ADOBE[®] PHOTOSHOP

Pomoc i samouczki

Niektóre łącza mogą wskazywać materiały dostępne tylko w języku angielskim.



Styczeń 2014

Nowości

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Nowości w programie Photoshop CC



Program Adobe® Photoshop® CC zawiera kilka nowych funkcji i ulepszeń zwiększających komfort obróbki obrazów cyfrowych. Niniejszy artykuł zawiera krótkie omówienie nowych funkcji oraz łącza do materiałów z dodatkowymi informacjami.

Uwaga: W przypadku uaktualniania programu Photoshop CS5 zapoznaj się z artykułem Nowości w programie Photoshop CS6, w którym omówiono nowe funkcje wprowadzone w programach Photoshop CS6 i Photoshop 13.1 dla usługi Adobe Creative Cloud.

Photoshop CC | Styczeń 2014 Photoshop CC | Wrzesień 2013 Photoshop CC | Czerwiec 2013

Photoshop CC | Styczeń 2014

Do góry

Drukowanie obiektów 3D

🔁 Nowość w programie Photoshop CC | Styczeń 2014

Program Photoshop umożliwia drukowanie wszystkich zgodnych modeli 3D bez ograniczeń nakładanych przez drukarkę 3D. Podczas przygotowań do druku program Photoshop automatycznie uszczelnia modele 3D.

Więcej informacji można znaleźć w artykule Drukowanie obiektów 3D.



Drukowanie modelu 3D A. Model 3D B. Płyta druku C. Nakładka objętości drukarki

Wypaczanie perspektywy



Program Photoshop ułatwia dostosowywanie perspektywy obrazów. Ta funkcja jest szczególnie przydatna, gdy obrazy zawierają proste linie i płaskie powierzchnie, na przykład w przypadku architektury czy budynków. Za pomocą tej funkcji można złożyć na jednym obrazie obiekty zarejestrowane w różnych perspektywach.

Więcej informacji można znaleźć w artykule Wypaczanie perspektywy.



A. Definiowanie płaszczyzn w trybie układu B. Dopasowywanie perspektywy w trybie zawijania

Połączone obiekty inteligentne

🔁 Nowość w programie Photoshop CC | Styczeń 2014

Program pozwala tworzyć połączone obiekty inteligentne, których zawartość odnosi się do zewnętrznych plików obrazów. Zawartość połączonego obiektu inteligentnego jest aktualizowana w przypadku zmian źródłowego pliku obrazu. W przypadku połączonych obiektów inteligentnych można użyć współużytkowanego pliku źródłowego w wielu dokumentach programu Photoshop.Połączone obiekty inteligentne są szczególnie przydatne dla zespołów, jak również w sytuacjach wymagających używania zasobów w wielu projektach.

Połączone obiekty inteligentne są wyświetlane w panelu Warstwy z ikoną łącza (3).

Więcej informacji można uzyskać w artykule Tworzenie połączonych obiektów inteligentnych.

Obrazy 3D

X Ulepszenia w programie Photoshop CC | Styczeń 2014

- Teraz można udostępniać warstwy 3D w usłudze internetowej Sketchfab, która ułatwia publikowanie i wyświetlanie interaktywnych modeli 3D.
 Aby to zrobić, w programie Photoshop wybierz opcję 3D > Wybierz warstwę 3D w serwisie Sketchfab.
- Program pozwala generować mapy wierzchołków UV dla obiektów i materiałów w zaznaczonej warstwie 3D. Ta opcja jest szczególnie przydatna podczas modyfikacji parametrów obiektów 3D pobranych z Internetu. Aby jej użyć, w programie Photoshop wybierz opcję 3D > Ponownie wygeneruj UV.
- Teraz można łatwo zgrupować wszystkie obiekty sceny. Aby to zrobić, w programie Photoshop wybierz opcję 3D > Grupuj wszystkie obiekty sceny.
- Program pozwala zastosować przekrój do modelu 3D. Więcej informacji zawierają te odpowiedzi na często zadawane pytania.
- Menu 3D zawiera nową, wygodną funkcję ujednolicenia wszystkich elementów sceny 3D i uszczelnienia sceny. Aby jej użyć, wybierz opcję 3D > Ujednolić scenę do druku 3D.

Wtyczka Adobe Camera Raw

W Ulepszenia w programie Photoshop CC | Styczeń 2014

Wtyczka Adobe Camera Raw została ulepszona w następujący sposób:

- Obraz można automatycznie wyprostować, wykonując jedną z następujących trzech procedur:
 - Kliknij dwukrotnie narzędzie Prostowanie (🔤) na pasku narzędzi.
 - Po wybraniu narzędzia Prostowanie kliknij dwukrotnie w dowolnym miejscu podglądu obrazu.
 - Przy wybranym narzędziu Kadrowanie naciśnij klawisz Command (Mac OS) lub Ctrl (Windows), aby tymczasowo uaktywnić narzędzie Prostowanie. Następnie kliknij dwukrotnie w dowolnym miejscu podglądu obrazu.
- Funkcje Białe i Czarne obsługują teraz funkcję podobną do poziomów automatycznych. Aby jej użyć, kliknij suwak dwukrotnie z wciśniętym klawiszem Shift.
- Są dostępne funkcje automatycznej temperatury i tinty. Aby je wywołać, kliknij dwukrotnie z wciśniętym klawiszem Shift w obrębie podglądu obrazu.

- Można wybrać kolor tła dla obszaru roboczego i przełączać widoczność cienkiej ramki wokół obrazu. Aby to zrobić, kliknij prawym
 przyciskiem myszy poza obrazem w obszarze roboczym i wybierz odpowiednią opcję z menu podręcznego.
- W oknach dialogowych Synchronizacja, Nowe ustawienie predefiniowane, Zapisywanie ustawień i Kopiowanie/wklejanie (Bridge) jest obsługiwane klikanie skrótów z wciśniętym klawiszem Option. Kliknięcie pola wyboru z wciśniętym klawiszem Option powoduje wybranie wyłącznie tego pola. Ponowne kliknięcie z wciśniętym klawiszem Option pozwala przełączyć pole wyboru do poprzedniego stanu.

Zobacz Nowości we wtyczce Adobe Camera Raw ACR 8.x.

Photoshop CC | Wrzesień 2013

Do góry

Generowanie zasobów obrazów z warstw

Nowość w programie Photoshop CC | Wrzesień 2013

Z zawartości warstwy lub grupy warstw w pliku PSD można wygenerować zasoby — obrazy JPEG, PNG lub GIF. Zasoby są generowane automatycznie po dopisaniu rozszerzenia obsługiwanego formatu obrazu do nazwy warstwy lub grupy warstw. Opcjonalnie można ustawić parametry jakości i rozmiaru generowanych zasobów orazów.

Generowanie zasobów obrazów z pliku PSD jest szczególnie przydatne w przypadku projektowania stron internetowych dla wielu urządzeń.

Więcej informacji można uzyskać w artykule Generowanie zasobów obrazów z warstw.



Zasoby obrazów generowane z warstw/grup warstw

Ulepszenia redukcji potrząśnięć aparatem

WIEpszenie w programie Photoshop CC | Wrzesień 2013

- Poprawki funkcjonalności interfejsu użytkownika
- Opcja wyłączenia tłumienia artefaktów
- Obsługa podglądu w wysokiej rozdzielczości na ekranach Retina
- Wyższa wydajność na dużych ekranach

Więcej informacji można znaleźć w artykule Redukcja rozmyć wywołanych potrząśnięciami aparatu.



Ulepszenia interfejsu dotyczącego redukcji potrząśnięć aparatem

Pozostałe ulepszenia

- Zwiększono stabilność zapisywania plików w lokalizacjach sieciowych.
- 🌠 Integracja programu z witryną Behance jest teraz dostępna w wielu wersjach językowych. Zobacz Udostępnianie efektów pracy w

serwisie Behance.

