek i domyślny numer portu. Na przykład: http://153.32.235.230:3703 (IP) lub http://*mojserwer.mojafirma.com*:3703 (DNS). Domyślny numer portu to 3703 (50900, jeżeli łączysz się z serwerem Version Cue CS3, który zainstalowano na tym samym systemie, co przestrzeń roboczą Version Cue).

   Uwaga: *Jeżeli serwer zainstalowano na komputerze lokalnym, wpisz http://localhost:3703.*
2. W oknie przeglądarki pojawi się strona logowania do narzędzia Administracja serwera Adobe Version Cue. Wpisz identyfikator logowania i hasło w odpowiednie pola tekstowe i kliknij Zaloguj.

Tworzenie kont użytkowników i zarządzanie nimi

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Tylko użytkownicy o przyzwoleniach dostępu na poziomie administratora systemu mogą tworzyć, importować, eksportować i edytować konta użytkowników Version Cue.

Jeżeli podczas włączania serwera Version Cue nie skonfigurowano automatycznego tworzenia kont użytkowników, to trzeba utworzyć nazwy kont użytkowników Version Cue, aby inne osoby miały dostęp do projektów na serwerze Version Cue. Aby ograniczyć dostęp użytkowników do niektórych projektów Version Cue, można wprowadzić obowiązek logowania się do tego projektu oraz przydzielić do niego odpowiednie nazwy użytkowników i przyzwolenia.

Do tworzenia kont użytkowników i zarządzania nimi w narzędziu Administracja serwera Version Cue niezbędne jest oprogramowanie Adobe Flash Player 9. Podczas pierwszego tworzenia użytkowników, Version Cue poprosi o zainstalowanie programu Flash Player 9.

Zobacz także

"Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi" na stronie 743

Tworzenie, edytowanie lub usuwanie użytkowników

Utwórz konta użytkowników, aby umożliwić im dostęp do projektów na serwerze Version Cue.

1. Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue. Kliknij opcję Nowy w obszarze Użytkownicy.
2. W oknie dialogowym Nowy użytkownik wpisz nazwę użytkownika, identyfikator logowania i hasło. Z menu Poziom dostępu administratora wybierz poziom dostępu dla tego użytkownika:
   - Opcja Brak uniemożliwia użytkownikowi dostęp do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

- Opcja Użytkownik umożliwia standardowy dostęp do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Użytkownicy o standardowym poziomie dostępu mogą tworzyć nowe projekty (jeżeli mają przyzwolenie na tworzenie projektów) oraz modyfikować utworzone przez siebie projekty.
- Opcja Administrator systemu daje pełny dostęp do wszystkich zadań narzędzia Administracja serwera Version Cue.

3 Zaznacz opcję Tworzenie projektów, aby umożliwić użytkownikowi tworzenie nowych projektów Version Cue.

4 (Opcjonalnie) W pozostałe pola tekstowe wpisz numer telefonu, adres e-mail i komentarze. Pamiętaj o wpisaniu adresu e-mail, jeżeli użytkownik ma brać udział w recenzjach PDF w środowisku Version Cue.

5 Kliknij przycisk Zapisz.

Aby edytować konto użytkownika, zaznacz je, kliknij Edytuj, zmień ustawienia w oknie dialogowym Edytuj [nazwa użytkownika] i kliknij Zapisz. Aby usunąć użytkownika, zaznacz ją i kliknij przycisk Usuń.

Tworzenie, edytowanie lub usuwanie grupy użytkowników

Grupy użytkowników tworzy się po to, aby zebrać razem użytkowników o podobnych przyzwoleniach. Można np. utworzyć grupę użytkowników o nazwie "Graficy", aby zgrupować wszystkich użytkowników tworzących kompozycje w danym projekcie. Domyślna grupa "Każdy" zawiera wszystkich użytkowników w systemie.

1 Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Kliknij opcję Nowa w obszarze Grupy.

3 W oknie dialogowym Nowa grupa wpisz nazwę grupy. Opcjonalnie można dodać komentarz. Potem kliknij Zapisz.

4 Dodaj użytkowników do grupy, przeciągając ich z obszaru Użytkownicy do nowej grupy.

Aby zmienić nazwę grupy, zaznacz ją, kliknij Edytuj i wpisz nową nazwę w pole Nazwa grupy. Aby usunąć grupę, zaznacz ją i kliknij przycisk Usuń.

Przydzielanie przyzwoleń użytkownikom i grupom

Przyzwolenia można przydzielać poszczególnym użytkownikom lub całym grupom. Przyzwolenia różnią się od poziomów dostępu. Poziomy dostępu sterują dostępem do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Natomiast przyzwolenia sterują dostępem do serwera Version Cue, projektów i recenzji PDF w środowisku Version Cue. Należy pamiętać, że przyzwolenia przydzielone użytkownikom lub grupom mogą zostać nadpisane przez przyzwolenia przydzielone użytkownikom do konkretnych projektów.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przydzielić przyzwolenia użytkownikowi, zaznacz tego użytkownika na zakładce Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue.
- Aby przydzielić przyzwolenia wszystkim użytkownikom w grupie, zaznacz tę grupę na zakładce Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Zaznacz opcję Zezwalaj lub Odrzuć dla każdej kategorii przyzwoleń w sekcji Przyzwolenia globalne:

Aby zezwolić na wszystkie przyzwolenia lub odrzucić wszystkie, wybierz polecenie Zezwalaj na wszystkie lub Odrzuć wszystko. Aby wyświetlić domyślne przyzwolenia przydzielone użytkownikowi lub grupie, zaznacz tego użytkownika lub grupę i kliknij Przyzwolenia efektywne.

- 'Odczyt' zezwala na wyświetlanie projektów i plików, wersji i informacji o plikach.
- 'Zapis' zezwala na dodawanie plików do projektu i zapisywanie wersji oraz informacji o pliku.
- 'Usuwanie' zezwala na usuwanie projektów lub zawartych w nich plików.
- 'Inicjator recenzji' zezwala na inicjowanie recenzji PDF w narzędziu Administracja serwera Version Cue (zobacz “Rozpoczynanie recenzji PDF w środowisku Version Cue” na stronie 750).

- 'Administracja projektu' zezwala na administrowanie projektami (np. powielanie, tworzenie kopii zapasowych, eksportowanie i usuwanie projektów).

3 Kliknij przycisk Zapisz przyzwolenia.

Importowanie użytkowników z katalogu LDAP

LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) to metoda przeszukiwania systemów katalogowych, które zawierają informacje o użytkownikach, np. ich nazwy i hasła. Użytkowników z serwera LDAP można zaimportować i przypisać ich atrybuty (np. nazwę i hasło) do atrybutów konta Version Cue. Użytkownicy zaimportowani z serwera LDAP mają ikonę użytkownika , różniącą się od zwykłej ikony użytkownika .

Uwaga: *Włączenie opcji Automatyczne tworzenie konta użytkownika podczas konfiguracji serwera Version Cue, a potem włączenie obsługi LDAP powoduje, że użytkownicy z katalogu LDAP są automatycznie importowani w momencie wejścia na serwer przy użyciu konta LDAP. Użytkownicy zaimportowani w ten sposób są dodawani do grupy Każdy, otrzymują poziom dostępu 'Brak' i nie mogą logować się do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Ta technika umożliwia automatyczne przyznawanie użytkownikom LDAP domyślnych praw dostępu do projektów na serwerze Version Cue bez potrzeby bezpośredniego importowania ich kont.*

1 Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Kliknij Preferencje LDAP.

3 Kliknij Włącz obsługę LDAP i wpisz informacje o serwerze LDAP:

- W pole tekstowe Serwer LDAP wpisz nazwę serwera.
- W pole tekstowe Port serwera wpisz numer portu serwera.
- W pole tekstowe Baza wyszukiwania wpisz punkt początkowy w hierarchii LDAP dla katalogu na tym serwerze LDAP.
- Jeżeli serwer LDAP wymaga uwierzytelniania, wpisz nazwę i hasło użytkownika w pola tekstowe Nazwa użytkownika oraz Hasło.
- Jeśli chcesz się łączyć z serwerem LDAP obsługującym protokół SSL używając tego protokołu, to zaznacz opcję Używaj LDAP z SSL.
- W pola tekstowe ID użytkownika, Wyświetlana nazwa, E-mail, Info i Telefon wpisz atrybuty LDAP. Version Cue przypisze je do odpowiednich atrybutów konta na serwerze Version Cue.
- Aby włączyć okresową synchronizację serwera Version Cue z serwerem LDAP zaznacz opcję Włącz automatyczną synchronizację i określ okres synchronizacji.

4 Kliknij przycisk Zapisz.

5 Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue. Kliknij opcję 'Kliknij, aby zmaksymalizować' w obszarze Użytkownicy.

6 Kliknij 'Importuj użytkowników zewnętrznych'.

7 W oknie dialogowym Użytkownicy zewnętrzny wpisz kilka pierwszych liter nazwy użytkownika (użytkowników) LDAP, którego chcesz zaimportować. Version Cue automatycznie uzupełni wpis.

8 Zaznacz te nazwy i kliknij Dodaj.

9 Powtarzaj kroki 7 i 8, aby dodać tylu użytkowników LDAP, ilu chcesz. Potem kliknij Importuj użytkownika.

Eksportowanie listy użytkowników

Aby dodać zbiór kont użytkowników do innego serwera Version Cue, wyeksportuj wykaz użytkowników i skopuj go do folderu EksportUzytkownikow w folderze aplikacji Version Cue na komputerze, na którym zainstalowano tamten serwer Version Cue. Potem można zaimportować użytkowników z tak wyeksportowanej listy.

1 Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Kliknij opcję 'Kliknij, aby zmaksymalizować' na obszarze Użytkownicy.

3 Kliknij przycisk Eksportuj użytkowników.

4 Zaznacz użytkowników, których chcesz wyeksportować. Kliknięcie z przytrzymaniem klawisza Shift zaznacza kolejnych użytkowników; kliknięcie z przytrzymaniem klawisza Ctrl pozwala zaznaczyć użytkowników nieleżących obok siebie.

5 Wpisz nazwę listy w polu tekstowym Nazwa pliku. Opcjonalnie można wpisać Uwagi w polu tekstowym Komentarze.

6 Kliknij przycisk Eksportuj.

Położenie listy jest podane pod nagłówkiem Eksportuj użytkowników. Aby zaimportować tę listę na inny serwer Version Cue, skopiuj ten plik do folderu Dane/EksportUzytkownikow w folderze aplikacji Version Cue na serwerze docelowym.

Importowanie użytkowników z listy

1 Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue. Kliknij opcję Importuj użytkowników.

2 Kliknij listę użytkowników, którą chcesz zaimportować.

3 Zaznacz pole wyboru obok nazwy każdego użytkownika, którego chcesz zaimportować. Możesz też zaznaczyć pole wyboru obok kolumny Nazwa użytkownika, aby wybrać wszystkich użytkowników.

4 Kliknij przycisk Dalej.

Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Można utworzyć nowy pusty projekt Version Cue, projekt z plików w folderze na komputerze, na którym zainstalowany jest serwer Version Cue, albo projekt z serwera WebDAV lub FTP. Po utworzeniu projektu możesz w dowolnym momencie edytować jego właściwości, korzystając z zakładki Projekty.

Tworzenie nowego projektu Version Cue

1 Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Nowy.
- Kliknij Pusty projekt, aby utworzyć pusty projekt Version Cue.
- Kliknij Importuj z folderu, aby utworzyć projekt zawierający pliki z folderu na dysku twardym.
- Kliknij Importuj z serwera FTP lub Importuj z serwera WebDAV, aby zaimportować serwis WWW lub pliki z folderu na serwerze FTP albo WebDAV.

2 Wpisz nazwę projektu w pole tekstowe Nazwa nowego projektu.

3 Określ właściwości projektu Version Cue (zobacz "Właściwości projektu Version Cue" poniżej).

4 Kliknij Utwórz (jeżeli tworzysz nowy pusty projekt) albo Dalej (jeżeli tworzysz projekt z folderu plików na serwerze FTP lub WebDAV albo na dysku twardym).

5 Jeśli importujesz projekt z folderu, wykonaj następujące czynności, a potem kliknij Importuj:
- Jeżeli importowana zawartość to serwis WWW, wybierz opcję Importuj folder jako serwis WWW.
- Aby wskazać folder, z którego mają zostać zaimportowane pliki, kliknij Przeglądaj i wybierz folder.
  Uwaga: *Nie przechodź nigdzie ze strony narzędzia Administracja serwera Version Cue po kliknięciu opcji Importuj. Jeżeli przejdziesz gdzie indziej, zanim wszystkie pliki zostaną zaimportowane do projektu, to Version Cue utworzy projekt, ale nie doda do niego wszystkich plików.*

6 Jeśli importujesz projekt z folderu na serwerze FTP lub WebDAV, wykonaj następujące czynności, a potem kliknij Importuj:

- Jeżeli importowana zawartość to serwis WWW, wybierz opcję Importuj katalog FTP jako serwis WWW lub Importuj katalog WebDAV jako serwis WWW.
- W polu tekstowym Serwer FTP lub Serwer WebDAV określ serwer, z którego mają zostać zaimportowane pliki. Wpisz numer portu w pole tekstowe Port.
- Aby wskazać folder, kliknij Przeglądaj i wybierz folder.
- Jeżeli dostęp do serwera wymaga podania nazwy i hasła użytkownika, wpisz te informacje w pola tekstowe Nazwa użytkownika oraz Hasło.
- Aby przy łączeniu się z serwerem korzystać z pośrednictwa serwera proxy, zaznacz opcję Używaj proxy.
- Aby łączyć się z serwerem w trybie pasywnym, zaznacz opcję Używaj trybu pasywnego.

7 Jeżeli projekt ma wymagać logowania, kliknij Przydziel przyzwolenia i przypisz użytkownikom przyzwolenia (zobacz "Przydzielanie przyzwoleń użytkownikom" poniżej).

Właściwości projektów Version Cue

Tworząc lub edytując projekty Version Cue w narzędziu Administracja serwera Version Cue, ustaw następujące opcje:
Udostępniaj ten projekt innym Użytkownicy mogą znajdować się w podsieci lub łączyć się z serwerem Version Cue za pomocą jego adresu IP bądź DNS oraz numeru portu.

Ten projekt wymaga logowania
Gwarantuje, że dostęp do projektu uzyskają tylko użytkownicy posiadający login i hasło Version Cue.
Uwaga: *Ustawienie tej opcji w sytuacji, gdy jakiś użytkownik już uzyskał dostęp bez uwierzytelnienia spowoduje, że użytkownik ten nadal będzie mógł otwierać projekt, nie logując się. Trzeba więc odpowiednio zmienić przyzwolenia na liście użytkowników przydzielonych do projektu.*

Włącz blokadę dla tego projektu Ogranicza obsługę wersji pliku do wersji kolejnych. Tylko pierwszy użytkownik, który rozpocznie edytowanie dostępnego pliku z projektu chronionego blokadą będzie mógł zapisać nową wersję tego pliku w projekcie Version Cue. Zanim inni użytkownicy będą mogli zwracać wersje, pierwszy użytkownik musi zapisać wersję i zamknąć plik, albo przywrócić wersję pliku z projektu i zamknąć plik. Inni użytkownicy będą musieli zapisać swoje zmiany jako zupełnie nowe pliki z własnym wątkiem wersji.

Maksymalizuj zgodność z aplikacjami CS2 i Acrobat 8 Tworzy projekt używający struktury projektów Version Cue CS2. Dzięki temu użytkownicy pakietu Adobe Creative Suite 2 oraz programu Acrobat 8 mogą korzystać z projektów Version Cue CS3.

Komentarze Zapisuje wszelkie uwagi dotyczące projektu.

Przydzielanie przyzwoleń użytkownikom

Jeżeli podczas tworzenia projektu wprowadzono obowiązek logowania, to trzeba przydzielić użytkownikom przyzwolenia, definiujące ich dostęp do projektu.

1 Na obszarze Przydziel przyzwolenia na stronie narzędzia Administracja serwera Version Cue zaznacz użytkownika lub grupę zawierającą użytkownika, któremu chcesz przydzielić przyzwolenia.

2 Zaznacz opcję Zezwalaj lub Odrzuć dla każdej kategorii przyzwoleń w sekcji Przyzwolenia dla *[nazwa użytkownika]*:

Aby zezwolić na wszystkie przyzwolenia lub odrzucić wszystkie, wybierz polecenie Zezwalaj na wszystkie lub Odrzuć wszystko. Aby wyświetlić obowiązujące przyzwolenia globalne i przyzwolenia do projektów przydzielone użytkownikowi lub grupie, zaznacz tego użytkownika lub grupę i kliknij Przyzwolenia efektywne.

- 'Odczyt' umożliwia użytkownikom wyświetlanie plików, wersji i informacji o plikach w projekcie.
- 'Zapis' umożliwia użytkownikom tworzenie plików, wersji i informacji o plikach w projekcie.
- 'Usuwanie' umożliwia użytkownikom usuwanie plików z projektu.
- 'Inicjator recenzji' zezwala użytkownikowi na inicjowanie recenzji PDF w narzędziu Administracja serwera Version Cue (zobacz “Rozpoczynanie recenzji PDF w środowisku Version Cue” na stronie 750).

- 'Administracja projektu' zezwala użytkownikowi na administrowanie projektami (np. powielanie, tworzenie kopii zapasowych, eksportowanie i usuwanie projektów).

3 Kliknij przycisk Zapisz przyzwolenia.

Powielanie projektu Version Cue

Projekt można powielić, aby utworzyć nowy projekt z tymi samymi użytkownikami i uprawnieniami. Version Cue powiela hierarchię folderów w strukturze projektu.

1 Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Zaznacz pole wyboru obok projektu, który chcesz powielić i kliknij przycisk Powiel.

3 Na stronie Powiel projekt wpisz niepowtarzalną nazwę projektu.

4 Edytuj właściwości projektu i kliknij Powiel.

Usuwanie projektu Version Cue

1 Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby usunąć projekty, zaznacz pole wyboru obok każdego projektu, który chcesz usunąć.
- Aby usunąć wszystkie wymienione projekty, zaznacz pole wyboru obok etykiety kolumny Nazwa projektu.

2 Kliknij Usuń. Pojawi się strona Usuń projekt.

3 Zaznacz opcję 'Blokady użytkownika zostaną zignorowane', aby usunąć projekt nawet wtedy, gdy jakiś użytkownik pobrał pliki do edycji.

4 Kliknij Usuń.

Eksportowanie projektu Version Cue na własny komputer albo na serwer FTP lub WebDAV

Z serwera Version Cue można wyeksportować najnowsze wersje wszystkich plików projektu. Za pomocą funkcji eksportowania można przenosić pliki z jednego hosta (serwera) na inny, albo utworzyć pakiet najnowszych plików przeznaczonych na materiał wyjściowy. Można też po prostu zarchiwizować ostateczne wersje. Po przeniesieniu projektów między komputerami, system Version Cue nadal nimi zarządza.
Uwaga: *Przenosząc projekt musisz najpierw podjąć decyzję, czy utworzyć jego kopię zapasową (tak aby przeniesione zostały także wszystkie stare wersje), czy wyeksportować go (tak aby przeniesione zostały tylko bieżące wersje plików).*

1 Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue. Zaznacz pole wyboru obok projektu, który chcesz wyeksportować, i kliknij przycisk Eksport.

2 Na stronie Eksportuj projekt wybierz protokół eksportowania projektu.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Jeżeli w kroku 2 wybrano opcję 'Eksportuj projekt do folderu', to wskaż folder, do którego chcesz wyeksportować projekt.
- Jeżeli w kroku 2 wybrano opcję 'Eksportuj projekt na serwer FTP' lub 'Eksportuj projekt na serwer WebDAV', podaj adres serwera w polu tekstowym Adres serwera, wskaż folder w polu tekstowym Katalog i wpisz nazwę użytkownika i hasło (jeżeli te dane są wymagane). Aby przy łączeniu się z serwerem korzystać z pośrednictwa serwera proxy, zaznacz opcję Używaj proxy. Jeżeli połączenie z serwerem przechodzi przez zaporę lub jeżeli wybrano port o numerze innym niż 21, zaznacz opcję Użyj trybu pasywnego. (Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy z menu Protokół wybrano opcję FTP).