- • Wprowadzono natywną obsługę formatu plików PSDX w trybie tylko do odczytu.
- 😌 Są dostępne nowe opcje modyfikowania zakresu i rozmycia cieni, obszarów oświetlonych i półcieni.
- Zwiększono wydajność i stabilność funkcji uwzględniających zawartość.
- Limit liczby pomiarów podniesiono z 700 do 10 000.
- Ulepszono sposób wybierania punktu kotwiczenia. Kliknięcie punktu kotwiczenia zaznacza go i usuwa zaznaczenie innych punktów kotwiczenia.
- Wprowadzono obsługę 24 filtrów w trybie 32-bitowym. Zobacz Dokumentacja efektów filtrów.
- · Ulepszone wykrywanie i wyłączanie funkcji GPU zapobiega awariom programu.
- Usst dostępna nowa opcja zaznaczenia wszystkich/aktywnych warstw w narzędziach Ścieżka i Zaznaczanie bezpośrednie.
- Zmiany trybu izolacji:
 - Są obsługiwane własne skróty klawiaturowe do włączania i wyłączania trybu izolacji.
 - Opcja włączenia trybu izolacji przez dwukrotne kliknięcie nie jest dostępna w trybie aktywnych warstw.
 - Zamiast wyłączać filtrowanie, wyjście z trybu izolacji przywraca wartości domyślne filtru warstwy.
- 🔹 🏹 Menu podręczne panelu Właściwości zawiera nową opcję do sterowania wyświetlaniem panelu w trakcie tworzenia warstwy kształtów.
- · Zaznaczenie punktu na ścieżce nie jest już zachowywane po przejściu do innej warstwy.

Photoshop CC | Czerwiec 2013

Do góry

Redukcja rozmyć wywołanych potrząśnięciami aparatu

🕒 Nowość w programie Photoshop CC

Program Photoshop zawiera inteligentną funkcję umożliwiającą automatyczne redukowanie rozmyć wywołanych potrząśnięciami aparatem. W celu dodatkowego wyostrzenia obrazu można też skorzystać z ustawień zaawansowanych. Funkcja redukcji potrząśnięć aparatem umożliwia zmniejszenie rozmycia wynikającego z kilku typów drgań aparatu, takich jak ruch liniowy, po łuku, obrotowy i zygzakowaty.



roredunch pouzquinte apura

Redukcja potrząśnięć aparatem | Obraz przed użyciem tej funkcji i po jej zastosowaniu

Obrazy podlegające redukcji potrząśnięć aparatem

Funkcja redukcji potrząśnięć aparatem najlepiej działa w przypadku dobrze oświetlonych obrazów statycznych o niskim poziomie szumów. Szczególnie dobrze sprawdza się ona w przypadku następujących rodzajów obrazów statycznych:

- Obrazy zarejestrowane w pomieszczeniu lub na zewnątrz za pomocą obiektywu z długą ogniskową
- Obrazy przedstawiające scenę statyczną, zarejestrowane w pomieszczeniu przy długim czasie otwarcia migawki i bez lampy błyskowej

Oprócz tego funkcja redukcji potrząśnięć umożliwia wyostrzenie na obrazach tekstu rozmazanego wskutek poruszenia aparatem.

Więcej informacji można znaleźć w artykule Redukcja rozmyć wywołanych potrząśnięciami aparatu.

Udoskonalone zmienianie rozmiarów obrazów

Ilepszenie w programie Photoshop CC

Polecenie Rozmiar obrazu oferuje teraz opcję Zachowaj szczegóły i zapewnia lepszą ostrość podczas powiększania obrazów. Ponadto okno dialogowe Rozmiar obrazu zostało zmodyfikowane w celu ułatwienia jego obsługi:

- W oknie jest wyświetlany podgląd obrazu po zastosowaniu parametrów zmiany rozmiaru. Zmiana rozmiaru okna dialogowego powoduje zmianę rozmiaru okna podglądu.
- Włączanie lub wyłączanie opcji Skaluj style odbywa się z poziomu menu koła zębatego w prawym górnym rogu okna dialogowego.
- Jednostkę miary, w której mają być wyświetlane wymiary obrazu końcowego, można wybrać z menu podręcznego Wymiary.
- Opcję zachowania proporcji można włączyć lub wyłączyć, klikając ikonę połączenia.
- Opcje menu ponownego próbkowania są uporządkowane według zastosowań z uwzględnieniem nowej metody zachowywania krawędzi.

Więcej informacji można znaleźć w artykule Zmienianie rozmiarów obrazów.



Oryginalny obraz przed kadrowaniem



Obraz po zmianie rozmiaru — ostry i z zachowanymi szczegółami

Udostępnianie efektów pracy w serwisie Behance



Opracowane obrazy można wysyłać do serwisu Behance już w trakcie ich tworzenia — bezpośrednio z programu Photoshop. Serwis Behance jest czołową platformą online umożliwiającą prezentowanie i odkrywanie ciekawych materiałów. Dzięki serwisowi Behance można przygotować portfolio swoich prac i opublikować je w widocznym miejscu, aby skorzystać z wygodnych opcji gromadzenia opinii. Można wysyłać nowe obrazy, a także zmodyfikowane wersje wcześniej wysłanych prac.

Uwaga: Funkcja integracji witryny Behance z programem Photoshop CC nie jest obecnie dostępna we Francji ani w Japonii.

1K-2	New Work Revision
ST	Choose Existing
	The dance -
	Tags
	🗣 river 🗙 🗣 tree flowing 🗴 🗣 art 🗶 *
	Creativity X
	Post a comment to start the conversation
PREVIEW Image size: 710x710px	
	Visible To: Everyone Edit

Wysyłanie wersji do serwisu Behance...

Program Photoshop oferuje następujące sposoby udostępniania efektów pracy:

- Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Plik > Udostępnij w serwisie Behance.
- Po otwarciu dokumentu kliknij przycisk Udostępnij w serwisie Behance (IIII) w lewym dolnym rogu okna dokumentu.

Można utworzyć nowe portfolio serwisu Behance, używając identyfikatora Adobe ID, lub połączyć istniejące konto w serwisie Behance z identyfikatorem Adobe ID.

Więcej informacji o integracji programu Photoshop z serwisem Behance znajduje się w artykule Udostępnianie efektów pracy w serwisie Behance Więcej informacji na temat korzystania z serwisu Behance można znaleźć na stronie Często zadawane pytania.

💡 Aby zarejestrować się w serwisie Behance, trzeba mieć ukończone 13 lat.

Uwaga: Udostępniać można obrazy o wymiarach 320 x 320 pikseli lub większe.

Synchronizowanie ustawień z usługą Adobe Creative Cloud

🚯 Nowość w programie Photoshop CC



Synchronizowanie preferencji i zarządzanie nimi podczas pracy na wielu komputerach może być czasochłonne, złożone i podatne na błędy.

Nowa funkcja synchronizacji ustawień umożliwia synchronizowanie preferencji i ustawień za pośrednictwem usługi Creative Cloud. W przypadku używania dwóch komputerów funkcja synchronizacji ustawień ułatwia uspójnianie ustawień na tych komputerach. Funkcja synchronizacji jest realizowana za pośrednictwem konta w usłudze Adobe Creative Cloud. Ustawienia są wysyłane do konta w usłudze Creative Cloud, a następnie pobierane i stosowane na innym komputerze.

Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia synchronizacji, a następnie zaznacz odpowiednie opcje. *Więcej informacji znajduje się w artykule* Synchronizowanie ustawień za pomocą usługi Adobe Creative Cloud | CC.

Obrazy 3D



Uwaga: Zapoznaj się też z artykułem Funkcje związane z grafiką 3D | Tylko Creative Cloud, w którym omówiono funkcje dodane tylko w wersji programu Photoshop CS6 dostępnej w usłudze Creative Cloud. Te funkcje są również dostępne w programie Photoshop CC.

Malowanie 3D

Program Photoshop CC zawiera kilka udoskonaleń umożliwiających dokładniejsze i bardziej precyzyjne malowanie modeli 3D. Malując w domyślnym trybie Aktywne malowanie 3D, można obserwować aktualizowanie pociągnięć pędzlem w czasie rzeczywistym zarówno w widoku modelu 3D, jak i tekstury. Tryb Aktywne malowanie 3D zapewnia przy tym wyższą wydajność i redukuje zniekształcenia.

Tryb Malowanie projekcjami — domyślny sposób malowania 3D w programach Photoshop CS5 i CS6 — jest nadal dostępny w programie Photoshop CC. Do tej metody malowania 3D można przejść, wybierając polecenie 3D > Użyj malowania projekcjami.