4 Kliknij przycisk Eksportuj.

Tworzenie kopii zapasowych i odtwarzanie projektów

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Gdy tworzysz kopię zapasową projektu Version Cue, narzędzie Administracja serwera Version Cue sporządza kopie wszystkich informacji w projekcie, w tym wszystkich wersji wszystkich plików znajdujących się w tym projekcie Version Cue. Tworząc kopię zapasową projektu możesz go przenieść z jednego serwera Version Cue na inny, zachowując wszystkie wersje znajdujące się w projekcie. Później możesz łatwością odtworzyć taką kopię zapasową, która zawiera projekt Version Cue w stanie, w jakim znajdował się w określonym dniu. Odtworzone kopie zapasowe projektów nie zastępują oryginalnego projektu Version Cue.

Konfigurację kopii zapasowych projektów można dostosować w preferencjach projektu Version Cue. Kopię zapasową projektu można wykonać, wprowadzając nową konfigurację lub używając konfiguracji istniejącej. W konfiguracji kopii zapasowej można zaplanować harmonogram okresowego kopiowania projektu.

Kopie zapasowe są domyślnie przechowywane w folderze Program Files/Common Files/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server/Backups (Windows) lub folderze Library/Application Support/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server/Backups (Mac OS).

Tworzenie kopii zapasowych projektu Version Cue

1. Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue.
2. Zaznacz pole wyboru obok nazwy projektu i kliknij przycisk Kopia zapasowa.
3. Zaakceptuj nazwę w polu tekstowym Nazwa kopii zapasowej, albo wpisz nową nazwę.
4. Wybierz składniki projektu, które mają się znaleźć w kopii zapasowej: 'Zawartość projektu' (zawsze zaznaczone); aby skopiować pliki; 'Wersje plików projektu', aby wykonać kopię wszystkich wersji tych plików, 'Metadane projektu', aby wykonać kopię osadzonych informacji, wprowadzonych w składnikach pakietu Adobe Creative Suite, oraz 'Użytkownicy/przydziały użytkowników', aby wykonać kopię zapasową informacji o użytkownikach i ich przyzwoleniach w projekcie.
5. Kliknij przycisk Kopia zapasowa.

Odtwarzanie kopii zapasowej projektu Version Cue

1. Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue.
2. Kliknij Kopie zapasowe projektów.
3. Zaznacz kopię zapasową, którą chcesz odtworzyć.
4. W polu tekstowym Nowa nazwa projektu wpisz nazwę, która będzie inna od nazw pozostałych projektów na serwerze Version Cue.
5. Wykonaj dowolną z następujących czynności, a następnie kliknij przycisk Odtwórz:
   - Aby odzyskać listę użytkowników, których przydzielono do projektu, zaznacz opcję Odtwórz użytkowników.
   - Aby zachować te same przywileje dla każdego z przydzielonych użytkowników, zaznacz opcję Odtwórz przydziały użytkowników.
   - Aby dodać uwagi, wpisz je w pole tekstowe Komentarze.

Tworzenie nowej konfiguracji kopii zapasowej

Po utworzeniu nowej konfiguracji, staje się ona ustawieniem domyślnym dla danego projektu.

1. Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue.
2. Wybierz nazwę projektu, dla którego chcesz utworzyć nową konfigurację kopii zapasowej.
3. Kliknij Konfiguracje kopii zapasowych, a potem kliknij Nowa.
4. Wpisz nazwę konfiguracji kopii zapasowej w pole tekstowe Nazwa kopii zapasowej.

5 Wybierz elementy, które mają być umieszczane w kopii zapasowej, zaznaczając je na liście Dołącz: 'Zawartość projektu' (zawsze zaznaczone); aby skopiować pliki; 'Wersje plików projektu', aby wykonać kopię wszystkich wersji tych plików, 'Metadane projektu', aby wykonać kopię osadzonych informacji, wprowadzonych w składnikach pakietu Adobe Creative Suite, oraz 'Użytkownicy/przydziały użytkowników', aby wykonać kopię zapasową informacji o użytkownikach i ich przyzwoleniach w projekcie.

6 (Opcjonalnie) W polu tekstowym Komentarze można wpisać uwagi dołączane do pliku kopii zapasowej.

7 Jeżeli kopia zapasowa ma być wykonywana automatycznie, kliknij Harmonogram i wybierz jedną z opcji z menu Powtórz (jeżeli procedura kopii zapasowej ma być uruchamiana ręcznie, wybierz opcję Nie powtarzaj).

8 Kliknij przycisk Zapisz.

Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 710.*

Na zakładce Zaawansowane na stronie narzędzia Administracja serwera Version Cue można wykonywać zaawansowane zadania administracyjne dla serwera Version Cue, takie jak tworzenie kopii zapasowej serwera, definiowanie serwerów proxy i włączanie obsługi SSL.

Zobacz także

"Zmiana położenia folderu Dane" na stronie 717

Wyświetlanie informacji i plików dziennika dla serwera Version Cue i wtyczek

Za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue można wyświetlić wersję i nazwę serwera Version Cue, wersję oprogramowania Java, wersję bazy danych, URL (adres IP lub DNS) Version Cue, lub URL WebDAV Version Cue.

Można także obejrzeć plik dziennika dla serwera Version Cue, który monitoruje wszystkie operacje na zadanym przez użytkownika poziomie szczegółowości. Pliki dziennika są zapisywane w folderze Dzienniki, który znajduje się w folderze aplikacji Version Cue.

1 Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Aby wyświetlić informacje o serwerze Version Cue, kliknij Informacje o serwerze.
   - Aby wyświetlić plik dziennika dla serwera Version Cue, kliknij Dziennik serwera.
   - Aby określić poziom rejestrowania (Błąd, Ostrzeżenie lub Informacje), podaj maksymalną wielkość dziennika lub zmniejsz rozmiar dziennika, zapisując go w skompresowanym pliku. Kliknij Preferencje i ustaw te opcje.

Wyświetlanie raportu z importowania lub eksportowania w systemie Version Cue

1 Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Raporty.

2 Z menu Raporty wybierz rodzaj raportu, jaki chcesz wyświetlić.

3 Aby wyświetlić wszystkie dostępne raporty z jednego projektu, wybierz nazwę tego projektu z menu Filtruj według. Aby wyświetlić wszystkie dostępne raporty ze wszystkich projektów na serwerze Version Cue, wybierz opcję Wszystkie.

4 Kliknij nazwę projektu w kolumnie Nazwa projektu, aby wyświetlić raport.

5 Aby wydrukować kopię raportu, kliknij Drukuj widok.

6 Aby powrócić do listy raportów, kliknij opcję Lista plików.

Aby usunąć raport, zaznacz go na liście Raporty i kliknij Usuń.

Tworzenie kopii zapasowych serwera Version Cue

Utworzenie kopii zapasowej całego serwera Version Cue umożliwia przenoszenie go z jednego komputera na drugi.
> ***Ważne:*** *Odtworzenie kopii zapasowej serwera Version Cue spowoduje, że wszystkie dane bieżące na serwerze, w tym projekty, pliki i wersje, zostaną zastąpione przez odtwarzaną kopię.*

Kopie zapasowe serwera są zapisywane w domyślnym folderze Kopie zapasowe, który znajduje się w folderze aplikacji Version Cue.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję 'Kopia zapasowa danych Version Cue'.
2. Aby dodać uwagi dotyczące kopii przestrzeni roboczej, wpisz je w pole tekstowe Komentarze.
3. Kliknij przycisk Zapisz. Po zakończeniu tworzenia kopii zapasowej kliknij OK, aby wyświetlić listę wszystkich kopii zapasowych serwerów.

Zastępowanie projektu poprzednią kopią zapasową

Aby zastąpić bieżące projekty na serwerze Version Cue ich wcześniejszą wersją, należy najpierw odtworzyć kopię zapasową. Gdy to zrobisz, narzędzie Administracja serwera Version Cue zostanie zamknięte.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję 'Administruj kopiami zapasowymi'.
2. Kliknij kopię zapasową, którą chcesz odtworzyć. Potem kliknij Odtwórz. Serwer Version Cue zostanie zamknięty. Zamknij przeglądarkę. (Ikona Version Cue na pasku zadań pokaże, że środowisko to zostało wyłączone).
3. Uruchom serwer Version Cue.
4. Zaloguj się do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Zmiana nazwy serwera Version Cue

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Preferencje.
2. Wpisz nazwę w pole tekstowe Nazwa serwera.

Definiowanie serwerów proxy HTTP i FTP

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Preferencje.
2. Dla użytkowników importujących lub eksportujących projekty na serwer FTP można zdefiniować domyślny serwer proxy FTP.
3. Dla użytkowników importujących lub eksportujących projekty na serwer WebDAV można zdefiniować domyślny serwer proxy HTTP.

Usuwanie blokady plików z projektu Version Cue

Usuń blokady plików, aby usunąć z takich plików stan Pobrany do edycji lub Używany (Acrobat). Blokady plików może zdejmować użytkownik o uprawnieniach administratora systemu lub przyzwoleniach administracyjnych do konkretnego projektu.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję 'Resetuj blokady' (w sekcji Serwis).
   - Wybierz projekt z menu Nazwa projektu.
   - Z menu Nazwa użytkownika wybierz użytkownika.
2. Naciśnij przycisk Resetuj blokady, aby usunąć wybrane blokady plików.

Usuwanie wersji plików z projektu

Usuwanie wersji plików podnosi wydajność pracy. Za każdym razem, gdy zwracasz wersję, jest ona zapisywana w bazie danych serwera Version Cue. Baza ta stanowi historię wersji pliku, pozwalając szybko powrócić do dowolnego z jego przeszłych stanów. Bardzo rozbudowana historia zajmuje dużo miejsca na dysku i może obniżyć wydajność serwera Version Cue.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję 'Usuń stare wersje'.
2. Wybierz projekt z menu Nazwa projektu.
3. Aby usunąć wersje, zaznacz opcję Usuń wszystkie wersje starsze niż, a następnie określ dzień, miesiąc i rok.
4. Aby określić maksymalną liczbę wersji, jakie mogą pozostać na serwerze po naciśnięciu przycisku Usuń, zaznacz opcję Liczba zachowywanych wersji i wpisz liczbę w pole tekstowe.
5. Kliknij Usuń.

Przyznawanie dostępu do serwera bez istniejącego konta użytkownika

Jeśli ta opcja jest zaznaczona, Version Cue tworzy nowe konto użytkownika bez hasła w momencie, gdy nowy użytkownik wchodzi na serwer Version Cue.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Preferencje.
2. Aby umożliwić dostęp do serwera także tym użytkownikom, którzy nie mają na nim konta, wybierz opcję Automatyczne tworzenie konta użytkownika.

Włączanie obsługi SSL

Włączenie obsługi technologii SSL (Secure Sockets Layer) dla serwera Version Cue umożliwia bezpieczną komunikację między tym serwerem a programem Bridge czy składnikami pakietu Creative Suite, które współpracują z Version Cue. Po włączeniu obsługi SSL, serwer Version Cue wysyła dane przez połączenie szyfrowane.
Uwaga: *Składniki Creative Suite 2 i program Acrobat 8 nie mogą łączyć się z serwerami Version Cue CS3, które wykorzystują SSL.*

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Preferencje zabezpieczeń.
   - Aby włączyć obsługę SSL, zaznacz Używaj SSL.
   - Aby wyświetlić istniejący certyfikat SSL, kliknij 'Wyświetl aktualnie instalowany certyfikat SSL'.
   - Aby wczytać własny certyfikat SSL, kliknij 'Importuj własny certyfikat SSL', zaznacz certyfikat, który chcesz zaimportować i kliknij Importuj.
2. Kliknij przycisk Zapisz.

Ponownie uruchom serwer Version Cue.

1. Na zakładce Zaawansowane w narzędziu Administracja serwera Version Cue kliknij 'Uruchom ponownie serwer'.
2. Kliknij Uruchom ponownie.

Serwer Version Cue można również ponownie uruchomić za pomocą preferencji Version Cue.

Recenzje PDF w środowisku Version Cue

Informacje o recenzjach dokumentów PDF w środowisku Version Cue

Za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue można zorganizować i przeprowadzić procedurę internetowej recenzji dokumentów PDF, znajdujących się na serwerze Version Cue.

Recenzje dokumentów PDF w Version Cue można prowadzić również dla plików programu Adobe Illustrator (AI), które zapisano z opcją Włącz zgodność z PDF. Nie trzeba konwertować ich przedtem na PDF. Takie pliki AI pojawiają się wraz z plikami PDF na liście dokumentów po rozpoczęciu recenzji PDF w środowisku Version Cue.

Podczas recenzji, recenzenci wysyłają swoje komentarze na serwer Version Cue. Po zakończeniu recenzji można wyświetlić wszystkie komentarze w kontekście oryginalnego dokumentu lub w postaci listy w programie Administracja serwera Version Cue.

- Aby korzystać z recenzji PDF w środowisku Version Cue, recenzenci muszą mieć identyfikator logowania Version Cue oraz uprawnienia do logowania się do serwera Version Cue obsługującego recenzję.
- Do wyświetlania pliku PDF i dodawania komentarzy niezbędny jest program Acrobat 7.0 Professional lub nowszy. Więcej informacji na temat komentowania w programie Acrobat znajduje się w Pomocy programu Acrobat.

Rozpoczynanie recenzji PDF w środowisku Version Cue

Recenzję PDF w Version Cue można rozpocząć dla dowolnej wersji dowolnego dokumentu PDF, który znajduje się na serwerze Version Cue. Warunkiem koniecznym jest posiadanie odpowiednich przyzwoleń, pozwalających na korzystanie z narzędzia Administracja serwera Version Cue. Recenzji może podlegać tylko jedna wersja dokumentu PDF na raz.

1. Zaloguj się do narzędzia Administracja serwera Version Cue. (Instrukcje zawiera sekcja “Logowanie do narzędzia Administracja serwera Version Cue” na stronie 739).

2. Kliknij łącze Recenzja Version Cue CS3 na górze strony.
   - Na głównej stronie recenzji PDF Version Cue CS3 kliknij 'Rozpocznij recenzję'.
   - Kliknij kartę Dokumenty i wybierz polecenie Nierozpoczęta z menu Status recenzji.

3. Na liście dokumentów kliknij nazwę pożądanego dokumentu PDF.

4. Wybierz wersję do recenzji, a następnie kliknij przycisk Rozpocznij recenzję.

5. Na stronie Rozpocznij recenzję wprowadź informacje o recenzji:
   - Aby ustawić datę zakończenia recenzji, zaznacz opcję Ostateczny termin, a następnie wybierz datę z menu Rok, Miesiąc i Dzień.
   - Aby recenzenci mogli widzieć komentarze innych, zaznacz opcję Otwarty w sekcji Tryb recenzji. Aby recenzenci widzieli tylko własne komentarze, zaznacz opcję Prywatny.
   - Wpisz opis recenzji w pole tekstowe Opis.
   - Aby dodać recenzentów, zaznacz ich nazwy w sekcji Recenzenci. (Aby zaznaczyć lub wyłączyć wszystkich recenzentów, kliknij pole wyboru obok etykiety kolumny Recenzenci).
     Uwaga: *Jeżeli jeden z recenzentów pochodzi spoza grupy roboczej i nie ma identyfikatora logowania Version Cue, trzeba skonfigurować mu taki identyfikator z wyprzedzeniem. Recenzentom z zewnątrz należy również zapewnić dostęp sieciowy, na ogół przez zaporę (firewall).*

6. Kliknij przycisk Dalej.

7. Aby wysłać do recenzentów zaproszenia pocztą elektroniczną, zaznacz opcję Wyślij zaproszenie przez e-mail, a następnie zmodyfikuj temat i treść wiadomości stosownie do własnych potrzeb. W sekcji Odbiorcy wiadomości e-mail wybierz recenzentów, którzy mają zostać zaproszeni w ten sposób.

8. Kliknij Rozpocznij recenzję.

9. Jeżeli wybrano opcję zapraszania recenzentów przez e-mail, Version Cue uruchomi program pocztowy i wyświetli wiadomość e-mail zaadresowaną do recenzentów. E-mail zawiera bezpośrednie łącze do recenzowanego dokumentu. Sprawdź zawartość e-maila dotyczącego recenzji i wyślij go.

Zarządzanie recenzjami PDF

Po odszukaniu recenzji PDF można ją otworzyć, przejrzeć lub usunąć komentarze, edytować ustawienia recenzji, zatrzymać recenzję albo ją wznowić, a także usunąć recenzję z serwera Version Cue.

Odszukiwanie recenzji PDF

1. Zaloguj się do narzędzia Administracja serwera Version Cue. (Instrukcje zawiera sekcja "Logowanie do narzędzia Administracja serwera Version Cue" na stronie 739).
2. Kliknij łącze Recenzja Version Cue CS3 na górze strony.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeżeli nazwa recenzowanego dokumentu PDF jest nieznana, kliknij opcję Aktywne recenzje na zakładce Główna. Pozwoli to obejrzeć wszystkie aktywne recenzje.
   - Jeżeli nie znasz nazwy dokumentu PDF, którego recenzja została zakończona, albo chcesz przejrzeć wszystkie zakończone recenzje, kliknij opcję Recenzje zakończone na zakładce Główna.
   - Aby wyszukać dokument PDF, który jest recenzowany albo którego recenzja została zakończona, kliknij opcję Wyszukaj dokumenty na zakładce Główna. Wybierz kryteria wyszukiwania z menu Nazwa projektu, Status recenzji i Pozycje listy. Aby odszukać dokument PDF według jego nazwy, wpisz nazwę lub jej część w pole Nazwa dokumentu. Kliknij przycisk Szukaj.

Otwieranie aktywnej lub zakończonej recenzji PDF

1. Odszukaj recenzję.
2. Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów, a następnie zaznacz jedną z wersji na liście Historia dokumentu.

Zakończenie recenzji PDF

1. Odszukaj recenzję.
2. Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów.
3. Zaznacz aktywną recenzję na liście Historia dokumentu i naciśnij przycisk Zatrzymaj recenzję.

Aby wznowić zakończoną recenzję, kliknij 'Rozpocznij recenzję' na liście Historia dokumentu.
Uwaga: *Po kliknięciu opcji Rozpocznij recenzję pojawi się seria ekranów, które dotyczą zaczynania nowej recenzji, a nie wznawiania zakończonej. Jednak procedura ta pozwala również wznowić recenzję istniejącego dokumentu.*

Usuwanie recenzji PDF

Po usunięciu recenzji, Version Cue nieodwracalnie usuwa komentarze recenzentów. Jednak komentarze recenzentów do pliku PDF są usuwane również wtedy, gdy użytkownik nieodwracalnie usunie ten plik z serwera Version Cue. Natomiast jeżeli usunie się tylko jedną z wersji pliku PDF z serwera, to usunięte zostaną komentarze do tej wersji.

1. Odszukaj recenzję.
2. Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów.
3. Zaznacz wersję na liście Historia dokumentu i naciśnij przycisk Usuń recenzję.
4. Gdy Version Cue zapyta o potwierdzenie usuwania decyzji, kliknij Usuń.

Edycja ustawień recenzji

1. Odszukaj recenzję.
2. Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów.

3 Zaznacz jedną z wersji na liście Historia dokumentu i naciśnij przycisk Edytuj ustawienia recenzji.
   - Aby ustawić lub zmienić datę zakończenia recenzji, zaznacz opcję Ostateczny termin, a następnie wybierz datę z menu Rok, Miesiąc i Dzień.
   - Aby recenzenci mogli widzieć komentarze innych, zaznacz opcję Otwarty w sekcji Tryb recenzji. Aby recenzenci widzieli tylko własne komentarze, zaznacz opcję Prywatny.
   - Aby dodać lub zmodyfikować opis recenzji, wpisz te informacje w pole tekstowe Opis.
   - Aby dodać lub usunąć recenzentów, zaznacz lub odznacz ich identyfikatory w sekcji Recenzenci (można również zaznaczyć lub odznaczyć wszystkich recenzentów, klikając pole wyboru obok nagłówka kolumny Recenzenci).

4 Kliknij przycisk Dalej.

5 Aby wysłać do recenzentów zaproszenia pocztą elektroniczną, zaznacz opcję Wyślij zaproszenie przez e-mail, a następnie zmodyfikuj temat i treść wiadomości stosownie do własnych potrzeb. W sekcji Odbiorcy wiadomości e-mail wybierz recenzentów, którzy mają zostać zaproszeni w ten sposób.

6 Kliknij Zapisz recenzję. Jeżeli wybrano opcję zapraszania recenzentów przez e-mail, Version Cue uruchomi program pocztowy i wyświetli wiadomość e-mail zaadresowaną do recenzentów. Wiadomość ta zawiera bezpośredni odsyłacz do recenzowanego dokumentu. Sprawdź zawartość e-maila dotyczącego recenzji i wyślij go.

Określanie opcji wyświetlania na Liście dokumentów

- Aby wyświetlić tylko dokumenty PDF w konkretnym projekcie, wybierz go z menu Projekt.
- Aby ograniczyć liczbę wyświetlanych dokumentów, wybierz jedną z opcji z menu Pozycje listy (strzałki po prawej stronie menu Pozycje listy pozwolą wyświetlić dodatkowe pliki).
- Aby ograniczyć zawartość listy zgodnie z nazwą dokumentu, wpisz część tej nazwy w pole Nazwa dokumentu i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS). Aby ponownie wyświetlić wszystkie pliki, usuń tekst z pola Nazwa dokumentu i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- Aby posortować listę według pozycji w danej kolumnie, kliknij nagłówek tej kolumny. Ponowne kliknięcie tego nagłówka odwraca porządek sortowania.

Wyświetlanie lub usuwanie komentarzy z recenzji PDF

Komentarze w recenzji zawierają nie tylko samą treść uwagi, ale też informacje o ich autorze i dacie utworzenia, rodzaju komentarza oraz strony dokumentu, na której występuje. Podczas recenzji PDF w środowisku Version Cue można korzystać ze wszystkich narzędzi programu Acrobat przeznaczonych do komentowania.

Version Cue zapisuje komentarze na serwerze Version Cue. Komentarze można wyświetlać w narzędziu Administracja serwera Version Cue albo bezpośrednio w dokumencie PDF. Aby wyświetlić wszystkie komentarze bezpośrednio w dokumencie, otwórz ten dokument. Możesz skorzystać z łącza podanego w zaproszeniu do recenzji albo otworzyć recenzowany dokument za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue. (Otwarcie recenzowanego dokumentu za pomocą okna dialogowego Otwórz w programie Acrobat lub za pomocą programu Bridge powoduje, że komentarze recenzentów nie będą widoczne).

Więcej informacji o narzędziach programu Acrobat do komentowania można znaleźć w systemie pomocy do tego programu, wyszukując słowo "komentowanie".

1 Odszukaj recenzję.

2 Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyświetlić wszystkie komentarze recenzentów bezpośrednio w dokumencie PDF, kliknij nazwę odpowiedniej wersji.
   - Aby wyświetlić komentarze recenzentów w narzędziu Administracja serwera Version Cue, zaznacz odpowiednią wersję na liście Historia dokumentu i kliknij Wyświetl komentarze.

Aby obejrzeć komentarz w kontekście dokumentu PDF, zaznacz ten komentarz i kliknij 'Otwórz w programie Acrobat'.

- Aby usunąć komentarze recenzentów w narzędziu Administracja serwera Version Cue, zaznacz odpowiedni komentarz i kliknij Usuń komentarze. (Klikając pole wyboru obok nagłówka kolumny Strona można zaznaczyć wszystkie komentarze jednocześnie).

Zobacz także

"Zarządzanie recenzjami PDF" na stronie 751

Rozwiązywanie problemów

Wiele folderów z lokalnymi plikami projektu

Jeżeli otworzysz projekt, który ma taką samą nazwę na dwóch różnych serwerach Version Cue, to Version Cue może utworzyć wiele kopii pozornie tego samego folderu z lokalnymi plikami projektu. W rzeczywistości są to jednak foldery lokalnych plików dla dwóch różnych projektów, pochodzących z różnych serwerów. Version Cue nadaje tym folderom nazwę projektu z dołączonym numerem (np. projekt_001, projekt_002). Po zapisaniu wersji lokalnych plików projektu na serwerze Version Cue można usunąć te foldery. Można też po prostu zignorować dodatkowe foldery plików lokalnych.

Aby usunąć foldery lokalnych plików projektu, uruchom Adobe Bridge i odłącz się od każdego z tych projektów (zobacz "Odłączanie się od projektów" na stronie 725).

Projekty offline

Jeżeli podczas pracy nad projektem Version Cue stracisz dostęp do sieci (np. posługując się laptopem podczas podróży), to przy ponownym połączeniu Version Cue może zidentyfikować ten projekt jako 'offline'. Aby ponownie nawiązać połączenie z serwerem Version Cue, wybierz ikonę Version Cue na panelu Ulubione w oknie dialogowym Adobe albo w programie Adobe Bridge (zmusi to Version Cue do zresetowania połączenia sieciowego z dostępnymi serwerami). Następnie odszkuaj projekt Version Cue, który zawiera twoje pliki.

Niedokończone operacje

Niekiedy pewne rzadziej używane polecenia nie uaktualniają automatycznie informacji Version Cue, wyświetlanych w programie Adobe Bridge albo oknie dialogowym Adobe. Jeżeli nie widzisz rezultatów wykonanej operacji, odśwież widok, wykonując jedną z następujących czynności:

- Zmień punkt skupienia w oknie Bridge albo oknie dialogowym Adobe, zaznaczając inną pozycję.
- Przejdź na chwilę do innego folderu.
- Zmień rozmiar okna programu Bridge albo okna dialogowego Adobe, albo przenieś okno Bridge na wierzch (jeżeli okno Bridge jest w tle, to uaktualnienia mogą się w nim nie pojawiać).
- Wybierz polecenie Odśwież z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat) w oknie dialogowym Adobe albo z menu Widok w programie Adobe Bridge.

Odzyskiwanie projektu

Bardzo rzadko może się zdarzyć, że dostęp do projektu Version Cue stanie się zupełnie niemożliwy. Można wówczas odzyskać bieżące wersje plików, znajdujące się w folderach plików lokalnych na komputerach użytkowników z grupy roboczej, którzy łączyli się z tym projektem. Lokalne pliki projektów znajdują się w folderze Version Cue wewnątrz folderu Moje dokumenty (Windows) lub Dokumenty (Mac OS).

Spoza zapory nie widać plików w projekcie

Version Cue używa protokołów HTTP (Hypertext Transfer Protocol) i SOAP (Simple Object Access Protocol) do obsługi komunikacji między serwerami Version Cue a składnikami pakietu Adobe Creative Suite. Starsze zapory mogą, choć rzadko, nieprawidłowo obsługiwać operacje SOAP. Jeżeli w projektach Version Cue widać foldery, ale nie widać plików, spróbuj wyłączyć serwer proxy. Jeżeli wyłączenie serwera proxy nie rozwiąże problemu, konieczne może być uaktualnienie zapory.

Odłączanie się od projektów, gdy są pobrane pliki do edycji

Jeżeli masz lokalne pliki projektu o stanie 'Pobrany do edycji przeze mnie', to nie możesz odłączyć się od projektu, dopóki nie zwrócisz wersji tych plików. Jeżeli nie można zwrócić wersji tych plików, bo serwer Version Cue jest niedostępny, można poradzić sobie na dwa sposoby. Po pierwsze, można poczekać, aż serwer stanie się dostępny, zsynchronizować pliki, a potem odłączyć się od projektu. Po drugie, można usunąć folder lokalnych plików projektu z własnego dysku twardego, a potem odłączyć się od projektu, gdy serwer stanie się dostępny. (Inni użytkownicy, którzy otworzą projekt, nadal będą widzieć te pliki jako 'Pobrane do edycji'. Będą oni mogli zapisywać własne wersje. Użytkownik o przyzwoleniach administratora może zresetować blokady w projekcie, co zmieni stan plików na 'Zsynchronizowany').

Nie widać miniaturek plików InDesign w oknie dialogowym Adobe lub w programie Bridge

Jeżeli w oknie dialogowym Adobe albo w programie Bridge nie widać miniaturek plików InDesign, zaznacz opcję 'Zawsze zapisuj obrazy podglądu z dokumentami' w preferencjach obsługi plików albo w oknie dialogowym Zapisz jako w programie InDesign.

Nie można przenieść projektów Version Cue CS2 do wersji Version Cue CS3 na komputerach Macintosh z procesorem Intel

Aby przenosić projekty z Version Cue CS2 do Version Cue CS3 na komputerze Macintosh z procesorem Intel, najpierw sporządź kopię zapasową projektu za pomocą narzędzia Zaawansowana administracja Version Cue CS2 na komputerze Macintosh z procesorem PowerPC. (Instrukcje podano w systemie pomocy do Version Cue CS2). Następnie przenieś projekt z komputera Macintosh z procesorem PowerPC do katalogu z kopiami zapasowymi projektów na komputerze Macintosh z procesorem Intel. Uruchom ponownie serwer i odtwórz ten projekt w Version Cue CS3 (zobacz "Tworzenie kopii zapasowych i odtwarzanie projektów" na stronie 745).

Uwaga: *Nie można przenieść kopii zapasowych serwera Version Cue CS2 na serwer Version Cue CS3. Można jednak przenosić projekty Version Cue CS2 na serwer Version Cue CS3. Zobacz "Przenoszenie projektów do serwera Version Cue 3.0" na stronie 719.*

Nie można połączyć się z serwerem Version Cue CS3

Spróbuj wykonać jedną z następujących czynności:

- Sprawdź, czy połączenie z siecią działa prawidłowo.
- Jeżeli próbujesz połączyć się z serwerem z programu Acrobat 8 albo ze składnika pakietu Adobe Creative Suite 2, który obsługuje środowisko Version Cue, to sprawdź, czy nie włączono obsługi SSL dla tego serwera. Ponadto Acrobat 8 i składniki Adobe Creative Suite 2 nie mogą łączyć się z serwerami Version Cue CS3 zainstalowanymi na tym samym komputerze (tzn. z lokalnymi serwerami Version Cue CS3).
- Spróbuj połączyć się z serwerem z innego składnika pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue.
- Wyłącz na chwilę zapory i serwery proxy.
- Uruchom ponownie serwer (zobacz "Zamykanie lub ponowne uruchamianie serwera Version Cue" na stronie 719).
- Przejrzyj plik dziennika serwera w poszukiwaniu szczegółów, które mogą wyjaśnić przyczynę problemu. Plik dziennika możesz otworzyć z zakładki Zaawansowane w narzędziu Administracja serwera Version Cue (zobacz "Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue" na stronie 747).

Zapomniano hasła administratora systemu Version Cue

Jeśli zapomnisz hasła administratora systemu, to musisz usunąć i ponownie zainstalować Version Cue, tworząc przy tym nową nazwę konta i hasło administratora. Nie ma możliwości usunięcia Version Cue bez utraty wszystkich plików i danych projektów Version Cue.

Serwer Version Cue wolno działa lub przestaje odpowiadać

Spróbuj wykonać jedną z następujących czynności:

- Zwiększ ilość pamięci RAM przydzielonej dla Version Cue (zobacz "Ustawianie preferencji serwera Version Cue" na stronie 716).
- Jeżeli Version Cue przestanie odpowiadać w momencie, gdy tworzysz kopie zapasowe plików projektu, sprawdź, czy kopiujesz na dysk, na którym jest dość wolnego miejsca na te pliki.

Nie widać projektów Version Cue na serwerze Version Cue CS3

Spróbuj wykonać jedną z następujących czynności:

- Sprawdź, czy projekt, z którym próbujesz się połączyć, jest udostępniany. Jeżeli twórca projektu postanowił oznaczyć go jako projekt prywatny, to nie będzie można się z nim połączyć.
- Sprawdź, czy serwer Version Cue, na którym znajduje się projekt, został skonfigurowany jako widoczny dla innych użytkowników (zobacz "Ustawianie preferencji serwera Version Cue" na stronie 716).
- Jeżeli otwierasz projekt za pomocą programu Acrobat 8 lub składnika pakietu Adobe Creative Suite 2, to sprawdź, czy twórca projektu skonfigurował go jako zgodny z CS2. W przeciwnym wypadku nie będziesz widzieć tego projektu na serwerze Version Cue CS3.

Indeks

A

Acrobat. *Zobacz* Adobe Acrobat
Adaptacyjna, paleta kolorów 121
Administracja serwera Version Cue
  importowanie i eksportowanie użytkowników 740
  informacje 738
  logowanie 739
  tworzenie projektów i zarządzanie nimi 743
  tworzenie użytkowników i grup 740
  wymagane oprogramowanie 739
  wyświetlanie raportów 747
  Zaawansowane, zakładka 747
adnotacje
  dodawanie 502
  dźwiękowe 502
  edycja 503
  importowanie 503
  informacje 501
  odtwarzanie 503
  odtwarzanie w operacjach 656
  otwieranie 503
  tworzenie 502
  usuwanie 503
  wyświetlanie i ukrywanie 503
  wyświetlanie w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu 564
  zapisywanie 473
adnotacje dźwiękowe *Zobacz* adnotacje
Adobe, integracja programów 515
Adobe, okno dialogowe Version Cue 711
Adobe Acrobat
  porównanie wersji 480
  Ustawienia predefiniowane eksportu 478
Adobe After Effects, importowanie plików programu Photoshop (PSD) 595
Adobe Bridge
  Device Central, korzystanie 693
  dodawanie plików do projektów Version Cue 725
  Home 675
  informacje 23, 675
  metadane w programie 501, 696
  okno, dopasowanie 681
  określanie języka dla 682
  pokazywanie plików Version Cue 728
  przestrzeń robocza 677
  rozjaśnianie przestrzeni roboczej 681
  tworzenie projektów Version Cue 721
  uruchamianie 676
  ustawienia kolorów w pakiecie Creative Suite 136, 138
  usuwanie plików i projektów Version Cue 725, 733
Adobe Design Center 10
Adobe Illustrator
  importowanie kompozycji poprzez umieszczanie;importowanie 74
  korzystanie z plików programu Photoshop; zapisywanie 516
  metadane w programie 501, 695
  pliki, otwieranie 75, 76
Adobe InDesign
  kolory i czcionki, wyświetlanie w programie Bridge 698
  metadane w programie 501, 695
Adobe Photoshop
  metadane w programie 501, 695
  praca z Device Central 475
  sprawdzanie zawartości zewnętrznej utworzonej 475
Adobe Premiere Pro 497
Adobe Version Cue
  funkcje, dostępność 710
  informacje 73, 708, 709
  praca w programie Bridge 704
  składniki Creative Suite 2 i Acrobat 8, współpraca 710
  usuwanie lokalnych plików projektu;Adobe Version Cue, serwer 725
  weryfikacja plików, w programie Bridge 704
  widoczność ikony 717
  włączanie 713
  w programie Bridge 675
  wyszukiwanie plików, w programie Bridge 684
Adobe Version Cue, pliki
  edycja pliku używanego przez innego użytkownika 728
  ikony stanu 726
  odzyskiwanie 733
  umieszczanie 731
  zarządzanie 730, 732
  znajdowanie 730
Adobe Version Cue, projekty
  dodawanie plików 724
  edytowanie właściwości 722, 744
  informacje 720
  odłączanie się 726
  tworzenie i edytowanie 721, 743
  udostępnianie 723
  usuwanie 725
Adobe Version Cue, recenzje PDF 749, 750, 751, 752
Adobe Version Cue, serwer
  definiowanie serwerów proxy 748
  ikony stanu 712
  instalowanie i konfigurowanie 714, 715, 716
  ponowne uruchamianie 719, 749
  tworzenie kopii zapasowej 748
  włączanie SSL 749
  zmiana nazwy 748
  zmiana wyświetlania 714
Adobe Video Workshop 5
aerograf 368
Akapit, paleta, opis 452
akapity
  dzielenie wyrazów 457
  formatowanie 452
  informacje 452
  odstępy między wyrazami i literami 454
  odstępy pomiędzy 455
  wcięcia 455
  wiszące znaki interpunkcyjne 456
Akcentowanie krawędzi, filtr 419
aktywacja oprogramowania 1
aktywne punkty narzędzia 31
Akwarele, filtr 417
ALT, element HTML 554
alternatywne glify OpenType, czcionki 446
Animacja, paleta
  opis 586
  tryby (animacja klatkowa lub oś czasu) 589
animacje
  czas opóźnienia 611
  dodawanie klatek 607
  eksportowanie 624
  generowanie klatek pośrednich 609
  opis 585
  opóźnienie klatki 611
  optymalizowanie 623
  podgląd 620
  podgląd na osi czasu 621
  powtarzanie 587, 612, 613

tworzenie 596
usuwanie 613
zapisywanie 623
animowane GIF-y *Zobacz* animacje 585
ANPA, kolory 129
anulowanie operacji 54
AppleScript 667
artefakty JPEG redukcja 217, 219
Artystyczne, filtry 417
Auto-kolor, polecenie
informacje 194, 196
opcje 195
Auto-kontrast, polecenie
informacje 194
opcje 195
automatyczne tworzenie kont użytkowników, włączanie w Version Cue 749
automatyczne usuwanie klatek 612
automatyczne zadania wykonywanie w programie Bridge 694
automatyzacja
korzystanie z dropletów 665
poprzez korzystanie ze skryptów 667
przetwarzanie wsadowe 663
wsady zestawów danych 672
zapisywanie szablonów dla innych aplikacji firmy Adobe 674
Zobacz operacje 654
automatyzacja stykówek 509
Auto-mieszanie warstw, polecenie 309
auto-plasterki *Zobacz* plasterki
Auto-poziomy, polecenie
domyślne ustawienia przycinania 193
informacje 193, 196
opcje 195
Auto-wyrównanie warstw, polecenie 308, 347
Auto-zaznaczanie grupy, opcja 306
Auto-zaznaczanie warstwy, opcja 306

B

balans bieli w plikach camera raw 99
balans kolorów
dopasowywanie automatyczne 193
dopasowywanie w oknie Krzywe 172
uogólnione dopasowania 196
Zastąp kolor, polecenie 187
Balans kolorów, polecenie 192
barwa, informacje 113
Barwa, tryb 371
Barwa/Nasycenie, polecenie
dopasowywanie 175
informacje 175
kolorowanie obrazów w skali szarości 177
modyfikowanie zakresu kolorów za pomocą kroplomierzy 176
określanie zakresu kolorów 176
Bez dzielenia, polecenie 457
Bez oceny, polecenie, w programie Bridge 685
Bezpieczna edycja, informacje 331
biblioteki konturów 325
bichromia krzywe 537
Bichromia, tryb 116
bichromie
drukowanie 538
eksportowanie do innych aplikacji 538
kolory nadruków 537
oglądanie pojedynczych wyciągów 538
opis 536
tworzenie 536
zapisywanie i wczytywanie ustawień 538
Bieżąca ścieżka, polecenie 344
Bitmapa, tryb narzędzie Wiadro z farbą 377
Blask neonu, filtr 417
Blask wewnętrzny, efekt 321
Blask zewnętrzny, efekt 321
blokada pliku, w Version Cue 748
blokada zabezpieczająca, w Version Cue
usuwanie 748
włączanie 744
blokowanie, plasterków 552
blokowanie warstw
całkowite 310
częściowe 310
wiele warstw 310
BMP, format
informacje 496
zapisywanie 489
Brak etykiety, polecenia, w programie Bridge 685
Bridge. *Zobacz* Adobe Bridge
Bridge Home 10, 675
Bryły 3D, filtr 423
Bryzganie, filtr 419
bufor, w programie Bridge 681, 682
bufor wzorków 59