Oprócz opcji Aktywne malowanie 3D w programie Photoshop CC wprowadzono następujące udoskonalenia funkcji malowania 3D:

- Wybierając różne rodzaje tekstur do malowania, można zobaczyć efekt nakładania farby zarówno w widoku modelu 3D, jak i tekstury docelowej.
- Obiekty 3D można malować w trybie nieoświetlonym. W tym trybie wszelkie oświetlenie sceny jest ignorowane, a surowe dane tekstury
 odpowiedniego typu są owijane wokół obiektów 3D. Malowanie w trybie nieoświetlonym pozwala malować bez cieniowania i z zachowaniem
 większej dokładności kolorów.

Dostępne metody malowania 3D

W różnych sytuacjach można korzystać z różnych metod malowania. Program Photoshop CC udostępnia następujące metody malowania 3D:

Aktywne malowanie 3D(Domyślne w programie Photoshop CC): Pociągnięcia pędzlem wykonane w widoku modelu 3D lub widoku tekstury są odzwierciedlane w czasie rzeczywistym w drugim z tych widoków. Ta metoda malowania 3D zapewnia wysoką wydajność i bardzo małe zniekształcenia.

Malowanie projekcjami warstw (Ulepszone w programie Photoshop CC): Z tej metody malowania korzystają narzędzie Gradient i filtry. Metoda Malowanie projekcjami warstw polega na scaleniu pomalowanej warstwy z warstwą 3D znajdującą się poniżej. Podczas scalania program Photoshop automatycznie dokonuje projekcji farby na odpowiednie tekstury docelowe.

Malowanie projekcjami: (Jedyna metoda w programie Photoshop CS6) Malowanie projekcjami umożliwia malowanie kilkoma teksturami jednocześnie lub zamalowanie szwu między dwiema teksturami. Jest to zwykle mniej wydajna metoda malowania i może ona spowodować wystąpienie pęknięć podczas malowania złożonych obiektów 3D.

Malowanie tekstury: Po otworzeniu tekstury 2D można nią bezpośrednio malować.

Więcej informacji zawiera artykuł Malowanie 3D.



Aktywne malowanie 3D w programie Photoshop

Panel 3D

Program Photoshop CC zawiera przeprojektowany panel 3D ułatwiający pracę z obiektami 3D. Za wzór tego panelu posłużył panel Warstwy. Zmodyfikowany panel 3D ma strukturę grafu/drzewa sceny zawierającego obiekty główne i potomne.

Graf sceny umożliwia wykonywanie następujących czynności dotyczących obiektów 3D:

Usuwanie obiektów

- Zmienianie kolejności obiektów
- Odwracanie kolejności obiektów
- Wstawianie obiektów
- Powielanie obiektów
- Tworzenie wystąpień obiektów (połączonych lub rozłączonych)
- · Grupowanie obiektów

Te działania można wykonywać za pośrednictwem menu kontekstowego skojarzonego z obiektem 3D. Aby otworzyć menu kontekstowe obiektu w systemie Windows, należy kliknąć obiekt prawym przyciskiem myszy. Aby otworzyć menu kontekstowe w systemie Mac OS, należy kliknąć obiekt, trzymając wciśnięty klawisz Control.

Niektóre działania są możliwe tylko w przypadku określonych typów obiektów 3D.

Więcej informacji zawiera artykuł Ulepszenia panelu 3D | Photoshop CC.



Połączone wystąpienie: Zmiany wprowadzone w obiekcie są odzwierciedlane w wystąpieniu.



Wystąpienie rozłączone z pierwotnym obiektem

Filtry

📈 Ulepszenie w programie Photoshop CC

Ulepszenia filtra Inteligentne wyostrzenie

Ulepszony filtr Inteligentne wyostrzenie udostępnia wysoką jakość technologii wyostrzania adaptacyjnego, która pozwala zminimalizować efekty szumu i otoczki.

Funkcjonalny interfejs użytkownika filtra oferuje elementy sterujące zoptymalizowane pod kątem celowego wyostrzania. Przy użyciu suwaków można wykonywać szybkie dopasowania, a zaawansowane elementy sterujące pozwalają precyzyjnie dopracować wyniki.

Więcej informacji można znaleźć w artykułach Dokumentacja efektów filtrów i Dopasowywanie ostrości i rozmycia obrazu.



Okno dialogowe Inteligentne wyostrzenie

Ulepszenia filtrów Minimum i Maksimum

Filtry Maksimum i Minimum zostały zmodyfikowane. Z menu Utrzymaj można teraz wybierać polecenia umożliwiające akcentowanie prostopadłości lub zaokrąglenia zgodnie z wybraną wartością promienia. Wartości promienia można teraz wprowadzać w postaci liczb dziesiętnych.

Więcej informacji zawiera artykuł Dokumentacja efektów filtrów.



Utrzymanie prostopadłości lub zaokrąglenia

Wtyczka Adobe Camera Raw jako filtr

Owość w programie Photoshop CC

W programie Photoshop CC wtyczka Adobe Camera Raw jest dostępna także jako filtr. Przetwarzając obrazy w programie Photoshop, można wybrać opcję zastosowania filtra Camera Raw (polecenie Filtr > Filtr Camera Raw) do obrazów, które zostały już otwarte w programie Photoshop. Pozwala to stosować dopasowania Camera Raw do większej liczby typów plików, takich jak pliki PNG, TIFF oraz JPEG i klipy wideo. Obrazy przetwarzane za pomocą filtra Camera Raw mogą znajdować się na dowolnej warstwie.



Filtr Camera Raw (Shift + Ctrl/Cmd + A) w programie Photoshop

Więcej informacji zawiera wideo na temat używania wtyczki Camera Raw jako filtra w programie Photoshop.

Wtyczka Adobe Camera Raw

Informacje o najnowszych ulepszeniach wtyczki Camera Raw zawiera omówienie wideo dotyczące wtyczki Adobe Camera Raw 8.

Preferencje obsługi formatów JPEG i TIFF

🕒 Nowość w programie Photoshop CC

Dostępne są nowe preferencje, które pozwalają ustalić, jak program Photoshop ma obsługiwać pliki w formatach JPEG i TIFF. Te ustawienia są

szczególnie przydatne, jeśli obieg pracy obejmuje używanie wtyczki Camera Raw do przetwarzania każdego obrazu lub wtyczka Camera Raw ma być wywoływana selektywnie. Fotograf może na przykład chcieć przetworzyć każdy obraz za pomocą okna dialogowego Camera Raw przed otwarciem go w programie Photoshop. Natomiast osoba wykonująca retusz i twórca kompozycji mogą chcieć otwierać okno dialogowe Camera Raw tylko dla tych obrazów, które zostały wcześniej przetworzone za pomocą wtyczki Camera Raw.

Aby zmodyfikować preferencje w programie Photoshop, kliknij polecenie Preferencje > Obsługa plików > Zgodność plików > Preferencje wtyczki Camera Raw > Obsługa formatów JPEG i TIFF. Można określić, czy okno dialogowe Camera Raw ma być automatycznie wywoływane przy każdym otwarciu pliku JPEG lub TIFF, czy nie. Z menu rozwijanego dla formatu JPEG można na przykład wybrać następujące opcje:

- Wyłącz obsługę plików JPEG. Po otwarciu pliku JPEG w programie Photoshop okno dialogowe Camera Raw nie zostanie otwarte.
- Automatycznie otwieraj pliki JPEG z ustawieniami. Po otwarciu pliku JPEG w programie Photoshop okno dialogowe Camera Raw zostanie otwarte tylko wtedy, jeśli dany plik JPEG został wcześniej przetworzony przy użyciu wtyczki Adobe Camera Raw.
- · Automatycznie otwieraj wszystkie obsługiwane pliki JPEG. Okno dialogowe Camera Raw będzie otwierane przy każdym otwarciu pliku JPEG.

Przy użyciu menu rozwijanego dla formatu TIFF można wybrać podobne opcje dla plików w formacie TIFF.

Narzędzie Redukcja punktów

Wepszenie w programie Photoshop CC

Nowe zachowanie narzędzia Redukcja punktów (polecenie Camera Raw > Redukcja punktów lub skrót klawiaturowy B) jest podobne do funkcji Pędzel korygujący w programie Photoshop. Przy użyciu narzędzia Redukcja punktów można zamalować element na zdjęciu. Wystarczy zaznaczyć obszar źródłowy, który może zostać użyty na zaznaczonym obszarze, a narzędzie wykona resztę pracy. Naciśnięcie klawisza ukośnika (/) powoduje, że wtyczka Camera Raw sama wybiera obszar źródłowy.