C

Camera Raw
baza danych 106
dopasowanie profilu 103
informacje;Camera Raw
kontrolki podglądu 94
opcje obiegu pracy 110
pliki XMP 106
camera raw, pliki
praca w programie Bridge 693
rozdzielczość drukowania 110
Cascading Style Sheets (CSS) Generuj CSS wyjście plasterka, opcja 583
Chmury, filtr 421
Chmury różnicowe, filtr 421
Chrom, filtr 422
chrominancja, informacje 113
Ciało czarne, opcja 123
Ciągłe, opcja 214, 353
Ciemne kreski, filtr 419
Ciemniej, tryb 369
cienie
dopasowywanie 179, 216
dopasowywanie w oknie Poziomy 168
Cienkopis, filtr 422
Cień, efekt 321
Cień/Światło, polecenie 179
Cień wewnętrzny, efekt 321
Cięcie na plasterki, narzędzie 546
Cineon, format
informacje 496
zapisywanie 490
Cofnij, polecenie 53
cudzysłowy, informacje 436
cudzysłowy typograficzne 436
Czarno-biały, polecenie 177
czcionki
brakujące 445
InDesign, wyświetlanie w programie Bridge 698
OpenType 446
podgląd 444
rodziny czcionek 444
czcionki OpenType podgląd 444
Czerwone oczy, narzędzie 213
czerwone oczy, usuwanie 206
czułość na krawędziach, narzędzie Lasso 264

D

Dane, folder w Version Cue 717
DCS, format
DCS 1.0 489
DCS 2,0 489
dla obrazków z kanałami dodatkowymi 533
informacje 288, 495

definiowanie i dopasowywanie płaszczyzn perspektywy punkt zbiegu 240
Design Center 10
Device Central, integracja
  Adobe Bridge 693
  Photoshop 475
Diapozytyw, widok
  konflikt skrótów klawiaturowych Mac OS 679
  polecenie, Bridge 678
DIC Color Guide 129
DICOM, pliki
  adnotacje 635
  dopasowywanie kontrastu i jasności 637
  eksportowanie do formatu JPEG 637
  importowanie ramek jako warstw 636
  opcje okien 637
  otwieranie 636
  powiększanie i zmniejszanie 637
  przesuwanie 637
  tworzenie skryptów 635
  ukrywanie tożsamości 636
  ustawianie opcji 636
  wyświetlanie metadanych 637
  wyświetlanie nagłówków 636
  wyświetlanie nakładek 636
DICOM format, informacje 496
Digimarc, filtry
  czynności poprzedzające 504, 505
  informacje 504
  pomiar siły sygnału 506
  ustawianie trwałości znaku wodnego 506
DNG (Digital Negative);Digital Negative, format plików, informacje 496
Dodaj szum, filtr 420
Dodatki
  ścieżka docelowa 404
  wyświetlanie i ukrywanie 48
  Zobacz także nazwy poszczególnych dodatków
Dodatki; zasoby online 8
Dodawanie, opcja 298
domyślne ustawienia przestrzeni roboczej przywracanie 16
dopasowania kolorów *Zobacz też* dopasowania tonów i kolorów
dopasowania kolorów i tonów
  dopasowania automatyczne 193, 194
  plasterki 548
  w oknie dialogowym Krzywe 172
  zapisywanie 165
  Zobacz też polecenia dotyczące dopasowywania kolorów i tonów 164
dopasowywanie kolorów 185
dopasowywanie kolorów i tonów informacje 163
Dopasuj kolor, polecenie
  dopasowywanie kolorów 187
  dopasowywanie kolorów na różnych warstwach 186
  informacje 185
dostępność Pomoc 4
dpi (punktów na cal) 61
droplety
  informacje 665
  kwestie zgodności 665
  przetwarzanie plików 665
  tworzenie dla różnych systemów operacyjnych 665
  tworzenie w programie Photoshop 665
drukarki biurowe, profile kolorów 145
drukowanie
  atrybuty rastra 531
  bichromie 538
  fragment obrazu 523
  grafiki wektorowe 523
  kolory nadruków 537
  komercyjne 527, 528
  obrazy 519
  obrazy ciągłotonowe 519
  opcje, ustawienie 520
  opis 519
  podgląd 70, 520
  przy użyciu funkcji zarządzania kolorem 523
  rozbarwienia 533
  skalowanie dla 523
  tworzenie zalewki przed 534
  ustawienia strony dla 522
  uwagi dotyczące zarządzania kolorami 144
  zakodowane dane obrazów 534
drukowanie komercyjne 527
Druk o wysokiej jakości, Predefiniowane ustawienia PDF 478
Drukuj, polecenie 519, 520
Drukuj jeden, polecenie 520
Dyfuzja, filtr 423
Dynamiczne suwaki kolorów, opcja 130
dynamika kształtu pędzli 362
dyski magazynujące 59
dzielenie wyrazów
  automatyczne 457
  metody składu 457
  ochrona przed dzieleniem 457
  opcje 457
dzielenie wyrazów, ochrona przed dzieleniem 457
Dziennik pomiarów, paleta 645
dźwięk, pliki podgląd, w programie Bridge 692

E

Edycja płaszczyzny, narzędzie, w oknie Punkt zbiegu 240
Edytor gradientów, okno dialogowe 373
edytowanie
  ustawień recenzji, dla recenzji PDF w Version Cue 751
  właściwości projektu 722
efekt łusek cebuli, włączanie w programie Bridge 688
efekt światła punktowego 429
efekt światła rozproszonego 429
efekt światła ukierunkowanego 429
efekty
  efekty skalowania 327
  grupowanie efektów mieszania 317
  modyfikowanie za pomocą konturów 324
  skalowanie 327
  usuwanie 328
efekty krawędziowe 416
efekty specjalne uzyskiwane za pomocą filtrów 416
efekty świetlne 325
Efekty świetlne, filtr
  dodawanie 430
  tekstury w 431
  tworzenie stylów z 431
Efekty świetlne, style filtra
  Domyślne 430
  Latarka 430
  Pięć świateł z dołu 430
  Pięć świateł z góry 430
  Reflektor szeroko-strumieniowy 430
  Równoległe kierunkowe 430
Efekty świetlne, typy
  Kierunkowy 429
  Rozproszone 429
  Światło punktowe 429
ekranowa próba kolorów
  informacje 143
  w programach Illustrator, InDesign i Photoshop 143
eksportowanie

bichromie 538
danych 3D w oknie Punkt zbiegu 240
pomiarów w oknie Punkt zbiegu 240
projektów Version Cue 745
przezroczystość 516
ścieżki 517
tekstur w oknie Punkt zbiegu 240
Eksportuj zawartość, polecenie 334
e-mail zapisywanie pliku 569
Encapsulated PostScript (EPS). *Zobacz* EPS, pliki
EPS, format
kodowanie binarne 488
kodowanie JPEG 488
zapisywanie plików 487
EPS, pliki
informacje 495
kodowanie binarne 488
kodowanie JPEG 488
otwieranie 76
zapisywanie 487
zapisywanie w formacie DCS 489
Etykieta, polecenia, w programie Bridge 685
etykietki narzędzi informacje 29
Extensible Metadata Platform (XMP) 501, 695

F

Fala, filtr 420
Falowanie, filtr 420
farby CMYK. *Zobacz* farby kolorów podstawowych
farby drukarskie, gęstość 541
farby kolorów podstawowych symulacja krycia 540
farby w kolorach podstawowych opis 539
Faseta, filtr 421
Faza i Płaskorzeźba, efekt 321
film, pliki podgląd, w programie Bridge 692
Filmstrip, format 497
Filtr, panel 677
Filtr Efekty świetlne informacje 421, 428
Filtr fotograficzny, polecenie
filtry ciepłe 192
filtry zimne 192
informacje 191
własne filtry kolorów 191
Filtr Maska wyostrzająca po ponownym próbkowaniu 67
filtrowanie plików w programie Bridge 686
filtry
Artystyczne 417
Blask neonu 417
Digimarc 424, 504
dotyczące obrazów 16-bitowych 412
dotyczące obrazów 8-bitowych 412
Efekty świetlne 428
Fresk 417
Inne 424
Kolorowanie kredkami 417
Maźnięcia farbą 417
Pikslowanie 420
Pociągnięcia pędzlem 419
Powtórz piksele krawędziowe, opcja 425
przegląd 413, 415
Rendering 421
Rozmycie 418
Rozmycie soczewkowe 225, 418
stosowanie 413, 415
stosowanie kumulacyjne 413
stosowanie za pośrednictwem Galerii filtrów 413
Stylizacja 422
Suchy pędzel 417
Szkic 422
Szum 420
tworzenie efektów specjalnych 416
tworzenie tła 416
Wideo 423
Wycinanka 417
Wyostrzanie 421
Zawijaj, opcja 425
Ziarno błony fotograficznej 417
Zniekształcanie 419, 425
zwiększanie wydajności 416
filtry ciepłe 192
filtry Digimarc odczytywanie znaku wodnego 504
filtry Wideo Usuwanie przeplotu 423
Filtry z grupy Zniekształcanie 419
filtry zimne 192
Flara obiektywu, filtr 421
FOCOLTONE, system kolorów 129
Foldery, panel 677
Foliowanie, filtr 417
format dokumentów przenośnych (PDF) informacje 498
format dużych dokumentów (PSB)
informacje 498
zapisywanie 474
Format IFF, informacje 497
formatowanie tekstu
styl Łaciński lub zwykły 444
Zobacz także czcionki, style znakowe, style akapitowe 444
Format programu Photoshop 495
formaty
sekwencji obrazów 586
wideo 586
formaty kompresji bezstratnych
CCITT 494
LZW 494
RLE 494
ZIP 494
formaty plików
animacje i filmy 497
dla nieobsługiwanych podglądów 495
informacje 472, 494
obsługa ścieżek 398
Zobacz także kompresja, Zapisz dla Internetu, <Emphasis>nazwy pojedynczych plików
formaty plików internetowych PNG-24 578
Fragmentacja, filtr 421
Fresk, filtr 417
FTP, definiowanie serwera proxy w Version Cue 748
Funkcja PostScriptu, opcja 532

G

Galeria filtrów 413
galerie zdjęć
style 558
tokeny 559, 560
tworzenie 555
Gamma, polecenie 564
gamuty koloru 134
gamy 134, 166
Gąbka, filtr 417
Gąbka, narzędzie 216
generowanie klatek pośrednich 609
generowanie klatek pośrednich animacji 588
GIF, format
informacje 497
opcja z przeplotem 487
opcja zwykła 487
GIF, format plików ustawienia optymalizacji dla potrzeb Internetu 570
GIF, format pliku opcje optymalizacji 570
glify OpenType, czcionki 446
glify, odstępy 454
globalne oświetlenie 325
głębia bitowa 62
głębia koloru *Zobacz* głębia bitowa
głębia pikseli *Zobacz* głębia bitowa

Górnoprzepustowy, filtr 424
GPS, informacje w plikach 696
GPS (Global Positioning System), dane 696
Gradient liniowy, narzędzie 372
Gradient lustrzany, narzędzie 372
Gradient radialny, narzędzie 372
Gradient romboidalny, narzędzie 372
Gradient skośny, narzędzie 372
gradienty
  biblioteka 372
  odwzorowywanie zakresu tonów 199
  przezroczystość 372, 373
  stosowanie 371
  tworzenie 374
  tworzenie predefiniowanych ustawień 375
  warstwy wypełnienia 330
grafika internetowa
  optymalizacja 562
  podgląd 568
  ustawienia wyjściowe 583
  uwagi dotyczące zarządzania kolorami 142
  <Emphasis>Zobacz także poszczególne formaty plików
grafika internetowa, optymalizacja 665
grafika internetowa, uwagi dotyczące zarządzania kolorami 142
grafika o zmiennych danych
  informacje 668, 671
  projektowanie 672
  stosowanie zestawów danych 672
  zmienne 669
grafika wektorowa
  informacje 60, 384
  tekst 462
grafika WWW
  formaty plików, porównanie 569
  generowanie warstw CSS 567
grafiki wektorowe
  drukowanie 523
  SWF (Flash), format plików 579
Grupuj jako stos, polecenie w programie Bridge 688
grupy
  dodawanie warstw 305
  grupowanie warstw 305
  tryby mieszania 314
  wyświetlanie 303
grupy użytkowników, tworzenie w narzędziu Administracja serwera Version Cue 740
Gumka, narzędzie 53, 352, 353

H

hasła otwierania, w PDF;hasła, w PDF 482
hasła przyzwolenia, w PDF 482
HDR, obrazy
  informacje 81
  konwersja na obrazy o 8 lub 16 bitach na kanał 86
  malowanie 89
HDR, obrazy *Zobacz* HDR, obrazy
Histogram, paleta
  dopasowywanie widoku histogramu 157
  odświeżanie 161
  podgląd dopasowań 160
  statystyki 159
  widok kompaktowy 157
  widok rozszerzony 157
  wyświetlanie kanałów w kolorze 159
  wyświetlanie konkretnego kanału 158
histogramy
  czytanie 156
  informacje 156
  poziom bufora 160
Historia, paleta informacje 54
Historia, panel przetwarzanie wsadowe 664
Historia nieliniowa, opcja 57
HKS, kolor model 129
HTML
  adresy URL w plasterkach 553
  dodawanie tekstu HTML do plasterków 554
  element ALT 554
  element MESSAGE 554
  ramka docelowa 553
  ustawienia wyjściowe 582, 583
  wyrównanie komórek tekstowych 554
HTTP, definiowanie serwera proxy w Version Cue 748

I

ikony panele jako 21
Illustrator, kolory, wyświetlanie w programie Bridge 698
Illustrator. *Zobacz* Adobe Illustrator
importowanie
  przeciąganie i upuszczanie kompozycji 280
  Zobacz także skanowanie
Importowanie obrazy z obsługą WIA 70, 71
Importuj, polecenie 71
Importuj dane Version Cue CS2, polecenie 719
Importuj folder jako klatki, polecenie 596
Indeks dolny, polecenie 443
Indeks górny, polecenie 443
InDesign. *Zobacz* Adobe InDesign
Informacje, paleta
  opcje 39
  podgląd zmian kolorów w 161
  wyświetlanie 162
Informacje, panel
  informacje 38
  kolory spoza przestrzeni 38
Informacje o pliku, polecenie w programie Bridge 698, 701
informacje o prawach autorskich, dodawanie 504
Inne filtry 424
instalacja czcionek 1
Inteligentne filtry
  edycja 336
  informacje 335
  kopiowanie 336
  maskowanie 337
  powielanie 336
  przesuwanie 336
  stosowanie 335
  ukrywanie 336
  ustawienie opcji mieszania 336
  usuwanie 336
  wyłączanie masek 338
  zmiana kolejności 336
Inteligentne linie pomocnicze 46
Inteligentne rozmycie, filtr 419
Inteligentne wyostrzenie, filtr 221
interakcyjność tworzenie za pomocą warstw CSS 567
interfejs TWAIN dla skanerów 71
interlinia w tekście azjatyckim 465
Interlinia dół-dół 465
Interlinia góra-góra 465
International Color Consortium (ICC) 136
internetowa galeria zdjęć
  opcje 557
  tokeny 559, 560
internetowe formaty plików
  GIF i PNG-8 570
  JPEG 569
internetowe galerie zdjęć
  dostosowywanie 558
  style 558
  tworzenie 556
interpunkcja, wisząca*Zobacz* tekst, formatowanie
IPTC 107, 696
IPTC, informacje 697

ISO, normy 479
ITPC;International Press Telecommunications Council. *Zobacz* IPTC

J

Jakość drukarska, Predefiniowane ustawienia PDF 479
jasność
  dopasowywanie w programie Illustrator 18
  w modelu kolorów HSB 114
  wyrównywanie 197
jasność, wyświetlanie na palecie Histogram 158
Jasność/Kontrast, polecenie 193
Jaśniej, tryb 370
Jaśniejszy kolor, tryb 371
JavaScript 667
Jednolita paleta kolorów 121
języki, przypisywanie do tekstu 438
JP2, format *Zobacz*JPEG 2000, format
JPEG, format
  informacje 497
  kompresja 494
  określanie jakości obrazu 486
  opcje optymalizacji 570
  zapisywanie plików 485, 486
JPEG 2000, format
  dodatkowa wtyczka 490
  Filtracja falkowa, opcja 492
  Format Metadane, opcja 492
  informacje 490, 497
  kanały alfa 493
  Miniaturka rosnąca, opcja 492
  Postępowy, opcja 492
  Rozmiar fragmentu, opcja 492
  wskazywanie obszaru zainteresowania 493
  zapisywanie 490
  Zgodność, opcja 491
justowanie tekstu 454
justowanie tekstu *Zobacz* formatowanie tekstu

K

Kadrowanie, narzędzie 38, 200
kanał alfa, interpretacja 598
kanał docelowy 286
kanał maski warstwy 343
Kanał tekstury 431
kanały
  głębia bitowa 62
  informacje o kolorze i kolejność 295
  kolor 285
  maksymalna liczba 285
  maska warstwy 343
  mieszanie 188, 297
  miniaturki 285, 286
  obliczenia 296
  odwracanie 189
  opcje 294
  optymalizacja obrazów 568
  podział na osobne obrazy 288
  powielanie 287
  rozmiar pliku 285
  scalanie 288
  Szybka maska 291
  usuwanie 289
  wyświetlanie 286
  wyświetlanie i ukrywanie 286
  wyświetlanie na palecie Histogram 158
  zapisywanie zaznaczeń 295
  zaznaczanie 286
  Zobacz także kanały alfa, paleta Kanały, kanały koloru, kanały koloru dodatkowego
  źródłowe 189
Kanały, paleta
  informacje 285
  zaznaczanie kanałów 286
  zmiany wyświetlania 286
Kanały, panel zmiana układu kanałów 287
kanały alfa
  dodawanie tekstury z 431
  format pliku dla zapisu 285
  informacje;kanały alfa 285
  konwersja na kanał dodatkowy 540
  obliczenia 296
  opcje 293
  rozmiar pliku 285
  tworzenie 293
  usuwanie 289
  wczytywanie zapisanych zaznaczeń 295
  w plikach JPEG 2000 493
  zapisywanie 473
kanały dodatkowe
  dodawanie;kanały dodatkowe 539
  opcje 541
  scalanie 541
  zapisywanie 473
Kanały kolorów, opcja Kolor 286
kanały kolorów *Zobacz* kanały
Kapitaliki, polecenie 443
kapitaliki *Zobacz* tekst, formatowanie
kąt
  globalne oświetlenie 325
  opcja pędzla 361
kerning 449, 450
kinsoku shori. *Zobacz* tekst azjatycki
klatki
  dodawanie 607
  pośrednie 610
  zaznaczanie 607
klatki animacji
  dodawanie warstw;klatki animacji
  edytowanie 607
  klonowanie zawartości 598
  kopiowanie i wklejanie;animacje
  metody znikania 612
  powielanie 588
  spłaszczanie do warstw 624
klonowanie i korygowanie przykładowego źródła 206
klonowanie w klatkach wideo i animacji *Zobacz* klatki animacji
kod czasowy 588
kodowanie binarne, w plikach EPS 488
kodowanie JPEG, w plikach EPS 488
kolejność określana dla plasterków 551
Kolekcja zdjęć Adobe praca w programie Bridge 694
kolekcje otwieranie w programie Bridge 685
Kolor, panel ostrzeżenia 128
kolor bazowy (w trybach mieszania) 369
kolor mieszania 369
kolor narzędzia
  edycja przy pomocy palety Kolor 130
  wybieranie 123, 131
  wybieranie przy pomocy Kroplomierza 124
  wypełnianie zaznaczeń 377
kolor otoczki, wybieranie 122
Kolorowanie kredkami, filtr 417
kolorowe poświaty
  korygowanie za pomocą kroplomierzy 174
  korygowanie za pomocą polecenia Poziomy 169
  Zobacz też balans kolorów 193
kolorowe warstwy wypełnienia 330
Kolor selektywny, polecenie 190
kolor tła
  edycja przy pomocy palety Kolor 130
  strony internetowe 583
  wybieranie 123, 131
  wypełnianie zaznaczeń 377