Linka, którą trzeba skorygować (po lewej), zostaje zidentyfikowana, zaznaczona i porównana z obszarem źródłowym (środek), a następnie usunięta (po prawej).

Narzędzie Redukcja punktów umożliwia usuwanie widocznych niedoskonałości, jednak niektóre defekty zdjęcia mogą nie być widoczne w normalnym widoku (na przykład kurz czujnika lub plamki na portrecie). Opcja Wyświetl plamy narzędzia Redukcja punktów pozwala na pokazanie mniejszych i mniej widocznych niedoskonałości. Po zaznaczeniu pola wyboru Wyświetl plamy wyświetlany jest obraz odwrócony. Aby niedoskonałości były lepiej widoczne, można zmienić poziom kontrastu tego odwróconego obrazu. Następnie przy użyciu narzędzia Redukcja punktów w tym widoku można usunąć niedoskonałości.

Więcej informacji można znaleźć w artykule na temat ulepszonego narzędzia Redukcja punktów w programie Photoshop CC.

Filtr promieniowy

🕒 Nowość w programie Photoshop CC

Nowe narzędzie Filtr promienisty (Camera Raw > Filtr promienisty, skrót klawiaturowy J) umożliwia definiowanie eliptycznych ramek zaznaczenia i stosowanie korekcji tylko do tych obszarów. Korekcje można stosować wewnątrz ramki zaznaczenia lub poza nią. Można umieścić na obrazie kilka obszarów filtra promienistego i do każdego z nich zastosować inny zestaw dopasowań.



Obraz po wykonaniu zdjęcia (po lewej) oraz element wyostrzony za pomocą efektu podobnego do winietowania przy użyciu filtra promieniowego (po prawej)

Na przykład na powyższym obrazie została wykonana symulacja efektu podobnego do winietowania. Na twarzy obiektu zdefiniowano dwa nakładające się obszary filtra promieniowego, jeden nieco większy od drugiego. Przy użyciu większego obszaru filtra promieniowego wykonano dopasowania w celu stonowania regionów znajdujących się za twarzą. Drugi, mniejszy obszar filtra promieniowego, został dopasowany w celu rozjaśnienia i doświetlenia twarzy.

Więcej informacji znajduje się w artykule na temat narzędzia Filtr promieniowy.

Tryby pionowe

Nowość w programie Photoshop CC

Funkcja Pion (okno dialogowe Camera Raw > Korekcja obiektywu > karta Ręcznie) wtyczki Camera Raw umożliwia automatyczne prostowanie zawartości obrazu. Tryb Pion automatycznie koryguje perspektywę elementów na fotografii. Ta funkcja oferuje cztery ustawienia do wyboru:

- Automatycznie zrównoważone korekcje perspektywy
- Poziomo korekcje perspektywy wyważone w kierunku elementów poziomych
- Pionowo korekcje perspektywy są wyważone w kierunku elementów pionowych
- · Pełna połączenie automatycznej, poziomej i pionowej korekcji perspektywy

Można zastosować jedno ustawienie, przełączyć się między pozostałymi, a następnie wybrać to, które jest najlepsze dla danej fotografii.



Przykładowy obraz przed zastosowaniem korekcji perspektywy (po lewej) oraz po zastosowaniu ustawienia Automatycznie funkcji Pion (po prawej)

Ponadto do istniejącego zestawu dodano nowy suwak — Wygląd. Suwak Wygląd umożliwia modyfikację wyglądu obrazu w pionie lub w poziomie. Przesunięcie elementu sterującego w lewo powoduje modyfikację wyglądu zdjęcia w poziomie, a przesunięcie go w prawo powoduje modyfikację wyglądu zdjęcia w pionie.

Więcej informacji znajduje się w artykule na temat automatycznej korekcji perspektywy wtyczki Camera Raw.

Zaznaczanie wielu ścieżek

Wepszenie w programie Photoshop CC

Dzięki nowym udoskonaleniom w programie Photoshop CC można pracować z wieloma ścieżkami. Z poziomu menu panelu Ścieżki można stosować polecenia do wielu ścieżek. Użytkownicy będą szczególnie zadowoleni z opcji pozwalającej jednocześnie zaznaczyć i usunąć kilka ścieżek.

Program pozwala wykonywać następujące czynności:

- Aby zaznaczyć kilka ścieżek w panelu Ścieżki, wystarczy je kliknąć, trzymając wciśnięty klawisz Shift
- Aby zaznaczyć ścieżki niesąsiadujące ze sobą, należy klikać je, trzymając naciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS)
- Aby manipulować ścieżkami nawet znajdującymi się na różnych warstwach wystarczy przeciągać przez te ścieżki narzędziami Zaznaczanie ścieżek i Zaznaczanie bezpośrednie.
- Przeciągnięcie ścieżki w panelu Ścieżki z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) powoduje jej powielenie
- Przeciągając w panelu Ścieżki, można zmienić kolejność ścieżki. Można zmieniać kolejność tylko tych ścieżek, które nie są kształtami, tekstami ani ścieżkami masek wektorowych.
- Można usuwać wiele zaznaczonych ścieżek jednocześnie.

Więcej informacji znajduje się w artykule Edytowanie ścieżek.

Modyfikowanie prostokątów i prostokątów zaokrąglonych

🜌 Ulepszenie w programie Photoshop CC

Po utworzeniu kształtu prostokąta lub prostokąta zaokrąglonego można zmienić jego wymiary, położenie oraz promienie zaokrągleń. Każdy róg można dostosować osobno, a zmiany można wprowadzać w prostokątach na kilku warstwach jednocześnie.

Więcej informacji zawiera artykuł Modyfikowanie kształtów.

Obsługa języków używanych w Indiach

🚯 Nowość w programie Photoshop CC

Teraz w dokumentach programu Photoshop można wpisywać tekst w 10 językach używanych w Indiach: bengalskim, gudżarati, hindi, kannada, malayalam, marathi, oriya, pendżabskim, tamilskim i telugu.

Aby włączyć obsługę języków używanych w Indiach, wybierz polecenie Preferencje > Tekst > Środkowowschodnie i południowoazjatyckie. Zmiany zostaną zastosowane w następnym utworzonym dokumencie.

Po włączeniu obsługi języków używanych w Indiach w menu rozwijanym panelu Akapit zostaną uruchomione dwa dodatkowe układacze:

- · Układacz jednowierszowy
- Układacz wielowierszowy

Uwaga: W dokumencie można włączyć obsługę języków za pomocą opcji Środkowowschodnie i południowoazjatyckie lub Wschodnioazjatyckie.

Opcja wygładzania systemowego dla tekstu

📈 Ulepszenie w programie Photoshop CC

Nowa opcja wygładzania systemowego dla tekstu zapewnia realistyczny podgląd wyglądu tekstu w Internecie. Ta nowa funkcja zapewnia wygląd bardzo zbliżony do wygładzania stosowanego w popularnych przeglądarkach podczas renderowania w systemie Windows i Mac OS.

Pozostałe ulepszenia

- Znacznie poprawiono wydajność w galerii rozmyć. Teraz w galerii rozmyć technologia OpenCL jest używana zarówno do wyświetlania podglądu, jak i wyniku końcowego.
- · Wprowadzono szereg ulepszeń funkcji migracji ustawień predefiniowanych:
 - Ustawienia predefiniowane są teraz migrowane z folderu biblioteki użytkownika oraz z folderu ustawień predefiniowanych aplikacji.
 - Aktywne ustawienia predefiniowane są migrowane razem z niewczytanymi ustawieniami predefiniowanymi.
 - Migrowane są tylko ustawienia predefiniowane dla bezpośredniej poprzedniej wersji. Na przykład migracja obejmuje ustawienia predefiniowane wersji CS6, podczas gdy ustawienia predefiniowane wersji CS5 są ignorowane z punktu widzenia migracji.
 - Po migracji ustawień predefiniowanych nie jest wymagane ponowne uruchomienie systemu.
- Zmiany w oknach dialogowych otwierania i zapisywania w systemie Windows:
 - · Zmiany kolejności i rozmieszczenia niektórych opcji
 - Usunięto opcję Użyj małych liter. Wielkie lub małe litery w rozszerzeniu pliku można wybrać w oknie dialogowym Preferencje.
 - Ikony ostrzeżeń i pole informacyjne z tekstem ostrzeżeń zastąpiono przyciskiem Ostrzeżenie wyświetlanym obok przycisków Zapisz i Anuluj. Po kliknięciu przycisku Ostrzeżenie program Photoshop wyświetla komunikat z wyjaśnieniem przyczyny ostrzeżenia. Jeśli w dokumencie nie ma ostrzeżeń, przycisk Ostrzeżenie jest ukryty.