kolory
blokowanie na palecie Tablica kolorów 577
dla tekstu 442
dopasowywanie 185
Illustrator i InDesign, wyświetlanie w programie Bridge 698
konwersja na skalę szarości 117
odwracanie w obrazach 198
odwzorowanie na przezroczystości 577
przesuwanie na paletę Zawartość WWW 576
usuwanie 577
warstwy lub grupy 311
w grafikach cyfrowych 113
Zobacz także kolor tła, zarządzanie kolorami 442
Zobacz także zarządzanie kolorami, modele kolorów 136
kolory dodatkowe
informacje 539
uwagi dotyczące zarządzania 140
zalewkowanie 542
kolory dopełniające. *Zobacz* koło kolorów
kolory edycji masek 294
kolory nadruków 537
kolory niedrukowalne 128
Kolory NTSC, filtr 424
kolory podstawowe uwagi dotyczące zarządzania 140
kolory spoza przestrzeni
informacje 166
ostrzeżenie w Próbniku kolorów 125
pokazywane na palecie Informacje 38
zaznaczanie 268
kolory z palety internetowej
informacje 128, 571
zaznaczanie w panelu Kolor 127
zaznaczanie w Próbniku kolorów Adobe 128
zmiana na 128
kolumny, ułatwiające precyzyjne rozmieszczanie 44
koło kolorów
informacje 112
kolory dopełniające w 112
komórki rozdzielające 583
kompensacja punktu czerni 154
komponenty ścieżek usuwanie 405
kompozycje warstw
praca z 338
stosowanie i przeglądanie 339
uaktualnianie 340
usuwanie 340
kompresja
informacje 494
PDF, pliki 481
kompresja CCITT 494
kompresja JPEG *Zobacz* JPEG 2000, format
kompresja LZW (Lempel-Zif-Welch) 494
kompresja plików *Zobacz* kompresja
kompresja RLE (Run Length Encoding) 494
kompresja stratna JPEG, format 494
kompresja ZIP 494
komunikaty ostrzegawcze, wyświetlanie i ukrywanie 51
komunikaty przeglądarki 554
konflikt pliku, w Adobe Version Cue 738
konta użytkowników, włączanie automatycznego tworzenia w Version Cue 749
kontrast
dopasowanie automatyczne 194
dopasowywanie;jasność 180
kontrolki modalne, operacje 660
kontury 324
Kontury tuszem, filtr 419
Konwersja na kształty, polecenie 462
Konwersja na profil, polecenie 150
Konwersja na tekst akapitowy, polecenie 435
Konwersja na tekst punktowy, polecenie 435
Konwersja na warstwy, polecenie 335
konwersja punktów kontrolnych 406
Konwertuj na obiekt inteligentny, polecenie 333
końcówki pędzli
opcje kształtu dla 359
tworzenie 358
kopie wielokrotne. *Zobacz* powielanie
kopie zapasowe projektów Adobe Version Cue 745
kopiowanie
kompozycje typu PostScript ze schowka 280
między aplikacjami 280
podczas przeciągania 278
przeciąganie i upuszczanie 280
style 327
zaznaczenia 278
Kopiuj do, polecenie, w programie Bridge 687
Kopiuj klatki, polecenie 609
Kopiuj styl warstwy, polecenie 327
Korekcja obiektywu, filtr 217
korekta kolorów. *Zobacz* dopasowania tonów i kolorów
Korekta proporcji pikseli, polecenie 592
korekta zniekształcenia obiektywu 217
korekty kolorów i tonów
używanie odpowiednich narzędzi i poleceń 165
za pomocą warstw dopasowania 165
korzystanie ze skryptów dla automatyzacji programu Photoshop;korzystanie ze skryptów 667
krawędzie, wygładzanie 408
krawędzie warstwy 306
krawędzie zaznaczenia
definiowanie ścieżek 409
dla tekstu 462
konwersja na ścieżki 409
kreskowanie 273
obramowanie zaznaczenia 273
przyciąganie 45
z ścieżek 408
krawędzie zaznaczeń zamykanie 263
Krawędź, polecenie 273
Kreda i węgiel, filtr 422
kreskowanie krawędzie zaznaczenia 273
Kreskowanie, filtr 419
kroje pisma. *Zobacz* czcionki
Kroplomierz, narzędzie
Barwa/Nasycenie, polecenie 176
informacje 162
kolor docelowy 174
Punkt bieli 174
Punkt czerni 174
Punkt szarości 169
punkt zbiegu 240
krycie
gradienty 375
maska warstwy 343
warstwa tła 314
wypełnienie 314
krycie wypełnienia 314
Krystalizacja, filtr 421
krzywe
rysowanie, przy pomocy narzędzia Pióro 391, 393
zmiana kształtu 401
Krzywe, polecenie
dodawanie punktów 172
dopasowywanie balansu kolorów i zakresu tonów 172
dopasowywanie kolorów i tonów 173
informacje 169

korekta tonów za pomocą kroplomierzy 174
opcje automatyczne 195
skróty klawiaturowe 174
ustawianie wartości docelowych 183
ustawianie wartości świateł i cieni 182
krzywe, tworzenie gładkich i ostrokątnych 399
Kserokopia, filtr 422
Kształt, opcje narzędzia 389
kształty
dodawanie do;kształty 386
edycja 388
koło 387
rozmieszczanie 405
rysowanie 385
rysowanie, przy pomocy narzędzia Pióro 390
rysowanie kształtów własnych 387
wiele kształtów na warstwie 386
zapisywanie własnych 387
zaznaczanie własnych 387
zrastrowane 388
kształty wektorowe, informacje 384
kursor pędzla 354
kursory narzędzi 31
Kurz i rysy, filtr 420
kwadrichromia *Zobacz* bichromie

L

Lab, model kolorów 115
lakiery
opis 540
Zobacz także farby kolorów podstawowych
Lasso, narzędzie
nacisk pisaka 265
używanie 262
LDAP, serwery importowanie użytkowników Version Cue 742
letterbox 622
liniatura rastra
a skanowanie 535
informacje 61
informacje;liniatura. *Zobacz* liniatura rastra 65
ustawienie 531
wyznaczanie rozdzielczości 69
zapisywanie ustawienia 532
linie
dopasowywanie kątów i długości 401
przesuwanie 401
rysowanie, przy pomocy narzędzia Pióro 390, 391, 393
zmiana kształtu 401
linie, rysowanie 350
linie i punkty kierunkowe przesuwanie 401
linie pomocnicze
Inteligentne linie pomocnicze 45
Inteligentne linie pomocnicze, ukrywanie 46
przyciąganie 45
LiveDocs 2
lokalne pliki projektu, w Version Cue
edytowanie 726, 736
usuwanie 728
Losowo, opcja 376
lpi (linii na cal) 61, 65
Luminancja, tryb 371
Lupka, narzędzie, w programie Bridge 691
Łatka, narzędzie 212
Łącza, paleta
obsługa plików z projektów Version Cue 731
zastępowanie umieszczonych plików wcześniejszymi wersjami 731
Łączenie obrazów
dopasowywanie perspektywy 259
fotografie źródłowe 256
informacje 255
interaktywne tworzenie kompozycji 255
korzystanie z podglądu 259
pobieranie obrazów 255
tworzenie kompozycji 255
ustawianie punktu zbiegu 259
zaznaczanie plików do wykorzystania 256
z programu Bridge 256

M

Mac OS, paleta kolorów systemowych 121, 123
Maksymalny, filtr 224
malowanie
kolorem w oknie Punkt zbiegu 240
narzędzia 349
opcje 369
próbkowanymi pikselami w oknie Punktu zbiegu 240
wzorkiem 350
Malowanie palcem, opcja 214
mapa przemieszczeń 419
mapy przyrostowe 431
Maska warstwy ukrywa efekty, opcja 318
Maska wektorowa ukrywa efekty, opcja 318
Maska wyostrzająca, filtr
informacje 220, 222
wyostrzanie wybiórcze 223
maski
dla tekstu 462
dodawanie do warstw 342
dodawanie masek filtra 338
filtry inteligentne, zastosowanie 337
informacje 289
maski filtra, wyłączanie 338
odłączanie od warstw 345
optymalizacja ważona 568
przycinająca 346
tworzenie tymczasowych 291
tworzenie w kanałach alfa 293
tworzenie z zaznaczenia 294
usuwanie masek filtra 338
usuwanie szybkich masek 293
warstwy 341
wektorowe 342
wybór koloru 293, 294
zapisywanie kanałów 295
zapisywanie w postaci kanałów alfa 289
zapisywanie zaznaczeń 289
zaznaczanie obszarów nieprzezroczystych 345
zmiana krycia 293
maski filtra
dodawanie 338
informacje 337
usuwanie 338
wyłączanie 338
maski przycinające
informacje 346
tworzenie 346
usuwanie warstw 347
maski warstw
warstwy dopasowania jako 329
wczytywanie jako zaznaczenia 345
maski warstwy
edycja 343
odrzucanie 345
wyłączanie i włączanie 343
wyświetlanie 343
wyświetlanie kanału 343
maski wektorowe
dodawanie 344
edycja 344
konwersja na maskę warstwy 345
usuwanie 344
wyłączanie i włączanie 344

MATLAB
konfiguracja 633
łączenie się 634
spis poleceń 634
tworzenie nowego dokumentu programu Photoshop 634
współpraca z programem Photoshop 633
Maźnięcia farbą, filtr 417
Mediana, filtr 224, 420
mediana wartości pikseli 159
Menedżer zdarzeń 667
Menedżer zdarzeń skryptów 667
menu
dostosowywanie 27
usuwanie zestawu 28
włącz lub wyłącz kolory menu 29
wyświetlanie ukrytych elementów 28
menu kontekstowe, stosowanie 27
MESSAGE, element HTML 554
metadane informacje 501, 695
Metadane, panel 677, 696
metadane, w programie Bridge 697, 698, 700, 701
metody interpolacji 67
metody konwersji kolorów 154
metody składu 457
Mezzotinta, filtr 421
miarki
informacje 43
punkt zerowy 43
zmiana ustawień 44
Miarki, polecenie 43
mierzenie w zaznaczonym obszarze 642
Mieszaj efekty wewnętrzne jako grupę, opcja 317
Mieszaj warstwy odcinania jako grupę, opcja 317
mieszanie grupowanie efektów 317
Mieszanie kanałów, polecenie
Kanał wyjściowy, opcja 189
mieszanie kanałów 189
Stały, opcja 189, 190
tworzenie obrazów monochromatycznych 189
Mieszanie twarde, tryb 371
Migawka, polecenie 57
migawki
czyszczenie 55
stanu 55
migracja do Adobe Version Cue CS3;Adobe Version Cue migracja do wersji CS3 719
miniaturki
warstwa 301
w pliku PDF 481
zapisywanie 473
zarządzanie, Bridge 679
zmiana rozmiaru na palecie Kanały 286
miniaturowe suwaki 25
Minimum i Maksimum, filtr 424
Mnożenie, tryb 370
Mnożenie odwrotności, tryb 370
modele 3D
edycja tekstur 652
przekształcanie 648
przesuwanie i skalowanie 648
umieszczanie na tle 653
wyświetlanie przekrojów 648
zmiana oświetlenia 648
zmiana trybu renderowania 648
modele kolorów
HSB 113
informacje 113
Lab 115
Model kolorów HSB 113
Mojikumi, informacje *Zobacz* tekst azjatycki
mokre krawędzie lub akwarele, efekt 368
Mokry papier, filtr 422
monochromia *Zobacz* bichromie
Morskie fale, filtr 419
Mozaika, filtr 421
Multiple Master, czcionki 444

N

Nacisk pisaka, opcja 265
nadawanie ocen, w programie Bridge 685
nagrywanie wstawianie przerw 660
nagrywanie, operacje 658
najazdy, narzędzia do tworzenia 543
Najmniejszy rozmiar pliku, ustawienia PDF 479
Nakładka, tryb 370
Napylone linie, filtr 419
narzędzia
kursory standardowe i precyzyjne 32
malowanie 349
nagrywanie w operacjach 658
określanie wyglądu kursora 31
próbkowanie warstwy 303
przełączanie 31
przyciąganie 45
wypełnienie 283
wyświetlanie bieżących 42
wyświetlanie ukrytych 29, 31
*Zobacz także*predefiniowane ustawienia narzędzi , <Emphasis>nazwy poszczególnych narzędzi
Narzędzia, panel, konfiguracja 18
narzędzia do zaznaczania
Stały rozmiar, opcja 261
w oknie Punkt zbiegu 240
narzędzia gradientowe.<Emphasis> Zobacz nazwy poszczególnych narzędzi gradientów
narzędzia z grupy piór 38
Narzędzie Artystyczny pędzel historii 351
narzędzie Gradient 38
Narzędzie Gumka tła 353
Narzędzie Lasso magnetyczne 264
Narzędzie Lasso wielokątne 263
Narzędzie Lupka 38
Narzędzie Magiczna gumka 352
Narzędzie Miarka 45
Narzędzie Pędzel informacje 349
Narzędzie Pióro
zastępowanie przełączania 405
zmień funkcję automatycznego przełączania 406
Narzędzie Pióro dowolne 395
Narzędzie Przesuwanie 277
Narzędzie Rączka 34
Narzędzie Stempel ze wzorkiem 350
Narzędzie Szybkie zaznaczanie 266
Narzędzie Wiadro z farbą 377
Narzędzie Wypełnienie 283
Narzędzie Wypełnienie gradientu 38
Narzędzie Zaznaczanie eliptyczne 261
nasycenie
dopasowanie konkretnego zakresu kolorów 102
dopasowywanie 175, 216
informacje 113
nasycenie, dopasowywanie 216
Nasycenie, tryb 371
Nawigator, paleta 35
Nawigator plików, przestrzeń robocza 678
negatywy, tworzenie 198
Nowa migawka, przycisk 57
Nowa operacja, polecenie 659
Nowy, polecenie 72
Nowy kolor, polecenie 575
Nowy obiekt inteligentny z kopii, polecenie 334
Nowy plasterek na bazie warstwy, polecenie 547
Nowy projekt, polecenie 721
Nowy widok, polecenie 37

numer seryjny, starszy *Zobacz* Numer seryjny starszej wersji programu Photoshop
numer seryjny starszej wersji programu Photoshop;numer seryjny starszej wersji programu Photoshop 52

O

Obiekty inteligentne
  edycja 334
  eksportowanie 334
  informacje 332
  konwertowanie na warstwę 335
  powielanie 334
  tworzenie 333
  zastępowanie zawartości 334
Obliczenia, polecenie 297
obracanie
  obrazów 204, 230
  obrazy, w programie Bridge 691
  warstwy i zaznaczenia 230
obracanie obrazu 226
obrazki tła 583
obrazy
  dopasowania kolorów 163, 165
  drukowanie 519
  głębia bitowa 62
  kadrowanie 200
  kolorowane ręcznie 190
  konwertowanie między różnymi głębiami bitowymi 62
  konwertowanie z jednego trybu kolorów na inny 116
  kopiowanie zaznaczeń między obrazami 278
  obracanie lub odbijanie 200, 204, 226
  o mocnym kluczu 156
  opcje konwersji na kolory indeksowane 121
  o słabym kluczu 156
  pochylanie 226, 230
  podgląd, w programie Bridge 688, 691
  ponowne próbkowanie 66
  posteryzacja 198
  powiększanie 35
  powrót do dowolnego stanu 54, 58
  przeglądanie przed wykorzystaniem w materiałach wideo 621
  przycinanie 201
  przywracanie 53
  pseudokolorowe 122
  rekonstrukcja za pomocą filtra Skraplanie 237
  RGB 114
  rozmiar maksymalny 65
  skala szarości 115
  skanowanie 71
  spłaszczanie 313, 314
  stosowanie perspektywy 226
  tworzenie 72
  tworzenie na podstawie migawki 55
  tworzenie na podstawie stanu historii 55
  tworzenie obrazów monochromatycznych 189
  tworzenie obrazów panoramicznych 255
  wczytywanie zaznaczeń 296
  wielokrotne łączenie 347
  wymiary na wydruku 68
  wyostrzanie 220, 222
  wyświetlanie rozmiaru 64
  zachowywanie szczegółów cieni i świateł 182
  zapisywanie 472
  zmiana rozmiaru w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu 567
  zniekształcanie za pomocą filtra Skraplanie 233
obrazy 16 bpc
  konwersja na 32 bpc 62
  obsługa 62
obrazy 8 bpc, konwersja 62
obrazy bitmapowe
  informacje 60
  przezroczystość 61
obrazy CMYK
  kolory spoza przestrzeni 166
  wyświetlanie kanałów 286
obrazy czarno-białe, tworzenie;monochromatyczne, konwersja na 198
obrazy HDR wyświetlanie 85
Obrazy HDR Scal jako HDR, polecenie 83
obrazy kolorowane ręcznie 190
obrazy Lab
  tryby mieszania 315
  wyświetlanie kanałów 286
obrazy o 32 bitach na kanał, konwersja na obrazy o 16 lub 8 bitach na kanał 86
obrazy o łagodnych przejściach tonalnych drukowanie *Zobacz* drukowanie 519
obrazy o mocnym kluczu 156
obrazy o słabym kluczu 156
obrazy panoramiczne, tworzenie 255
obrazy rastrowe. *Zobacz* obrazy bitmapowe
obrazy RGB
  konwersja na kolory indeksowane 120, 121
  numeryczne określanie kolorów 131
  wyświetlanie kanałów 286
obrazy w skali szarości
  atrybuty rastra 532
  informacje 115
  kolorowanie 102, 177
  konwersja na kolory indeksowane 120
  konwersja na obrazy czarno-białe 198
  konwersja z trybu bitmapowego 120
  przechowywanie zaznaczeń 285
  tworzenie za pomocą mieszania kanałów 188
  tworzenie z obrazów kolorowych 117, 198
Obróć obszar roboczy, polecenie 203
Obrys, efekt 321
Obrysowanie konturów, filtr 423
obrysowywanie zaznaczenia 377
Obrysuj, polecenie 379
Obrysuj ścieżkę, polecenie 379
obsługa WIA 70, 71
obszar informacji o pliku, na pasku stanu 42
obszar łatki 206
obszar roboczy
  informacje 16
  wypełnianie 378
  zmiana rozmiaru 200, 205
obszary obrazu
  dopasowywanie nasycenia koloru 206
  rozjaśnianie lub ściemnianie 206
  rozmywanie 206
  smużenie 206
  wyostrzanie 206
  zastępowanie kolorów 206
Obszary zamaskowane, opcja 293
obwiednia, tekstu 434
ochrona glifów 445
oczyszczanie stosy, w programie Bridge 688
odbijanie obrazy 204
odblokowywanie plasterków *Zobacz* plasterki
odcinanie
  a kolory dodatkowe 542
  tworzenie 316
Odejmowanie, opcja 298
Odłącz, polecenie Adobe Version Cue 725
odmrażanie obszarów, za pomocą filtra Skraplanie 233
Odrzuć, polecenie, w programie Bridge 686
Odstępy, opcja pędzli 362, 366
odstępy, pomiędzy wyrazami i znakami *Zobacz* tekst, formatowanie