Ostrzeżenie	Zapisz	Anuluj

Przycisk Ostrzeżenie

- 🔹 👽 Widżet elementu sterowania kątem dla pędzli jest teraz dostępny z poziomu paska opcji oraz menu kontekstowego.
- Została przywrócona opcja Widok > Rozmiar w druku.
- Wartość gamma dla tekstu w przypadku nowych opcji systemowych jest teraz ustawiana automatycznie.
- Zwiększono wydajność zapisywania efektów pracy w udziałach sieciowych w systemie Mac OS X.
- Podczas zapisywania dokumentu w formacie PNG są uwzględniane metadane oraz profil ICC.
- Teraz można eksportować kod CSS (Cascading Style Sheet) bezpośrednio z poziomu warstw lub grup. Wybierz polecenie Warstwa > Kopiuj CSS.
- Ulepszenia dotyczące kopiowania arkuszy CSS:
 - Jednostki opcji Kopiuj CSS to teraz zawsze piksele (piks).
 - Przezroczystość opcji Kopiuj CSS działa teraz w gradientach.

- · Poprawiono położenie przekształconego tekstu.
- · Szerokość nie jest już generowana dla tekstu spoza akapitu.
- Można zaznaczać i usuwać wiele stylów tekstu.
- · Podczas tworzenia ścieżek można używać klawisza modyfikującego Shift.

Zmiany na poziomie produktu

- Wszystkie funkcje programu Photoshop CS6 Extended są obecnie dostępne w programie Photoshop CC. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended.
- Następujące aplikacje nie są już instalowane domyślnie razem z programem Photoshop CC:
 - Bridge CC (lista nowych funkcji dostępna w artykule Nowości w programie Adobe Bridge CC)
 - Menedżer rozszerzeń
 - ExtendScriptToolkit
 Uwaga: Program Bridge CC, Menedżer rozszerzeń i narzędzie ExtendScriptToolkit można pobrać po zalogowaniu się w usłudze Adobe Creative Cloud i przejściu na stronę Apps (Aplikacje).
- Nowe wymagania systemowe programu Photoshop CC:
 - Są obsługiwane systemy Mac OS X 10.7 (Lion) i 10.8 (Mountain Lion).
 - System Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) oficjalnie nie jest obsługiwany. W szczególności w systemie Mac OS X 10.6 nie można
 pracować z plikami wideo, można natomiast tworzyć osie czasu z obrazami nieruchomymi i dodawać efekty, na przykład przejścia. Efekty
 takich prac można eksportować tylko przy użyciu opcji Plik > Eksportuj > Renderuj wideo > Sekwencja obrazów Photoshop.

Sekwencja obrazów Photoshop
Adobe Media Encoder
Sekwencja obrazów Photoshop

• Filtr Efekty świetlne (Filtr > Renderuj > Efekty świetlne) w programie Photoshop CC działa tylko na 8-bitowych obrazach RGB.

(cc) EY-NC-SR Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wypaczanie perspektywy | Photoshop CC

Tło

Wymagania: Włączenie procesora graficznego Dopasowywanie perspektywy Często zadawane pytania

Program Photoshop ułatwia dostosowywanie perspektywy obrazów. Ta funkcja jest szczególnie przydatna, gdy obrazy zawierają proste linie i płaskie powierzchnie, na przykład w przypadku architektury czy budynków. Za pomocą tej funkcji można złożyć na jednym obrazie obiekty zarejestrowane w różnych perspektywach.

Tło

Niekiedy obiekt wygląda inaczej na obrazie niż obserwowany bezpośrednio. Wynika to ze zniekształcenia perspektywy. Obrazy tego samego obiektu przechwycone aparatem z różnych odległości i pod odmiennymi kątami zawierają inne zniekształcenia perspektywy.

Zniekształcenia perspektywy na obrazach tego samego obiektu zarejestrowanych pod różnymi kątami z innych odległości

(obraz z licencją Creative Commons autorstwa użytkownika SharkD)

Wymagania: Włączenie procesora graficznego

Do uruchomienia funkcji wypaczania perspektywy program Photoshop wymaga co najmniej 512 MB pamięci RAM wideo (VRAM). Więcej informacji zawiera artykuł *Często zadawane pytania na temat obsługi GPU w programie Photoshop CC*.

Aby móc dostosowywać perspektywę, należy włączyć procesor graficzny w preferencjach programu Photoshop.

- 1. Wybierz opcję Edycja > Preferencje > Wydajność.
- 2. W obszarze Ustawienia procesora graficznego zaznacz opcję Użyj procesora graficznego.
- 3. Kliknij opcję Ustawienia zaawansowane. Upewnij się, że jest wybrana opcja Użyj procesora graficznego do przyspieszenia obliczeń.
- 4. Kliknij przycisk OK.

Dopasowywanie perspektywy

Definiowanie płaszczyzn

Zanim będzie można dopasować perspektywę, należy zdefiniować płaszczyzny obiektów na obrazie.

- 1. Otwórz obraz w programie Photoshop.
- 2. Wybierz opcję Edycja > Wypaczenie perspektywy. Zapoznaj się ze wskazówką wyświetloną na ekranie i zamknij ją.
- 3. Narysuj czworokąty odpowiadające powierzchniom budynku na obrazie. Podczas rysowania czworokątów staraj się ustawić ich krawędzie równolegle do lini prostych budynków.

15



Do góry

Do góry

Do góry



Narysuj krawędzie czworokątów tak, aby były możliwie równoległe do linii budynków. Płaszczyzny można łączyć podobnie jak na przedstawionej ilustracji. Przedstawiono płaszczyzny definiujące budynek.

Edytuj te płaszczyzny.

1. Przełącz się z trybu Układ do trybu Zawijanie.



Tryb zawijania

- 2. Zmodyfikuj perspektywę jedną z dostępnych metod:
- Przesuń narożniki (punkty) czworokątów odpowiednio do potrzeb. Można na przykład zmienić perspektywę obrazu w taki sposób, aby dla obu stron budynku występował taki sam skrót perspektywiczny. Uzyskana perspektywa przypomina rzeczywisty widok budynku widzianego z rogu.



Dopasowanie perspektywy tak, aby obie strony budynku miały taki sam skrót perspektywiczny

 Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij krawędź czworokąta, którą chcesz wyprostować i utrzymać prostą podczas modyfikacji perspektywy. Wyprostowana w ten sposób krawędź jest podświetlana na żółto w trybie Zawijanie. Aby dokładniej dopasować perspektywę, można przesunąć narożniki czworokątów.



Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij krawędź czworokąta, którą chcesz wyprostować i utrzymać prostą podczas modyfikacji perspektywy. Skrajna prawa krawędź na tym obrazie jest podświetlona na żółto.



Zaznaczona krawędź jest wyprostowana. Proste ustawienie krawędzi jest zachowywane podczas dalszych modyfikacji perspektywy.

💡 Jeśli proste ustawienie krawędzi nie ma zostać zachowane, naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie ponownie kliknij krawędź.

• W trybie Zawijanie można automatycznie dopasować perspektywę, klikając następujące ikony:

Automatycznie wyrównuje obraz w pobliżu linii poziomych.



Wyrównaj w poziomie

IIII Automatycznie prostuje obraz w pobliżu linii pionowych.



Wyprostuj w pionie

Automatycznie prostuje obraz w pionie i poziomie.



Wyprostuj w poziomie i pionie

3. Po dostosowaniu perspektywy kliknij ikonę Zatwierdź wypaczenie perspektywy (20).

Skróty klawiaturowe

Następujące skróty klawiaturowe ułatwiają dostosowywanie perspektywy:

Klawisze strzałek Nieznaczne przesuwanie narożnika czworokąta

- W Ukrycie siatki podczas pracy w trybie Zawijanie
- L Przełączenie do trybu Układ
- W Przełączenie do trybu Zawijanie

Enter W trybie Układ naciśnięcie klawisza Enter pozwala szybko przełączyć się do trybu Zawijanie. W trybie Zawijanie za pomocą klawisz Enter można zatwierdzić bieżące zmiany perspektywy.

Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij (*Tryb zawijania*) Prostuje krawędź czworokąta i utrzymuje ją prostą podczas dalszych modyfikacji perspektywy. Aby nie zachowywać prostej krawędzi, ponownie kliknij ją z wciśniętym klawiszem Shift.

Shift + przeciągnij krawędź (Tryb zawijania) Ogranicza kształt powierzchni podczas jej przedłużania

Często zadawane pytania

Czy można edytować różne perspektywy tego samego obrazu?

Tak. Podczas edytowania różnych perspektyw na jednym obrazie można:

- Zachować część obrazu z jedną perspektywą i dopasować perspektywę reszty obrazu. Aby to zrobić:
 - 1. Narysuj czworokąt na części obrazu, której perspektywa ma zostać zachowana. Upewnij się, że ten czworokąt nie jest przyciągnięty do żadnej innej z powierzchni, których perspektywę modyfikujesz.
 - 2. Nie zmieniaj tego czworokąta podczas pracy z innymi płaszczyznami, których perspektywę chcesz dopasować.
- Edytować fragmenty obrazu, których perspektywy są wzajemnie niezależne.
 - 1. Narysuj rozłączne czworokąty na odpowiednich obszarach obrazu.
 - 2. Zmodyfikuj czworokąty oddzielnie.

Wskazówki ekranowe nie są już wyświetlane. Jak można ponownie je wyświetlić?

Wykonaj następujące czynności:

- 1. Wybierz opcję Edycja > Preferencje > Ogólne.
- 2. Kliknij opcję Wyzeruj wszystkie ostrzeżenia i kliknij przycisk OK.

Czy można zdefiniować różne zestawy płaszczyzn dla tego samego budynku?

Tak. Na poniższej ilustracji przedstawiono dwa sposoby zdefiniowania płaszczyzn dla bramy do mauzoleum Tadź Mahal.



Jeden czworokąt jest narysowany ogólnie na budynku.



Inny zestaw płaszczyzn zdefiniowany dla tego samego budynku. Ten zestaw pozwala dokładniej modyfikować perspektywę.

(cc) BY-NC-SR Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Drukowanie obiektów 3D | Photoshop CC

Przygotowania do drukowania obiektów 3D Wyświetlanie podglądu i drukowanie obiektu 3D Narzędzia do obsługi druku 3D Często zadawane pytania Zobacz także

Program Photoshop umożliwia drukowanie wszystkich zgodnych modeli 3D bez ograniczeń nakładanych przez drukarkę 3D. Podczas przygotowań do druku program Photoshop automatycznie uszczelnia modele 3D.

Do góry

Przygotowania do drukowania obiektów 3D

- 1. Wybierz opcję Okno > Przestrzeń robocza > 3D, aby przełączyć się do przestrzeni roboczej 3D.
- 2. Otwórz model 3D w programie Photoshop. W razie potrzeby dostosuj rozmiar modelu 3D podczas jego otwierania.
- 3. Wybierz opcję 3D > Ustawienia druku 3D.

Właściwości *=
🗄 💼 🌢 🖌 Ustawienia druku 3D
Drukuj do: Local 🗧
Drukarka: 3D Systems Cube 🗘
Objętość drukarki Centymetry 😂
Paziom szczegółów: Wysoki (0,10 mm) 💠
🗹 Pokaż nakładkę objętości drukarki
Objętość drukarki
Xi 115 Yi 115 Zi 115
Objętość sceny
X: 9,481 Y: 25 Z: 7,799
Skaluj do objętości druku
Szczegóły powierzchni
🗹 Mapy normalnych 🛛 Mapy nierówności 🗹 Krycie
V Podpory
Street Podpary
Podłaże
1. 2

Ustawienia druku 3D

4. W panelu Ustawienia druku 3D określ, czy druk ma się odbywać na drukarce podłączonej do komputera za pośrednictwem portu USB (drukarce lokalnej), czy w usłudze druku 3D online, takiej jak serwis Shapeways.com.

Uwaga: Witryna Shapeways.com jest czołową giełdą ze społecznością użytkowników drukarek 3D.W witrynie Shapeways.com są dostępne różnorodne profile drukarek, z których można korzystać podczas drukowania modeli 3D. Więcej informacji zawiera ta strona odpowiedzi na często zadawane pytania.

- Aby odświeżyć listę obsługiwanych drukarek lub profilów Shapeways.com, wybierz polecenie Znajdź najnowsze drukarki z menu podręcznego Drukuj do.
- 5. Wybierz drukarkę lokalną lub profil drukarki w serwisie Shapeways.com.
- Aby wyświetlić szacowane ceny drukowania modelu 3D przy użyciu dostępnych profilów Shapeways.com, wybierz opcję Drukarka > Oszacuj cenę .
- Wybierz jednostkę objętości drukarki cale, centymetry, milimetry lub piksele. Jednostka zostanie odzwierciedlona w wymiarach Objętość drukarki oraz rozmiarze płyty druku.



A. Model 3D B. Płyta druku C. Nakładka objętości drukarki

- Wybierz opcję w polu Poziom szczegółów dla wydruku 3D Niski, Średni lub Wysoki. Od wybranego poziomu szczegółów zależy czas drukowania obiektu 3D.
- 8. Jeśli objętość drukarki 3D nie była nakładana na model 3D, usuń zaznaczenie pola wyboru Pokaż nakładkę objętości drukarki .
- Dopasuj wymiary w obszarze Objętość sceny, aby określić żądany rozmiar drukowanego obiektu 3D. Zmiana jednej wartości (X, Y lub Z) powoduje odpowiednie skalowanie pozostałych dwóch. Modyfikacja wymiarów w obszarze Objętość sceny powoduje proporcjonalne skalowanie płyty druku pod modelem 3D.
- Wymiar w obszarze Objętość sceny można zmienić płynnie, klikając etykietę (X, Y lub Z) i przeciągając myszą w prawo lub lewo. Aby szybciej zmieniać wartość, należy przytrzymać klawisz Shift.



- 10. Wybranie opcji Skaluj do objętości druku powoduje, że program Photoshop automatycznie skaluje model 3D w celu wypełnienia dostępnej objętości wybranej drukarki.
- 11. Jeśli model 3D zawiera mapy normalnych, nierówności lub krycia, można ustawić ignorowanie dowolnych z nich przy drukowaniu modelu. Model 3D jest aktualizowany w czasie rzeczywistym w przypadku zmian tych ustawień w obszarze Szczegóły powierzchni.
- 12. Można określić, czy mają być drukowane elementy wspierające wymagane dla obiektu 3D (podpory i podłoże). Tej opcji należy używać ostrożnie, gdyż brak wymaganych elementów wspierających może uniemożliwić ukończenie druku modelu 3D.
- 13. Jeśli drukarka obsługuje wiele materiałów, można wybrać materiał, za pomocą którego zostanie wydrukowany obiekt 3D.

Wyświetlanie podglądu i drukowanie obiektu 3D

Po określeniu ustawień druku 3D wykonaj następujące czynności:

- 1. Kliknij ikonę Rozpocznij druk (L) lub wybierz polecenie 3D > Druk 3D. Program Photoshop ujednolici scenę 3D i przygotuje ją do procesu druku 3D.
- Jeśli wybrano drukowanie przy użyciu profilu Shapeways.com, program Photoshop wyświetli monit z informacją, że rzeczywista cena druku może być inna niż wyświetlona cena szacunkowa. Kliknij przycisk OK.
- 3. W wyświetlonym oknie podglądu można obracać, powiększać i przesuwać obiekt 3D przy użyciu narzędzi do obsługi kamery 3D.

Obracanie kamery 3D

Przetaczanie kamery 3D

Do góry

24

- - · Pozwala dostosować odstęp między płytą druku a głowicą drukującą w dziewięciu położeniach dyszy.

Tego narzędzia można używać w trybie kreatora lub ręcznym.

Załaduj włókno Pozwala załadować włókno do drukarki 3D opartej na technologii osadzania topionego materiału (FDM, fused deposition modeling).

Usuń włókno Pozwala usunąć włókno z drukarki 3D FDM.

3. Należy wykonać instrukcje wyświetlone na ekranie.

Czy przed wydrukowaniem modelu można zastosować do niego przekrój poprzeczny?

Tak. Przed drukiem można zdefiniować sekcje przekroju w celu odkrojenia części modelu 3D. Wykonaj następujące czynności ogólne:

1. Wybierz opcję Okno > Przestrzeń robocza > 3D, aby przełączyć się do przestrzeni roboczej 3D.

- 2. Otwórz obiekt 3D, który chcesz wydrukować.
- 3. Wybierz opcję Scena w panelu 3D.

Często zadawane pytania

- Program Photoshop udostępnia interaktywne narzędzia z kreatorami ułatwiające konfigurowanie, kalibrowanie i konserwację drukarki 3D. Tych
- i kliknij przycisk Drukuj.

Narzędzia do obsługi druku 3D

narzędzi można używać tylko wtedy, gdy drukarka 3D jest włączona i podłączona do komputera.

4. Aby wyeksportować ustawienia druku 3D do pliku STL, kliknij opcję Eksportuj i zapisz plik w odpowiedniej lokalizacji na komputerze. Plik STL można wysłać do usługi online, takiej jak serwis Shapeways.com, lub umieścić na karcie SD w celu wydrukowania lokalnie.

- 1. Wybierz opcję 3D > Narzędzia drukarki 3D.
- 2. Wybierz narzędzie, które chcesz uruchomić.

Skalibruj płytę druku Pozwala wyrównać płytę druku. To narzędzie wykonuje następujące ogólne kroki:

- Monituje o usunięcie materiału pozostałego w drukarce 3D po druku.
- Inicjuje głowicę drukującą.

Zmień włókno Pozwala wymienić włókno w drukarce 3D FDM na nowe.

5.	Przejrzyj	podsumowanie	druku	3D

Panoramowanie kamery 3D

Przesuwanie kamery 3D

Przywracanie pierwotnego położenia kamery 3D

÷

Q Trwający druk 3D można anulować, wybierając opcję 3D > Anuluj druk 3D.



Do góry

Do góry

- 4. W panelu Właściwości zaznacz opcję Przekrój.
- 5. Określ ustawienia przekroju w panelu Właściwości.
- 6. Wybierz opcję 3D > Zastosuj przekrój do sceny.
- 7. Wydrukuj scenę 3D.



Odcięcie części kuli przed drukiem

Czy przed wydrukowaniem modelu można zastosować do niego mapy nierówności/krycia?

Tak. Wykonaj następujące czynności ogólne:

- 1. Wybierz materiał w panelu Scena.
- 2. W panelu Właściwości kliknij ikonę folderu () przy opcji Nierówności/Krycie i wczytaj teksturę. Można też zdefiniować nową teksturę, która ma zostać zastosowana do modelu 3D.
- 3. Po zdefiniowaniu nowej tekstury należy ją zapisać. Tekstura zostanie zastosowana do modelu 3D jako mapa nierówności/krycia.
- 4. Wydrukuj model 3D.



Stosowanie mapy nierówności do modelu 3D przed drukiem



Stosowanie mapy krycia do modelu 3D przed drukiem

Czy można drukować modele 3D w dwóch kolorach?

Jeśli drukarka 3D jest wyposażona w dwie głowice, można drukować modele 3D w dwóch kolorach. Model jest wtedy wyświetlany w dwóch kolorach w przestrzeni roboczej 3D oraz w podglądzie wydruku 3D.



Drukowanie modelu 3D w dwóch kolorach

Jak są drukowane modele 3D z wieloma warstwami?

W kontekście drukowania każda warstwa modelu 3D jest traktowana jako obiekt 3D. W razie potrzeby można scalać warstwy (3D > Scal warstwy 3D).

Zobacz także

- Malowanie 3D | CC, CS6
- Ulepszenia panelu 3D | Photoshop CC
- Dokumentacja programu Photoshop związana z grafiką 3D

(cc) EY-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Do góry

Generowanie zasobów obrazów z warstw | Photoshop CC

Generowanie zasobów obrazów z warstw lub grup warstw Przypadek użycia — projektowanie strony internetowej Określanie parametrów jakości i rozmiaru Wyłączanie generowania zasobów obrazów dla wszystkich dokumentów Często zadawane pytania

Z zawartości warstwy lub grupy warstw w pliku PSD można wygenerować zasoby — obrazy JPEG, PNG lub GIF. Zasoby są generowane automatycznie po dopisaniu rozszerzenia obsługiwanego formatu obrazu do nazwy warstwy lub grupy warstw. Opcjonalnie można ustawić parametry jakości i rozmiaru generowanych zasobów orazów.

Generowanie zasobów obrazów z pliku PSD jest szczególnie przydatne w przypadku projektowania stron internetowych dla wielu urządzeń.

Generowanie zasobów obrazów z warstw lub grup warstw

Do góry

Aby dokładiej omówić działanie generatora zasobów obrazów, użyjemy prostego pliku PSD (pobierz za pomocą tego łącza) z następującą hierarchią warstw:



Przykładowy plik PSD i hierarchia jego warstw

Hierarchia warstw tego pliku obejmuje dwie grupy warstw: *Rounded_rectangles* (Prostokąty zaokrąglone) i *Ellipses* (Elipsy). Każda z tych grup warstw zawiera pięć warstw.

Aby wygenerować zasoby obrazów z tego pliku PSD, wykonaj następujące czynności:

- 1. Po otwarciu pliku PSD wybierz opcję Plik > Generuj > Zasoby obrazów.
- 2. Dopisz rozszerzenie odpowiedniego formatu plików (.jpg, .png lub .gif) do nazw warstw lub grup warstw, z których chcesz wygenerować zasoby obrazów. Na przykład zmień nazwy grup warstw *Rounded_rectangles* i *Ellipses* na Rounded_rectangles.jpg i Ellipses.png; zmień też nazwę warstwy *Ellipse_4* na Ellipse_4.gif.

Uwaga: W nazwach warstw nie są obsługiwane znaki specjalne /, : i *.

Program Photoshop wygeneruje zasoby obrazów i zapisze je w podfolderze razem ze źródłowym plikiem PSD. Jeśli źródłowy plik PSD nie jest jeszcze zapisany, program Photoshop zapisuje generowane zasoby w folderze na pulpicie.



Nazwy zasobów obrazów są generowane z nazw warstw i grup warstw.

Generowanie zasobów obrazów jest włączone dla bieżącego dokumentu. Po włączeniu ta funkcja pozostaje dostępna przy kolejnym otwarciu dokumentu. Aby wyłączyć generowanie zasobów obrazów dla bieżącego dokumentu, usuń zaznaczenie opcji Plik > Generowanie > Zasoby obrazów.

Generowanie wielu zasobów z warstwy lub grupy warstw

Aby wygenerować wiele zasobów z warstwy lub grupy warstw, oddziel nazwy zasobów przecinkami (,). Następująca nazwa warstwy powoduje na przykład wygenerowanie trzech zasobów:

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

Przypadek użycia - projektowanie strony internetowej

Do góry

Generowanie zasobów obrazów z pliku PSD jest szczególnie przydatne w przypadku projektowania stron internetowych dla wielu urządzeń. Rozważmy następujący projekt strony internetowej i jego strukturę warstw:



Projekt strony internetowej i jego hierarchia warstw

Wydzielimy ikonę w górnym wierszu siatki obrazów Global Hotspots (Ważne miejsca na świecie) jako zasoby obrazów:

• Dopisz rozszerzenia formatów plików do odpowiednich nazw warstw.

O	🔻 🚍 AdventureCo Logo.jpg
0	🛱 Logo
0	T ADVENTURE CO.

	P9
• Hotspot1Hiking	
● Hotspot2Kayak	
● Hotspot3Zipline	
• Hotspot4Paddleboar	d

Zmienianie nazw odpowiednich warstw/grup warstw

Uwaga: Z zawartości danej warstwy lub grupy warstw jest tworzony pojedynczy zasób obrazu. Grupa warstw AdventureCo Logo na powyższym zrzucie ekranu zawiera na przykład warstwę kształtów i warstwę aktywnego tekstu. Te warstwy są spłaszczane podczas generowania zasobu obrazu z grupy warstw.

Program Photoshop wygeneruje zasoby obrazów i zapisze je w tej samej lokalizacji co źródłowy plik PSD.