odstępy między literami 449, 454
odstępy między wyrazami 454
Odsuń wszystkie kolory, polecenie 577
Odwrotność, polecenie 271
Odwróć, polecenie 53, 198
odwzorowanie kolorów na przezroczystości 577
Odwzoruj na gradient, polecenie 199
Odznacz wszystkie kolory, polecenie 576
odzyskiwanie
  plików, w Version Cue 733
  projektów w Version Cue 745
Ogólne preferencje Wyłącz automatyczne dodawanie/usuwanie 405
Okno dialogowe Punkt zbiegu 240
okno dokumentu, wyświetlanie informacji w 41
okręgi, rysowanie;kwadraty, rysowanie *Zobacz* rysowanie
OLE (Object Linking and Embedding) 518
Ołówek, narzędzie
  automatyczne wymazywanie 354
  informacje 349
Ołówek Conte, filtr 422, 425
Opcja Przezroczystość i gamut 303
Opcja trybu kolorów 371
Opcje drukowania, polecenie 519
opcje kształtu strzałki 389
opcje masek, dla filtra Skraplanie 233
opcje mieszania, zaawansowane 317
Opcje odtwarzania, polecenie 655
Opcje plasterka, okno dialogowe 545
opcje przetwarzania wsadowego 665
opcje przetwarzania za pomocą dropletów 665
OpenEXR, format 498
OpenType, czcionki informacje 446
operacje
  cofanie czynności 655
  dopasowywanie zakresu tonów i kolorów 165
  edycja 661
  informacje 654
  nagrywanie. 658
  odtwarzanie 655
  ponowne nagrywanie 662
  powielanie 656
  przetwarzanie plików za pomocą dropletów 665
  reorganizowanie 656
  usuwanie 656
  wczytywanie 657
  wstawianie przerw 660
  wybieranie 655
  wykluczanie zadań z 661
  zmiana nagranych wartości 660
  zmiana nazw 657
Operacje, panel informacje 654
opóźnienie klatki 611
oprogramowanie
  aktywacja 1
  rejestracja 1
optymalizacja
  informacje;optymalizacja
  JPEG, pliki 569
  plików GIF i PNG-8 570
  SWF (Flash), pliki 579
optymalizacja grafiki internetowej
  optymalizacja ważona 568
  podgląd ustawień 568
  podstawowa procedura 564
  zapisywanie ustawień 565
optymalizacja grafik internetowych
  kompresja do pliku o określonej wielkości 566
  używanie panelu Tablica kolorów 575
optymalizacja grafiki WWW
  formaty plików 569
  generowanie warstw CSS 567
  opcje formatu SVG 580
optymalizacja ważona
  informacje 568
  maski 568
Optymalizuj, panel określanie roztrząsania przezroczystości 574
Optymalizuj względem obwiedni, opcja 623
Optymalizuj względem usuwania zbędnych pikseli, opcja 624
Osadź profil kolorów, opcja 473
Osadź znak wodny, polecenie 505
ostateczna próba 525
Ostre światło, tryb 370
ostrzeżenia, wyświetlanie i ukrywanie 51
ostrzeżenie dotyczące bezpiecznych kolorów internetowych, w Próbniku kolorów 125, 126
oś czasu
  nawigacja 589
  podgląd wideo i animacji 621
otwieranie
  EPS, pliki 76
  PDF, pliki 75
  Photo CD, pliki 77
  pliki, w programie Bridge 683
Otwórz, polecenie 75, 77
Otwórz jako, polecenie 74
Otwórz jako Obiekt inteligentny, polecenie 333
Otwórz ostatnie, polecenie 74

P

Pakiet obrazów, polecenie
  dostosowywanie układów 514
  informacje 511
paleta Histogram
  informacje 156
  wyświetlanie 156
paleta Informacje
  informacje o korekcji kolorów 39
  używanie 39
  wartości kolorów przed-i-po 39
paleta Kolor
  informacje;paleta Kolor
  wybór koloru z palety internetowej 128
Paleta Kompozycje warstw 338
paleta Próbki
  informacje 131
  wczytywanie tablicy koloru 123
Paleta Typografia rozmiar czcionki 441
Paleta Typografia Kotoeri 466
palety
  informacje 16
  Zobacz także panele 16
palety kolorów
  Adaptacyjna;palety kolorów
  Ciało czarne, opcja 123
  dla konwersji kolorów indeksowanych 121
  Dokładna 121
  dopasowywanie 122
  Internet 121
  Jednolita 121
  kolor otoczki 122
  liczba kolorów 121
  Mac OS 121, 123
  określanie kolorów 122
  określanie koloru tła 122
  określanie przezroczystości 122
  Percepcyjna 121
  Selektywna 121
  Skala szarości, opcja 123
  Widmo, opcja 123
  Windows 121, 123
palety kolorów z palety internetowej 121
palety wysuwane informacje 25
pamięć, zwalnianie 59
pamięć wirtualna 59

panel, menu, wyświetlanie 18
panele
  dokowanie 18
  grupowanie 20
  informacje 16
  pokazywanie i ukrywanie 17
  przesuwanie 19
  składowanie 20
  sprowadzanie do postaci ikon 21
  Zobacz także palety 16
Panel HSL/Kolor/Skala szarości 102
Papier listowy, filtr 422
pasek opcji, przesuwanie 32
pasek stanu informacje 41
Pastele, filtr 417, 425
Patchwork, filtr 423
PCD, format 77
PCX, format 498
PDF zgodność ze standardem PDF/X 479
PDF, możliwości dostępne w różnych wersjach 480
PDF, pliki
  kompresja 481
  otwieranie 75
  poziomy zgodności 480
  predefiniowane ustawienie Adobe PDF 483
  próbkowanie w dół 481
  zabezpieczenia 482
  zapisywanie;Portable Document Format (PDF) 476
PDF/X, pliki zgodne ze standardem standardy 479
PDF z bogatą treścią, ustawienia PDF 479
Percepcyjna paleta kolorów
  informacje 121
  liczba kolorów 121
perspektywa
  dopasowywanie 217
  korekta 217
  przekształcanie 202
  stosowanie 230
  zmiana przez kadrowanie;narzędzie Kadrowanie 202
Pędzel, narzędzie punkt zbiegu 240
Pędzel historii, narzędzie 53, 58
Pędzel korygujący, narzędzie 206
pędzle
  czułe na nacisk 368
  czyszczenie opcji 368
  czyszczenie opcji dla 368
  dynamiczne 362
  dynamika koloru 366
  dynamika kształtu 362
  mokre krawędzie lub akwarele 368
  opcja aerografu 368
  podwójne 366
  predefiniowane ustawienia;predefiniowane ustawienie 355
  rozproszenie 364
  z teksturą 365, 368
Pędzle, paleta informacje 357
pędzle podwójne 366
Photo CD, pliki 77
Photoshop. *Zobacz* Adobe Photoshop
Photoshop 2.0, format, otwieranie plików 495
Photoshop EPS, format *Zobacz* EPS, pliki
Photoshop PDF, format ;PDF, pliki Photoshop PDF 499
Photoshop Raw, format
  informacje 495
  zapisywanie 489
PICT, format
  informacje 499
  pliki zasobów PICT 499
piksele
  informacje 60
  wyświetlanie histogramu 159
  wyświetlanie wartości kolorów 38
  zaznaczanie 260
piksele otoczki, usuwanie 276
"pikseloza", przyczyny 61
Pikslowanie, filtry 420
pillarbox 622
Pióro, narzędzie
  informacje 389
  rysowanie krzywych 391, 394
  rysowanie krzywych i linii 393
  rysowanie linii prostych 390
Pióro magnetyczne, narzędzie 395
Pixar, format 499
plasterki
  blokowanie 552
  dodawanie łączy do 553
  eksport opcji 552
  informacje 545
  kolor 548
  kolor tła 553
  konwersja automatycznych plasterków na plasterki użytkownika 547
  konwertowanie 547
  kopiowanie 550
  krawędzie 548
  liczenie 548
  linie plasterków 548
  łączenie 551
  odblokowywanie 552
  określanie komunikatów przeglądarki w opcjach eksportu 554
  powielanie 550
  praca w oknie Zapisz dla Internetu 566
  przenoszenie 549
  przyciąganie do 549
  rodzaje;plasterki 545
  symbole w 548
  tworzenie za pomocą narzędzia Cięcie na plasterki 546
  tworzenie z linii pomocniczych 546
  tworzenie z warstw 547
  typu Bez obrazu 552
  typu Obraz 552
  typ użytkownika;plasterki 545
  typy 545
  usuwanie 552
  wyrównywanie 551
  wyświetlanie 547
  zaznaczanie 548
  zmiana 551
  zmiana kolejności 551
  zmiana nazwy 553
  zmiana wielkości 549
Plasterki linie 547
plasterki bazujące na warstwie, tworzenie 547
plasterki tabeli 545
plasterki użytkownika. *Zobacz* plasterki
pliki
  preferencje zapisu 474
  rozszerzenia 473
pliki, w programie Bridge
  nadawanie etykiet i statusów 685
  otwieranie i umieszczanie 683
  układanie w stos 688
  wyszukiwanie i przeglądanie 683, 684
  zarządzanie 686, 687
pliki. *Zobacz* Adobe Version Cue, pliki
pliki 3D
  obsługiwane formaty 648
  otwieranie 648
  zapisywanie 653
pliki camera raw
  automatyczne przetwarzanie wsadowe 96
  balans bieli w 99
  baza danych ustawień 107

bufor w programie Bridge 92, 95
dopasowanie profilu 103
eksport ustawień 109
głębia bitów 110
histogram i wartości RGB 98
informacje 91
kadrowanie i wyrównywanie obrazów 105
kontrolki dopasowań tonów 101
kontrolki podglądu 94
kontrolki widoku 94
kopiowanie i wklejanie ustawień w programie Bridge 108
korekta barwnej poświaty 103
nie neutralne kolory w 103
odchylenie chromatyczne 104
piksele w 110
pliki pomocnicze XMP 107
ponowne próbkowanie 110
redukcja szumu 105
ustawienia profilu kolorów i głębi bitowej 110
winietowanie 104
wyostrzanie 105
zapisywanie i odtwarzanie ustawień 106
zapisywanie w innym formacie 97
pliki dźwiękowe podgląd, w programie Bridge 692
pliki PDF uwagi dotyczące zarządzania kolorami 142
pliki połączone uwagi dotyczące zarządzania kolorami 140
pliki pomocnicze 106, 107, 501, 695
pliki pomocnicze XMP
przegląd w programie Bridge 107
w Camera Raw 106
pliki zgodne z PDF/X, opcje 482
plik Read Me 1
Płaskorzeźba, filtr 423
płaszczyzny perspektywy punkt zbiegu 240
Płytki, filtr 423
Płytki mozaiki, filtr 423
PNG, format
informacje 499
opcja z przeplotem 486
opcje 486
zapisywanie plików 486
PNG-24, format plików opcje optymalizacji 578
PNG-8, format plików opcje optymalizacji 570
pobieranie do edycji i zwracanie plików w Version Cue 727
pobieranie plików do edycji i zwracanie w Version Cue 734, 737
Pobierz obrazy z aparatu fotograficznego, polecenie w programie Bridge 690
Pociągnięcia pędzlem, filtry 419
Pociągnięcia pod kątem, filtr 419
podgląd
dokumentów na monitorze wideo 621
dźwięk i wideo, w programie Bridge 692
kolorów. <Emphasis>Zobacz<Para Font> przeprowadzanie ekranowej próby kolorów 143
krawędź zaznaczenia 273
obiekty wydzielone 284
obliczenia kanałowe 297
obrazy, w programie Bridge 688, 691
warstwy 303
wideo i animacji na osi czasu 621
wydruk 70
Podgląd wideo, wtyczka 621
Podglądy obrazów, opcja 473
Podkład, filtr 417, 425
podkreślanie tekstu *Zobacz* tekst
podplasterki 546
podpowiedzi ukrywanie; ukrywanie i wyświetlanie 23
podręczniki tworzenia skryptów, w programie Bridge 694
Podręcznik języka PostScript 532
Pod spodem, tryb 369
podstawowa
warstwa 346
wielkość wyjściowa 522
Podświetlany pulpit, przestrzeń robocza 678
Podświetl inteligentnie, opcja 283
Podziel kanały, polecenie 288
Podziel plasterki 550
pokazy slajdów, w programie Bridge 691
pokazywanie
plików Version Cue w przeglądarce Bridge 728
wcześniejszych wersji 736
Pokaż afisz metadanych, polecenie, w programie Bridge 697
Pokaż auto-plasterki, polecenie 548
Pokaż kanały, polecenie 286
Pokaż numer plasterka, polecenie 548
Pokaż wszystkie style warstw, polecenie 325
polecenia, nagrywanie w operacjach 658
Polecenia, paleta 53
polecenia dotyczące dopasowywania kolorów i tonów
Auto-kontrast 194
Barwa/Nasycenie 175
Dopasuj kolor 187
Zastąp kolor 187
polecenia dotyczące narzędzi, w programie Bridge 694
Polecenie Eksportuj warstwy jako pliki w programie Photoshop 493
Polecenie Rozmiar obrazu
opcja Automatyczny 69
zmiana wymiarów w pikselach 68
pole informacji 64
pole widoku 35
Połącz kanał dodatkowy, opcja 541
połączone pliki w Version Cue 731
Połącz plasterki, polecenie 551
Połącz z serwerem, polecenie w Version Cue 718
pomiar
eksportowanie wyników pomiarów do pliku 645
narzędzia 642
punkty danych 642
typy 642
pomiar odległości za pomocą narzędzia Linia 38
pomiary w oknie Punkt zbiegu 240
Pomiń neutralne półcienie, opcja z grupy Auto-kolor 196
Pomoc informacje 2
Pomoc Adobe 2
ponowne próbkowanie
informacje 66
metody interpolacji 67
Zobacz także zmiana rozmiaru
ponowne uruchamianie Version Cue 719
poprawianie błędów
cofnięcie ostatniej operacji 53
powrót do zapisanego obrazu 53
Popraw krawędź, polecenie 273
popychanie punktów kontrolnych i segmentów ścieżki 403
Portable Bit Map, format 499
Poruszenie, filtr 418
Posteryzacja krawędzi, filtr 417
posteryzacja obrazów 198
Posteryzuj, polecenie, informacje 198
Postępowy, opcja dla formatu JPEG 2000 492
PostScript, wielkość punktu 44
Poszarpane brzegi, filtr 422
Powiel, polecenie 43
powielanie projektów Version Cue 745
Powiel kanał, polecenie 287

Powiel ścieżkę, polecenie 404
Powiel źródło, paleta 206
powiększanie obrazów;przybliżanie przeciąganie 36
Powiększ rozmiar czcionki, polecenie, w programie Bridge 697
Poziomy, polecenie
  dopasowywanie zakresu tonów 167, 168
  informacje 167
  korekta tonów za pomocą kroplomierzy 174
  korygowanie kolorowych poświat 169
  opcje automatyczne 195
  przypisywanie wartości cieni za pomocą 182
  przypisywanie wartości świateł za pomocą 182
  suwaki poziomów wejściowych 167
  suwaki poziomów wyjściowych 182
  ustawianie wartości docelowych 183
  Ustaw punkt szarości, kroplomierz 169
pozytywy, tworzenie 198
półcienie, dopasowywanie w oknie Poziomy 168
półtony Funkcja PostScriptu, opcja 532
ppi (pikseli na cal);obrazy bitmapowe rozdzielczość 61
ppi (pikseli na cal);piksele na cal (ppi) 61
predefiniowane ustawienia gradienty 375
predefiniowane ustawienia Adobe PDF. *Zobacz*PDF, pliki
predefiniowane ustawienia narzędzi palety 33
predefiniowane ustawienia PDF informacje;ustawienia predefiniowane 478
Predefiniowane ustawienia PDF tworzenie 478
predefiniowane ustawienie pędzli 355, 357
preferencje
  kolor ostrzegawczy 166
  lista ostatnio używanych plików 74
  wyświetlanie przezroczystości 303
Preferencje
  Próbnik kolorów 129
  przywracanie ustawień domyślnych 51
  wtyczki 52
  Wtyczki i dyski magazynujące 59
Preferencje ogólne Wyłącz automatyczne dodawanie/usuwanie 406
Preferencje wtyczek i dysków magazynujących 52
Preferencje wyświetlania i kursorów 286
prezentacje PDF
  informacje 506
  tworzenie 507
Procesor obrazów 662
profile dokumentów. *Zobacz* profile kolorów
profile ICC osadzanie w plikach 570
Profile ICC *Zobacz też* profile kolorów
profile kolorów
  dotyczące drukarek biurowych 145
  dotyczące obrazów importowanych 140, 141
  informacje 146
  instalowanie 148
  komunikaty ostrzegawcze 152
  konwersja 150
  monitory 147, 148
  przypisywanie i usuwanie 149
profile monitorów 146, 147, 148
profile urządzeń wejściowych 146, 148
profile urządzeń wyjściowych 145, 146, 148
Profil ICC, opcja 473
projekty. *Zobacz* Adobe Version Cue, projekty
promowanie wersji 731, 736
proporcje 78, 591
Proporcje, ustawienia
  Letterbox 622
  Nie skaluj 622
  pillarbox 622
  Przytnij do 14/9 (Letterbox) 622
  Przytnij do 4/3 622
  Skaluj, aby zmieścić w klatce 622
  środek 622
proporcje pikseli
  dostosowywanie 594
  przypisywanie 594
  przywracanie wartości domyślnych 594
  usuwanie wartości 594
prosty cudzysłów *Zobacz* tekst, formatowanie
próbka z kroplomierza 124
próbki udostępnianie między aplikacjami 132
próbkowanie
  obrazów za pomocą narzędzia 206, 208
  obrazów za pomocą narzędzia Łatka 212
  z warstw 303
próbkowanie w dół
  informacje 66
  PDF, pliki 481
próbniki kolorów
  informacje 161
  Próbnik kolorów Apple 129
  Próbnik kolorów Windows 129
  przesuwanie 162
  wyświetlanie i ukrywanie 163
  zmiana sposobu wyświetlania 163
Próbnik kolorów Adobe
  określanie koloru Lab 127
  określanie koloru szesnastkowego 127
  ostrzeżenia 128
  ostrzeżenie o kolorze spoza przestrzeni 125, 126
  wybieranie 129
  wybieranie koloru własnego 128
  wybór kolorów z palety internetowej 127
  wyświetlanie 126
  zaznaczanie koloru CMYK 127
Próbnik kolorów Apple 129
Próbnik kolorów HDR
  wybór koloru 87
  wyświetlanie 87
próby ekranowe 166
Próg, polecenie 198
Próg, suwak 425
przeglądanie plików, w programie Bridge 675
przejścia
  ograniczanie do kanałów 317
  określanie zakresu 318, 319
przekształcanie
  punkt odniesienia 228
  tekst 434
  warstwy 306
Przekształcanie, narzędzie punkt zbiegu 240
przekształcanie obiektów z menu Edycja;przekształcanie obiektów 432
przekształcanie perspektywy 200
Przekształcanie swobodne, informacje o poleceniu 230
przekształcenia
  powielanie elementu 226
  powtarzanie 226
  przekształcenia swobodne 226
  stosowanie 226
  ustawianie lub przesuwanie punktu odniesienia 226
  zaznaczanie elementów 226
Przekształć, polecenie 39
przełączanie trybów wyświetlania, w programie Bridge 681
Przemieszczenie, filtr 419
Przenieś do, polecenie, w programie Bridge 687

przenoszenie
plasterki 549
ścieżki 403
Przeprowadź próbę koloru, polecenie 166
przerwy, wstawianie w nagraniach 660
przestrzenie kolorów, informacje 113
przestrzenie kolorów CMYK
informacje 115
podgląd 166
przestrzenie robocze
Bridge 678
dostosowywanie 22
przestrzenie robocze, kolor 151, 152
Przestrzeń kolorów Adobe RGB 152
przestrzeń kolorów sRGB 142, 152
przestrzeń robocza
dostosowywanie menu 27
kolory menu 29
usuwanie menu 28
przestrzeń robocza modelu kolorów 149
Przesunięcie, filtr 424
przesunięcie linii bazowej 450
Przesuń/Odsuń wybrane kolory z palety internetowej, polecenie 576
przesuwanie warstwy 306
Przetnij z kanałem, opcja 295
przetwarzanie wsadowe 663, 664
przezroczystość
gradienty 373
grafiki internetowe 574
obszar roboczy 204
roztrząsanie 574
stosowana wraz z maską 291
w dokumentach 303
przybliżanie powiększanie i zmniejszanie 35
Przyciągaj, polecenie 47, 261
przycinanie
grupy 313
informacje 167
i polecenie Auto-poziomy 193
przycinanie obrazów 201
Przycisk trybu standardowego dla wyłączania szybkiej maski;tryb Szybka maska wyłączanie 292
Przydziel profil, polecenie 149, 150
Przytnij, polecenie 201
przywracanie kształtu tekstu na warstwie 462
przywracanie obrazów *Zobacz* obrazy
Przywróć do tła, opcja 612
przyzwolenia przydzielanie użytkownikom i grupom Version Cue 741
PSD, format 495
punkt odniesienia 228
Punktowy pędzel korygujący, narzędzie 206
punkt rastrowy 65
punkty drukarskie 44
punkty kontrolne
dodawanie lub usuwanie 405
przesuwanie i popychanie 401, 403
reguły dopasowywania 401
punkty końcowe łączenie 402
Punktylizacja, filtr 421
punkt zaczepienia; punkty, zaczepienie 265
punkt zbiegu
eksportowanie pomiarów, tekstury i danych 3D 240
informacje 240
informacje o zaznaczeniach 240
kopiowanie zaznaczeń 240
malowanie kolorem 240
malowanie próbkowanymi pikselami 240
płaszczyzny perspektywy i siatka 240
pomiary 240
używanie 240
wypełnianie zaznaczeń innym obrazem 240
punkt zerowy (miarki) 43
punk zbiegu
definiowanie i dopasowywanie płaszczyzn perspektywy 240
wklejanie elementu 240
puste komórki 583

R

Radiance, format 500
ramka fotograficzna tworzenie 200
ramki obrazów;kontury obrazów *Zobacz* obrazy
raster
opis 531
zapisywanie ustawień 532
raster półtonowy informacje 65
rasteryzacja
kompozycje programu Illustrator 280
PostScript, kompozycja 76
warstwy tekstowe 439
rasteryzowanie warstwy 311
Rastrowanie kolorów, filtr 421
rastry zaznaczanie atrybutów 531
rejestracja oprogramowania 1
Rekonstrukcja, narzędzie 237, 239
Relief, filtr 422
Rendering, filtry 421
rendering oprogramowania dla podglądów, w programie Bridge 692
renmoji *Zobacz* tekst azjatycki
retuszowanie
Stempel, narzędzie 206
za pomocą narzędzia Pędzel korygujący 206
za pomocą narzędzia Punktowy pędzel korygujący 206
RGB, przestrzeń kolorów, Adobe 152
RGB, tryb kolorów 114
rodzaje tła style warstw i 320, 321
rozbarwienia
dostosowywanie zalewek 534
drukowanie 533
informacje 519
rozbarwienia. *Zobacz* rozbarwienia
Rozdzielanie tonów 102
rozdzielczość
drukarki 61
informacje 63
liniatura rastra 66
obrazów bitmapowych 61
rozmiar dokumentu 68
rozmiar pliku 64
wyświetlanie 64
wyznaczanie optymalnej 69
rozdzielczość drukarki 65
rozdzielczość ekranu skalowanie 65
rozdzielczość obrazu 61
Rozgrupuj, polecenie 347
Rozgrupuj ze stosu, polecenie w programie Bridge 688
Rozjaśnianie, narzędzie 216
Rozjaśnianie, tryb 370
Rozjaśnianie liniowe, tryb 370
rozmiar czcionki zmiana na panelu Metadane 697
rozmiar dokumentu
informacje 68
przeglądanie 42
rozmiar obrazu 63
Rozmiar obszaru roboczego, polecenie 205
rozmiar pliku
a skanowanie 535
informacje 64
sprawdzanie 312
wymagany dla kanałów alfa 285
rozmieszczanie
kształty 405
warstwy 307
Rozmieść warstwy, polecenie 308

Rozmycie dwukierunkowe, filtr 419
Rozmycie gaussowskie, filtr 418
Rozmycie polowe, filtr 418
Rozmycie promieniste, filtr 418
Rozmycie przykładowe, filtr 418
rozmycie soczewkowe, dodawanie 220
Rozmycie soczewkowe, filtr 225, 418
Rozmycie uśrednione, filtr 418
Rozmyj i Rozmycie silniejsze, filtry 418
Rozmywanie, narzędzie 215
Rozpocznij recenzję, polecenie dla recenzji PDF w środowisku Version Cue 750
Rozpocznij spotkanie, polecenie w programie Bridge 706
Rozpuszczanie, tryb 369
Rozszerzanie, polecenie 273
rozszerzenia nazw plików, preferencje dla zapisu 474
roztrząsanie
  Bez roztrząsania, ustawienie 578
  informacje 122
  przeglądarka;roztrząsanie przeglądarki 572
  przesuwanie do bezpiecznych kolorów internetowych 576
  przezroczystość, w panelu Optymalizuj 574
  w animacjach 623
roztrząsanie dyfuzyjne 574
roztrząsanie z wykorzystaniem wzorka 574
rozwiązywanie problemów Adobe Version Cue 753
Rozwiń wszystkie stosy, polecenie w programie Bridge 688
Różdżka, narzędzie 267
Różnica, tryb 371
ruchome pola. *Zobacz* Warstwy CSS
rysowanie
  informacje 384
  krzywe i linie proste 394
  kształtu okrągłego lub toroidalnego 387
  kształtu własnego 387
  kształty 385
  od środka 385
  okręgi lub kwadraty;obrysowywanie 379
  ścieżki, przy pomocy narzędzia Pióro 390, 391, 393
  wielu kształtów na warstwie 386
Rzeczywista wielkość, widok;Rzeczywista wielkość, widok 36

S

scalanie
  kanały 288
  warstwy 312
  warstwy dopasowania lub wypełnienia 331
  warstwy stemplowane 313
  wszystkie widoczne warstwy 313
Scal jako HDR, polecenie 83
Scal kanały, polecenie 289
Scal widoczne, polecenie 313
schowek
  czyszczenie 59
  kopiowanie między aplikacjami 280
  opcja Eksportuj schowek 281
  rasteryzacja obrazów 280
  zapisywanie po zamknięciu programu 281
Scitex, format 500
segmenty ścieżki popychanie 403
Sekwencja wsadowa, polecenie 663
Selektywna, paleta kolorów 121
Sferyzacja, filtr 420
Siatka pęknięć na filmie, filtr 422
siatki 45
siatki, zapisywanie przy korzystaniu z filtra Skraplanie 239
siatki renderingu *Zobacz* siatki
Silniejsze wyostrzenie, filtr 421
skala pomiaru
  tworzenie ustawień predefiniowanych 641
  ustawianie 641
skalowanie
  obrazów 226
  obrazy podczas drukowania 522
  style warstwy 327
  tekst 451
Skaluj efekty, polecenie 327
skanowanie
  informacje 71
  obrazy 71
  przewidywanie rozmiaru pliku dla 535
  we właściwej rozdzielczości 67
składniki ścieżek
  kopiowanie 405
  przenoszenie 404
  zakładające się 404
  zmiana kształtu 404
skojarzenia typów plików, Bridge 684
Skraplanie, filtr
  informacje 233
  korzystanie z opcji maski 237
  odwracanie obszarów zamrożonych 236
  pokazywanie tła 240
  przesuwanie pikseli w prawo 235
  rekonstrukcja 237
  stosowanie siatek 239
  ustawianie opcji narzędzi 235
  zamrażanie i rozmrażanie obszarów 236
  zapisywanie siatek 239
  zniekształcanie obrazów 233, 235
Skraplanie, narzędzia filtra
  Lustro 235
  Rekonstrukcja 237
  Turbulencja 235
  Wirówka przeciwna do kierunku ruchu wskazówek zegara 235
  Wirówka zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara 235
  Wklęśnięcie 235
  Wybrzuszanie 235
  Wypaczanie 235
  Wypychanie w lewo 235
Skróty dynamiczne 441
skróty klawiaturowe w Pomocy 4
skróty nawigacji, w Pomocy Adobe 4
słowa kluczowe dodawanie, w programie Bridge 702
Smużenie, filtr 417
Smużenie, narzędzie 214
Solaryzacja, filtr 423
sortowanie plików, w programie Bridge 686
Sortuj wg barwy, polecenie 575
Sortuj wg luminancji, polecenie 575
Sortuj wg popularności, polecenie 575
Spękalina, filtr 423
splot 424
spłaszczanie obrazy 314
spłaszczanie, obrazy 313
Spłaszcz klatki na warstwy, polecenie 624
Spłaszcz obraz, polecenie 314
spotkania, rozpoczynanie w programie Bridge 706
sprawdzanie pisowni, informacje 437
Sprawdź pisownię, polecenie 437
SSL, włączanie w Version Cue 749
Stała, opcja 190
standardowy tryb ekranu 34
stany historii
  malowanie na podstawie migawki 58
  opcje 56
  powrót do poprzedniego stanu 55
  usuwanie 55
  zastępowanie 352
status pliku, w Version Cue 726

statystyki, wyświetlanie na palecie Histogram *Zobacz* Histogram, panel
Stempel, filtr 422
Stempel, narzędzie
  ustawianie źródeł próbkowania 207
  używanie 206
stosy obrazów
  edycja 638
  informacje 638
  konwersja na warstwę 638
  tryby stosu 639
  tworzenie 638, 640
strony internetowe zgodne z XHTML 582
Stykówka II, polecenie 509
stykówki tworzenie, w programie Bridge 695
style
  konwersja na warstwy 328
  kopiowanie i wklejanie 327
  nadawanie gotowych 320
  predefiniowane ustawienie 320
Style filtra Efekty świetlne
  Krzyżujące się 430
  Krzyżujące się w dół 430
style warstw
  edycja 328
  kontury 324
  niestandardowe 322
  rozwijanie i zwijanie 325
  ustawienia predefiniowane 326
  usuwanie 328
  warstwy tekstowe 432
  wyświetlanie i ukrywanie 325
style warstwy
  opcje 322
  skalowanie efektów 327
Stylizacja, filtry 422
Suchy pędzel, filtr 417
Sumi-e, filtr 419
suwaki
  miniaturowe suwaki 25
  suwaki wysuwane 24
SVG (scalable vector graphics) Zapisz dla Internetu, polecenie 580
SWF, format informacje 579
symbole 548
synchronizacja plików, w Version Cue 737
szablony, stosowanie w innych aplikacjach firmy Adobe 674
Szerokość lassa, opcja 264
szerokość wykrywania, narzędzie Lasso magnetyczne 264
szesnastkowe wartości kolorów 127
Szkic, filtry 422
Szkło, filtr 419, 425
Szpachla malarska, filtr 417
Sztukateria, filtr 422
Szukanie krawędzi, filtr 423
szum
  gradienty z zakłóceniami 376
  roztrząsanie 574
  w pędzlach 368
Szum, filtry 420
szum na obrazie redukcja 217, 219
szum obrazu, określony 105
szumy w obrazach camera raw 105
szybkość odtwarzania operacji 655

Ś

ściąganie plików, w Version Cue 737
Ściemnianie, narzędzie 216
Ściemnianie, tryb 370
Ściemnianie liniowe, tryb 370
ścieżki
  dopasowywanie kątów i długości 401
  drukowanie 517
  edycja 403
  eksportowanie do programu Illustrator 517
  informacje 398
  kopiowanie 404
  łączenie 402, 403
  modyfikowanie 403
  nakładanie 403
  obrysowywanie 411
  określanie przezroczystości 516
  otwarte 399
  pozostawianie w postaci otwartej 393
  przesuwanie 401
  przycinanie 516
  rozmieszczanie 405
  rysowanie, przy pomocy narzędzia Pióro 390, 391, 393
  rysowanie swobodne 395
  segmenty krzywych 393
  segmenty prostych 393
  tekst na 458
  tworzenie nowej 397
  tworzone z tekstu 462
  usuwanie 398, 402
  wypełnianie 409, 410
  zamknięte 399
  zamykanie 393
  zapisywanie 398
  zarządzanie 398
  zaznaczanie 396, 400
  z krawędzi zaznaczenia 409
  zmiana kształtu 401
  zmiana nazwy 398
  zmiana położenia 403
Ścieżki, paleta 396
Ścieżki do programu Ilustrator 517
ścieżki otwarte tworzenie, przy pomocy narzędzia Pióro 393
ścieżki przycinające
  drukowanie 517
  informacje 516
ścieżki robocze
  informacje 384
  konwersja zaznaczenia na 409
  tworzenie 397, 398
ścieżki zamknięte tworzenie przy pomocy narzędzia Pióro 393
Ścinanie, filtr 420
Ściśnięcie, filtr 419
Średnica, opcja 360, 366
światła
  dopasowywanie 216
  dopasowywanie w oknie Poziomy 168
światło 450
Światło jaskrawe, tryb 370
Światło liniowe, tryb 370
Światło łagodne, tryb 370
światło *Zobacz* tekst, formatowanie

T

Tablica kolorów, paleta 575
Tablica kolorów, polecenie 122
tablice kolorów
  Ciało czarne, opcja 123
  dla konwersji kolorów indeksowanych 121
  dopasowywanie 122
  edycja kolorów 122
  kolor otoczki 122
  określanie kolorów 122
  określanie koloru tła 122
  określanie przezroczystości 122
  przypisywanie przezroczystości do kolorów 122
  roztrząsanie 122
  Skala szarości, opcja 123
  sortowanie 575
  Widmo, opcja 123
  zapisywanie i wczytywanie 123
tabliczka, określanie nacisku pisaka 368

tabliczka Wakom 362
Tagged-Image File Format (TIFF). *Zobacz* TIFF, format
Targa, format 500
tate-chu-yoko *Zobacz* tekst azjatycki
tekst
  dodawanie cieni do 463
  edycja 435
  edycja zasad dzielenia wyrazów 457
  formatowanie akapitów 452
  formatowanie za pomocą palety Typografia 440
  formatowanie znaków 439
  informacje 432
  krawędzie zaznaczenia wokół 462
  na ścieżce 458
  obwiednia 434
  opcje tekstu azjatyckiego 464
  orientacja 439
  podkreślanie lub przekreślanie 443
  przekształcanie 434
  przypisywanie języka do 438
  rasteryzowana 432
  rozmiar;wielkość punktu *Zobacz* tekst, formatowanie
  sprawdzanie pisowni 437
  styl 444
  ścieżka robocza dla 462
  tekst akapitowy 434
  tworzenie 433
  ustawianie atrybutów azjatyckich czcionek OpenType 466
  usuwanie wypaczenia 462
  w cudzysłowach stylizowanych w prostych;cudzysłowy stylizowane 436
  wiszące znaki interpunkcyjne 456
  wypełnianie 442
  wyszukiwanie i zastępowanie 437
  zatwierdzanie 433
  zaznaczanie 439
  zmiana wielkości 434
  Zobacz także tekst azjatycki, czcionki, formatowanie tekstu, warstwy tekstowe 432
tekst, azjatycki
  burasagari 471
  interlinia 465
  wyrównanie znaków 465, 466
tekst, edycja zasad dzielenia wyrazów 457
tekst,formatowanie przy pomocy palety Akapit 452
tekst, formatowanie
  kapitaliki i wersaliki 443
  metody składu 457
  odstępy akapitowe 455
  odstępy między wyrazami 454
  OpenType, czcionki 446
  przesunięcie linii bazowej 450
  skalowanie 451
  ułamkowe szerokości znaków 451
tekst, formatowanie brakujących czcionek 445
tekst, formatowanie czcionek 444
tekst, formatowanie kerningu i światła 449, 450
Tekst, narzędzie 433
tekst. *Zobacz* tekst
tekst akapitowy *Zobacz* tekst
tekst azjatycki
  atrybuty czcionki OpenType 466
  formatowanie wyjątków w 456
  informacje 464
  kinsoku shori 470
  kumimoji 465
  mojikumi 469
  określanie opcji dla 464
  tate-chuu-yoko 465
  tsume 464
tekst CJK.*Zobacz* tekst azjatycki
tekst dwubajtowy. *Zobacz* tekst azjatycki
tekst na ścieżce 458
tekst od punktu *Zobacz* tekst, formatowanie
tekst przekreślony *Zobacz* tekst
tekst rasteryzowany *Zobacz* tekst
Tekstura, filtr 423, 425
Tekstura, filtry 423
tekstury
  dla pędzli 365
  kopiowanie między narzędziami 368
  ochrona w pociągnięciach pędzla 368
  w filtrze Efekty świetlne 431
TIFF, format
  informacje
  zapisywanie plików 484
tła wymazywanie;wymazywanie 353
tło
  konwertowanie 301
  z efektów filtra 416
tokeny
  składnia 560
  używanie w internetowej galerii zdjęć 560
Toyo, kolory 129
trichromia *Zobacz* bichromie
TrueType, czcionki 444
Trumatch, system kolorów 129
Trwały, polecenie w programie Bridge 702
tryb bitmapowy
  informacje 115, 118
  konwersja na tryb Skala szarości 120
Tryb bitmapowy
  używanie tekstu 432
  Własny wzorek, opcja 119
tryb kolorów CMYK
  dopasowania kolorów i tonów 165
  kolory spoza przestrzeni 166
Tryb kolorów CMYK zaznaczanie kolorów 127
tryb kolorów indeksowanych
  informacje 120
  konwersja obrazów RGB i Skali szarości 121
  używanie tekstu z 432
tryb Kolorów indeksowanych opcje konwersji 121
tryb kolorów Lab
  informacje 115
  w Próbniku kolorów Adobe 127
tryb kolorów RGB dopasowania kolorów i tonów 165
Tryb kolorów RGB zaznaczanie koloru 127
Tryb kompaktowy, w programie Bridge 681
Tryb mieszania Przejście bezpośrednie 314
Tryb pełny, w programie Bridge 681
Tryb przycisków, polecenie 655
tryb szybkiej maski zmiany krycia 293
Tryb szybkiej maski opcje 293
Tryb Ultra-kompaktowy, w programie Bridge 681
tryb wielokanałowy
  informacje 116
  używanie tekstu 432
Tryb wielokanałowy kanały usunięte 289
tryby. *Zobacz* tryby mieszania, tryby kolorów
tryby kolorów
  Bichromia 116
  Bitmapa 115
  Kolory indeksowane 120
  konwersja na Kolory indeksowane 120
  konwertowanie Bitmapy na Skalę szarości 120
  konwertowanie na Bitmapę tryb 118
  konwertowanie obrazów z jednego trybu kolorów na inny 116
  Lab 115

liczba kanałów
RGB 114
Skala szarości 115
ustawienia w nowych obrazach 72
warunkowa zmiana trybu 117
Wielokanałowy 116
wyświetlanie na palecie Histogram 158
tryby mieszania
dla grup warstw 314
dla obliczeń kanałowych 297
informacje 369
wybór 314
tryby rysowania 384
tryby wyświetlania, zmiany w programie Bridge 681
Tsume, opcja 464
Twardość, opcja 361
Tworzenie płaszczyzny, narzędzie, w oknie Punkt zbiegu 240
Tworzenie wzorka 381
Tylko warstwy złączone, opcja 43
Type 1, czcionki 444
Typografia, paleta opis 440

U

Układacz jednowierszowy 458
Układacz wielowierszowy 458
układanie plików w stos, w programie Bridge 688
Ukryj auto-plasterki, polecenie 548
Ukryj numer plasterka, polecenie 548
Ukryj wszystkie style warstw, polecenie 325
Ulubione, panel
dodawanie pozycji 678
informacje 677
ułamkowe szerokości znaków 451
Umieść, polecenie 78
Umieść, polecenie Version Cue 731
URL-e, przypisywanie do plasterków 553
ustawianie trwałości znaku wodnego 506
ustawienia kolorów
dostosowywanie 151
gotowe ustawienia 151
konwersje kolorów 154
metody konwersji kolorów 154
przestrzenie robocze 151, 152
reguły zarządzania kolorami 152
synchronizowanie z innymi aplikacjami 138
w aplikacjach firmy Adobe 139
Zobacz też zarządzanie kolorami 136
ustawienia konwersji zdefiniowane ustawienia 478
Ustawienia konwersji Adobe PDF 478
Ustawienia konwersji PDF 478
ustawienia narzędzi
informacje 32
tworzenie 33
Ustawienia narzędzi, paleta wysuwana 33
ustawienia predefiniowane
do konwersji plików 478
kontury 324
styl 320
Ustawienia próby, polecenie 143, 166
ustawienia strony 519, 522
Ustawienia wyjściowe, okno dialogowe
HTML, opcje wyjściowe 582
opcje ustawień 582
Usuń, tryb 369
Usuń kolor, polecenie 578
Usuń przestrzeń roboczą, polecenie 23
Usuń przestrzeń roboczą, polecenie, Bridge 678
Usuń zaznaczenie, polecenie 260
usuwanie
kanały 289
kanały alfa 289
kolory z zestawów próbek 132
komentarzy, w recenzjach PDF w Version Cue 752
nieodwracalne plików i folderów w Version Cue 733
obiekty 281
plasterki 552
plików, w Version Cue 732
projektów w Version Cue 725
recenzji PDF w Version Cue 751
zaznaczenia 281
zaznaczenia blokowane 281
Usuwanie otoczki, polecenia
Usuń białą otoczkę, polecenie 276
Usuń czarną otoczkę, polecenie 276
Usuń otoczkę, polecenie 276
Usuwanie przeplotu, filtr 423
Usuwanie szumu i ziarna, filtr 420
usuwanie zaznaczeń 260
Utwórz droplet, polecenie Automatyzuj, podmenu 665
Utwórz plasterki z linii pomocniczych, polecenie 546
Utwórz stykówkę InDesign, polecenie, w programie Bridge 695
Utwórz szablon metadanych, polecenie w programie Bridge 700
Utwórz ścieżkę roboczą, polecenie 409
Utwórz ścieżkę roboczą, polecenie (dotyczące tekstu) 462
Utwórz warstwy, polecenie 328
Utwórz zaznaczenie, polecenie 408
uwagi. *Zobacz* adnotacje
Użyj okna Adobe, polecenie 711
Użyj okna dialogowego Adobe, opcja 73
Użyj precyzyjnych rastrów, opcja 538
użytkownicy, tworzenie i przydzielanie w Version Cue 740, 744

V

Version Cue. *Zobacz* Adobe Version Cue
VGA, paleta kolorów 498
Video Workshop 5

W

wahanie
głębia tekstury 365
informacje 362
kąt 363
kolor 367
krycie 367
liczba 364
przepływ 368
stopień 363
zaokrąglenie 363
Wariacje, polecenie 196
warstwa aktywna 304
Warstwa przez kopiowanie, polecenie 334
Warstwa przez wycinanie, polecenie 302
warstwy
blokowanie 310
edycja masek wektorowych 342
eksportowanie 312
eksportowanie do plików 493
grupowanie 305
kodowanie kolorów 311
konwersja na warstwy CSS 567
konwersja stylów na 328
kopiowanie i wklejanie stylów 327
krycie 314
łączenie 305
malowanie przezroczystości 369
maski 340
maski przycinające i 346
mieszanie automatyczne 309
miniaturki 301
modyfikowanie efektów na 324
nadawanie gotowych stylów 320
obracanie 310
obrysowywanie 377

odcinanie 315
odłączanie masek 345
powielanie 302
próbkowanie 303
przenoszenie;układ stosowy 305
przesuwanie 306
rasteryzowanie 311
rozmieszczanie 307
scalanie 312
skalowanie efektów 327
spłaszczanie 313, 314
spłaszczanie z klatek animacji 624
stosowanie masek do zaznaczania obszarów nieprzezroczystych 345
tło 301
tworzenie masek wektorowych 342
tworzenie nowych 301
tworzenie nowych dokumentów 303
tworzenie plasterków z 547
ujednolicanie 608
usuwanie 312
usuwanie efektów 328
warstwy dopasowania, informacje 328
wczytywanie obwiedni jako zaznaczenia 345
w obliczeniach kanałowych 297
wypełnianie 377
wypełnianie kolorem neutralnym 315
wyrównywanie 307
wyrównywanie automatyczne 308, 347
wyświetlanie 303
wyświetlanie grup 303
wyświetlanie i ukrywanie 303
wyświetlanie krawędzi 306
zakres mieszania i 318
zapisywanie 473
zaznaczanie 304
zmiana kolejności stosowej 305
zmiana nazwy 311
Zobacz także warstwy tekstowe
Warstwy, panel informacje 300
warstwy 3D 653
warstwy CSS, generowanie 567
warstwy dopasowania
edycja 331
informacje 165, 328
scalanie 331
tworzenie 329, 330
warstwy kształtów 384
warstwy tekstowe
opis 432
przekształcanie 432
rasteryzacja 439
usuwanie wypaczenia 462
wygładzanie 436
zmiana orientacji 439
warstwy wideo
informacje 300
rasteryzowanie 605
tryb kolorów, głębia bitowa 586
usuwanie materiału filmowego 602
warstwy wypełnienia
edycja 331
informacje 328
scalanie 331
tworzenie 330
wartości docelowe, określanie w oknie Poziomy lub Krzywe 182
wartości docelowe profilu drukarki 526
wartości kolorów, wyświetlanie 161
wartości odchylenia standardowego 159
wartości pikseli
mediana 159
odchylenie standardowe 159
średnia 159
wyświetlanie 161
Warunkowa zmiana trybu, polecenie 117
WBMP, format 500
wcięcia akapitowe 455
Wczytaj operacje, polecenie 657
wczytywanie
biblioteki wzorków 378
kontury 325
krzywe bichromii 537
tablice kolorów 123, 578
ustawienia wyjściowe 582
ustawień dopasowań kolorów i tonów 165
WebDAV, serwery łączenie się z projektami Version Cue 718
Wersaliki, polecenie 443
wersaliki, w tekście 443
wersje
informacje 733
promowanie 736
usuwanie 736
wyświetlanie 735
zwracanie 734
Węgiel drzewny, filtr 422
Wiatr, filtr 423
wideo
eksportowanie 624
klonowanie zawartości 598
podgląd na osi czasu 621
Wideo, filtry Kolory NTSC 424
wideo, pliki podgląd, w programie Bridge 692
Widok metadanych, przestrzeń robocza 678
widok rozszerzony palety Histogram *Zobacz* Histogram, paleta
widok spłaszczony, w programie Bridge 683
widok wszystkich kanałów, paleta Histogram;Histogram, paleta widok wszystkich kanałów 157
wielkość magazynu, sprawdzanie 42
Windows (Microsoft)
paleta kolorów 121
paleta kolorów systemowych 123
próbnik kolorów 129
winietowanie, informacje 217
winietowanie, korekta w plikach camera raw 104
Wirówka, filtr 420
Wirówka zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, narzędzie 235
Witraż, filtr 423
wklejanie
klatek 609
kompozycje programu PostScript 280
zaznaczenia 278
Wklej do, polecenie 277
Wklęśnięcie, narzędzie 235
własne kolory farb, wybór za pomocą Próbnika kolorów Adobe 128
Własny, filtr 424
własny filtr kolorów, w poleceniu Filtr fotograficzny 191
Włącz efekt łusek cebuli, polecenie w programie Bridge 688
WMMP, opcje optymalizacji 578
Wsadowa zmiana nazw, polecenie w programie Bridge 687
współpraca w środowisku Version Cue 721
Współrzędne biegunowe, filtr 420
Wstaw przerwę, polecenie 660
wtapianie 275
wtyczki
Adobe Store; wersje próbne; uaktualnienia; pliki do pobrania 12
dla nieobsługiwanych formatów plików 494
importowanie obrazów skanowanych 71
w Adobe Store; pobieranie 12
zaznaczanie folder 52
wycieranie informacje 352
Wycięcie, filtr 417

Wyczyść, polecenie 59, 281
Wyczyść plasterki, polecenie 552
Wyczyść pliki lokalne, polecenie programu Bridge 728
Wyczyść styl warstwy, polecenie 328
Wydziel, filtr 281, 282
Wydziel, polecenie, podgląd 284
wydzielanie obiektów z tła 282
wygładzanie
  EPS, pliki 77
  krawędzie zaznaczania 408
  pliki programu Adobe Illustrator 77
  style warstw 322
  tekst 436
  w grafikach internetowych 567
  zaznaczenia 273, 274
Wyłącz automatyczne dodawanie/usuwanie, polecenie 406
Wyłączenie, tryb 371
wymagania, systemowe 1
wymagania systemowe 1
wymazywanie
  do historii w celu przywrócenia poprzedniego stanu 53
  punkty zaczepienia w zaznaczeniu 263
  segmenty lassa 263
wymiarowanie
  informacje 45
  kąt obrotu 38
  korzystanie z narzędzia Linia 38
  używanie ramki kadrowania 38
  zmiana jednostek miary 44
wymiary dokumentu, wyświetlanie 42
wymiary na wydruku, zmiana 68, 522
wymiary w pikselach
  maksymalny 65
  nowe kanały 285
  ponowne próbkowanie i 66
  widok 64
Wyostrzanie, filtr 220, 421
Wyostrzanie, narzędzie 215
wyostrzanie obrazów 220, 222
wyostrzanie wybiórcze 220, 223
Wyostrzenie brzegów, filtr 421
wypaczanie obrazu *Zobacz* obrazy
Wypaczenie, narzędzie 235
wypełnianie
  gradienty 371
  kolorem narzędzia 377
  kolorem tła 377
  stanem historii 53
  ścieżki 409
  tekst 442
  warstwy 377
  zaznaczenia 377
wypełnianie pikseli 385
Wypełnij, polecenie 377, 378
Wypełnij kolorem neutralnym, opcja 315
Wyrównaj, polecenie 197
Wyrównaj do zaznaczenia, polecenie 307
Wyrównaj warstwy, polecenie 307
wyrównanie. *Zobacz* wyrównanie
wyrównywanie
  kształty 405
  plasterki 551
  warstwy 307
  zaznaczenia 261
Wyrównywanie, przyciski 307
wysunięta interpunkcja 456
wysuwane palety
  dostosowywanie listy elementów w 26, 50, 357
  zmiany w wyświetlaniu 27
wyszukiwanie, plików Version Cue 730
wyświetlanie
  kolorów i wartości pikseli 161
  komentarzy, w recenzjach PDF w Version Cue 752
  raportów w narzędziu Administracja serwera Version Cue 747
  wersji 735
wyświetlanie i ukrywanie
  kanały 286
  komunikaty ostrzegawcze 51
  korzystanie z masek warstwy 342
  siatka i linie pomocnicze 46
  warstwy 325
Wytnij, polecenie 281
Wyzeruj operacje, polecenie 657
wzorki
  definiowanie obrazu jako 380
  folder wzorków postscriptowych 380
  generowanie przy użyciu funkcji Tworzenie wzorka 381
  malowanie 350
  opis 380
  warstwy wypełnienia 330
  wczytywanie biblioteki 380
  wypełnianie zaznaczeń 377
  zapisywanie biblioteki 381
wzorki moiré'a w drukowaniu 531
Wzór rastra, filtr 422

X

XMP (Extensible Metadata Platform) 501, 695
XMP Software Development Kit 501, 696

Z

zabezpieczenia przydzielanie użytkowników w Version Cue 740
zabezpieczenia, pliki PDF 482
Zablokuj/Odblokuj zaznaczone kolory, polecenie 577
Zablokuj plasterki, polecenie 552
Zachowaj kolor narzędzia, opcja 354
Zachowaj przezroczystość, opcja 352
zachowywanie szczegółów cieni i świateł 182
Za duże strony, predefiniowane ustawienie PDF 478
zakres kolorów, określanie dla kompozycji 318, 319
Zakres kolorów, polecenie
  informacje 268
  podgląd zaznaczenia 270
  Tolerancja, opcja 269
zakres tonów
  ponowne odwzorowywanie pikseli w kanale 198
  sprawdzanie na histogramie 156
  zmiana przy użyciu warstw dopasowania 165
zakresu tonów dopasowywanie w oknie Krzywe 171, 172
zalewki 534
Zalewki, polecenie 535
zalewkowanie dopasowywanie nakładających się kolorów dodatkowych 542
Zamień kanał, opcja 295
Zamień zawartość, polecenie 334
Zamknij ścieżkę, polecenie w programie InDesign;ścieżki zamykanie 390, 392, 393
zamrażanie obszarów, za pomocą filtra Skraplanie 233
Zaokrąglenie, opcja 361
zapętlanie, w animacjach 612, 613
zapisywanie
  adnotacje 473
  dokumenty z kolorami zarządzanymi 473
  informacje o prawach autorskich 504
  jako kopię 473
  kanały alfa 473
  kanały dodatkowe 473
  krzywe bichromii 537
  miniaturki 473

obrazy 472
określanie rozszerzeń plików 474
opcje 473
osadzone znaki wodne 504
podglądy obrazów 473
preferencje 473
tablice kolorów 123, 578
układy stron;TIFF, format 515
ustawienia bichromii 538
ustawień dopasowań kolorów i tonów 165
warstwy 473
<Emphasis>Zobacz także nazwy formatów pojedynczych plików
z rozszerzeniami pisanymi małymi literami 473
Zapisz, polecenie 472, 473
Zapisz bieżące, polecenie 22
Zapisz dla Internetu, okno dialogowe
informacje 562
praca z plasterkami 566
Rozmiar obrazu, panel 567
Tablica kolorów, panel 575
wyświetlanie adnotacji 564
zmiana rozmiaru obrazu 567
Zapisz dla Internetu, polecenie 472, 562
Zapisz jako, polecenie 472, 473
Zapisz operacje, polecenie 657
Zapisz przestrzeń roboczą, polecenie 22
Zapisz przestrzeń roboczą, polecenie, Bridge 678
Zapisz wersję, polecenie 472, 734
Zapisz zaznaczenie, polecenie 295
Zapisz zoptymalizowany, polecenie 562
zarządzanie kolorami
ekranowe próby kolorów 143
informacje 134, 135, 136
na warstwach wideo 600
przygotowanie stanowiska pracy 136
punkt odniesienia ustawień kolorów 151
synchronizowanie ustawień kolorów 138
ustawienia 137
uwagi dotyczące drukowania dokumentów 144
uwagi dotyczące importowania obrazów 140, 141
uwagi dotyczące kolorów podstawowych i dodatkowych 140
w plikach JPEG 2000 492
w plikach PDF 142
zapisywanie dokumentów 473
Zobacz też profile kolorów, ustawienia kolorów 146
Zarządzanie kolorami w programie Bridge 682
zarządzanie kolorami w przypadku grafiki przeznaczonej do wyświetlania w Internecie 142
zarządzanie kolorem
drukowanie ostatecznej kopii 525
opcje drukowania 523
wartości docelowe drukowania kolorów 526
zarządzanie drukowaniem w programie Photoshop 525
zarządzanie kolorem przez sterownik drukarki 523
Zastąp kolor, polecenie 187
Zastąp operacje, polecenie 658
Zastosuj obraz, polecenie 297
Zawartość, panel 677, 679
zaznaczanie
kolory RGB 127
kolory ze wszystkich widocznych warstw 268
piksele 260
piksele ciągłe 214, 268
tekst 439
warstwy 304
warstwy w grupie 304
zakresy kolorów 268
Zaznaczanie bezpośrednie, narzędzie
włączanie tymczasowe 401
zaznaczanie kanałów;zaznaczanie *Zobacz także* zaznaczenia, krawędzie zaznaczenia
zaznaczanie migawek 58
Zaznaczanie pojedynczych kolumn, narzędzie 261
Zaznaczanie pojedynczych rzędów, narzędzie 261
zaznaczanie prostokątne informacje 261
Zaznaczanie prostokątne, narzędzie współrzędne na panelu Informacje 38, 261
zaznaczenia
dodawanie 271
dodawanie do kanału 295
dostosowywanie do potrzeb narzędzia Różdżka 267
konwersja na warstwę 302
kopiowanie 278
kopiowanie między aplikacjami 280
kopiowanie podczas przeciągania 278
narzędzia i polecenia 260
obrysowywanie 377
odręczne 262
odwracanie 271
o krawędziach z linii prostych 263
poprawianie krawędzi 273
poprawianie za pomocą polecenia Zakres kolorów 268
powielanie 278
przeciąganie między dokumentami 278
przecinanie 272
przecinanie w kanale 295
przeglądanie, używanie opcji Popraw krawędź 273
przesuwanie, ukrywanie i odwracanie 270
rozszerzanie 272, 273
tworzenie efektów krawędzi 416
tworzenie wielu kopii 278
tworzenie w trybie Szybkiej maski 291
usuwanie 260, 272, 281
usuwanie aureoli 276
usuwanie pikseli otoczki 276
usuwanie z kanału 295
wczytywanie 296
wczytywanie z kanału alfa 295
wklejanie 278
wklejanie w innym zaznaczeniu 277
wtapianie 274
wydzielanie 281
wydzielanie obiektów z tła 282
wygładzanie 273, 274
wymazywanie segmentów 263
wypełnianie 377
wyrównywanie 261
wyświetlanie i ukrywanie krawędzi 271
zamiana w kanale 295
zapisywanie jako maski 294
zapisywanie w kanale 295
zaznaczanie obszarów niezaznaczonych 271
zaznaczanie podobnych pikseli 273
z masek tymczasowych 292
zmiękczanie krawędzi 274
zmiękczanie za pomocą polecenia Zakres kolorów 269
zwężanie 272
zaznaczenie przyciąganie 45
Zaznacz ponownie, polecenie 261
Zdefiniuj pędzel, polecenie 359
Zdefiniuj wzorek, polecenie 380
zdjęcia, w programie Bridge 690, 691
zestawy danych
importowanie z plików zewnętrznych 672
korzystanie ze wsadów 672
stosowanie 672

wyznaczanie 671
zestawy operacji korzystanie 658
Ziarno, filtr 417, 423
zliczanie
automatyczne, w zaznaczeniu 647
ręczne 646
Zliczanie, narzędzie 646
zmiana na wielkie litery *Zobacz* tekst, formatowanie
zmiana nazwy pliki, w programie Bridge 687
zmiana rozmiaru
informacje 66
obrazy podczas drukowania 522
paneli Bridge 676
zmiana wielkości
plasterki 549
tekst 434
zmienne
informacje 669
wyznaczanie 670
Zmień typ wypełnienia dynamicznego, polecenie 331
Zmieść na ekranie, polecenie 37
Zmiękczona poświata, filtr 419
Zmniejsz nasycenie, polecenie 198
Zmniejsz ocenę, polecenie, w programie Bridge 685
Zmniejsz rozmiar czcionki, polecenie, w programie Bridge 697
znaczniki drukarskie 528
znaczniki skali
tworzenie 641
usuwanie 641
znaczniki strony 528
Znajdź, polecenie, w programie Bridge 684
Znajdź i zastąp, polecenie 438
znaki skalowanie 451
znaki. *Zobacz<Default Para Font> tekst;znaki. <Emphasis>Zobacz* tekst
znaki specjalne OpenType, czcionki 446
znaki wodne, osadzanie 504, 505
zniekształcanie obrazu 226
zniekształcenia
rekonstrukcja 237
stosowane za pomocą filtra Skraplanie 235
zniekształcenie beczkowate 217
zniekształcenie obiektywu 217
zniekształcenie poduszkowate 217
zniekształcona perspektywa, korekta 202
Zoomify 544
Zresetuj do domyślnej przestrzeni roboczej, polecenie 678
Zwiększ ocenę, polecenie, w programie Bridge 685
Zwiń wszystkie stosy, polecenie w programie Bridge 688
Zwykły, tryb 369
Zygzak, filtr 420

Ż

Żarzące się krawędzie, filtr 423