Wygenerowane zasoby obrazów

Określanie parametrów jakości i rozmiaru

Do góry

Zasoby JPG są domyślnie generowane z jakością 90%. Zasoby PNG są domyślnie generowane jako obrazy 32-bitowe. Zasoby GIF są generowane z podstawową przezroczystością (kanałem alfa).

Zmieniając nazwy warstw i grup warstw w celu wygenerowania zasobów, można dostosować jakość i rozmiar.

Parametry zasobów JPG

- Dodaj odpowiednią jakość wyjściową jako przyrostek nazwy zasobu: .jpg(1-10) lub .jpg(1-100%). Na przykład:
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- Dodaj żądany rozmiar obrazu wyjściowego jako przedrostek nazwy zasobu (odpowiednio do obsługiwanych formatów: px, in, cm i mm).
 Program Photoshop przeskaluje obraz w odpowiedni sposób. Na przykład:
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

Uwaga: Należy dodać znak spacji między przedrostkiem a nazwą zasobu. Podając rozmiar w pikselach, można pominąć jednostkę. Przykład: 300 x 200.

Jak widać, żądany rozmiar obrazu wyjściowego można określić przy użyciu połączenia jednostek i pikseli. Na przykład nazwa warstwy 4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg jest poprawna w kontekście generowania zasobów.

Parametry zasobów PNG

- Dodaj odpowiednią jakość wyjściową jako przyrostek nazwy zasobu: 8, 24 lub 32. Na przykład:
 - Ellipse_4.png24
- Dodaj odpowiedni rozmiar obrazu wyjściowego jako przedrostek nazwy zasobu (odpowiednio do obsługiwanych formatów: px, in, cm i mm). Program Photoshop przeskaluje obraz w odpowiedni sposób. Na przykład:
 - 42% Ellipse_4.png

300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png

Q Jak widać, żądany rozmiar obrazu wyjściowego można określić przy użyciu połączenia jednostek i pikseli. Na przykład nazwa warstwy 4in x 100 Rounded_rectangle_3.png jest poprawna w kontekście generowania zasobów.

Uwaga: Należy dodać znak spacji między przedrostkiem a nazwą zasobu. Podając rozmiar w pikselach, można pominąć jednostkę.

Parametry zasobów GIF

- Dodaj odpowiedni rozmiar obrazu wyjściowego jako przedrostek nazwy zasobu (odpowiednio do obsługiwanych formatów: px, in, cm i mm). Na przykład:
 - 42% Ellipse_4.gif
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
 - 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

Uwaga: Należy dodać znak spacji między przedrostkiem a nazwą zasobu. Podając rozmiar w pikselach, można pominąć jednostkę. *Przykład:* 300 x 200.

Jak widać, żądany rozmiar obrazu wyjściowego można określić przy użyciu połączenia jednostek i pikseli. Na przykład nazwa warstwy 4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif jest poprawna w kontekście generowania zasobów.

W przypadku zasobów GIF parametry jakości nie są dostępne.

Tworzenie złożonych nazw warstw

Nadając warstwie nazwę na potrzeby generowania zasobu, można określić wiele nazw zasobów przy użyciu parametrów. Na przykład:

120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif

Program Photoshop wygeneruje z tej warstwy następujące zasoby:

- Delicious.jpg (obraz JPG o jakości 8 powiększony do 120%)
- Delicious.png (24-bitowy obraz PNG zmniejszony do 42%)
- Delicious_2.jpg (obraz JPG o jakości 90% i wymiarach bezwzględnych 100x100 pikseli)
- Delicious.gif (obraz GIF powiększony do 250%)

Wyłączanie generowania zasobów obrazów dla wszystkich dokumentów

Funkcję generowania zasobów obrazów można wyłączyć globalnie dla wszystkich dokumentów programu Photoshop w oknie Preferencje.

- 1. Wybierz opcję Edycja > Preferencje > Wtyczki.
- 2. Usuń zaznaczenie opcji Włącz Generator.
- 3. Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Polecenie Plik > Generowanie nie jest dostępne, gdy funkcja generowania zasobów obrazów jest wyłączona w oknie Preferencje. Można ponownie włączyć tę funkcję w oknie dialogowym Preferencje.

Często zadawane pytania

Czy jest konieczne określenie niepowtarzalnych nazw zasobów?

Nazwy zasobów muszą być niepowtarzalne na poziomie dokumentu.

Jaki jest domyślny poziom jakości generowanych zasobów?

Zasoby JPG są domyślnie generowane z jakością 90%. Zasoby PNG są domyślnie generowane jako obrazy 32-bitowe. Zasoby GIF są generowane z podstawową przezroczystością (kanałem alfa).

Czy program Photoshop generuje zasoby obrazów z warstw z przezroczystością i innymi efektami?

Tak. Przezroczystość i inne efekty zastosowane do warstwy są odzwierciedlane w zasobach generowanych z danej warstwy. Efekty te mogą jednak zostać spłaszczone w generowanych zasobach.

Jak są generowane zasoby obrazów w przypadku warstw wychodzących poza obszar roboczy?

Poza obszarami jawnie zamaskowanymi generowany zasób zawiera wszystkie dane pikseli warstwy. Warstwy i grupy warstw wychodzące poza obszar roboczy są w całości widoczne w generowanych zasobach.

Czy przecinek jest jedynym dozwolonym separatorem nazw zasobów obrazów?

Do góry

Do góry

Oprócz przecinka (,) można oddzielać nazwy zasobów obrazów symbolem plus (+). Na przykład:

42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

Ten sam wynik da następujący zapis:

42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

Zobacz także

Szczegółowe omówienie modułu Photoshop Generator

(cc) EY-NC-58 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Redukcja rozmyć wywołanych potrząśnięciami aparatu | Photoshop CC

Wideo | Używanie filtra redukcji potrząśnięć aparatem Obrazy podlegające redukcji potrząśnięć aparatem Korzystanie z automatycznej redukcji potrząśnięć aparatem Redukcja potrząśnięć aparatem za pomocą wielu śladów rozmyć Zaawansowane ustawienia śladów rozmyć

Program Photoshop zawiera inteligentną funkcję umożliwiającą automatyczne redukowanie rozmyć wywołanych potrząśnięciami aparatem. W celu dodatkowego wyostrzenia obrazu można też skorzystać z ustawień zaawansowanych. Filtr Redukcja potrząśnięć dostępny w menu Filtr > Wyostrzanie umożliwia zmniejszenie rozmycia wynikającego z kilku typów drgań aparatu, takich jak ruch liniowy, po łuku, obrotowy i zygzakowaty.



Redukcja potrząśnięć aparatem | Obraz przed użyciem tej funkcji i po jej zastosowaniu

Obrazy podlegające redukcji potrząśnięć aparatem

Funkcja redukcji potrząśnięć aparatem najlepiej działa w przypadku dobrze oświetlonych obrazów statycznych o niskim poziomie szumów. Szczególnie dobrze sprawdza się ona w przypadku następujących rodzajów obrazów statycznych:

- · Obrazy zarejestrowane w pomieszczeniu lub na zewnątrz za pomocą obiektywu z długą ogniskową
- Obrazy przedstawiające scenę statyczną, zarejestrowane w pomieszczeniu przy długim czasie otwarcia migawki i bez lampy błyskowej

Oprócz tego funkcja redukcji potrząśnięć umożliwia wyostrzenie na obrazach tekstu rozmazanego wskutek poruszenia aparatem.

Korzystanie z automatycznej redukcji potrząśnięć aparatem

- 1. Otwórz obraz.
- Wybierz opcję Filtr > Wyostrzanie > Redukcja potrząśnięć□. Program Photoshop automatycznie wyszuka i przeanalizuje obszar obrazu, który najlepiej nadaje się do redukcji potrząśnięć, określi charakter rozmycia i zastosuje odpowiednie poprawki do całego obrazu. Podgląd poprawionego obrazu można obejrzeć w oknie dialogowym Redukcja potrząśnięć.
- Lupka Szczegóły w prawym dolnym panelu umożliwia obejrzenie z bliska danej części obrazu. W razie potrzeby można powiększyć lub zmniejszyć określony fragment obrazu. Przeciągając narzędzie Rączka nad lupką Szczegóły w celu obejrzenia danego obszaru obrazu, wystarczy zwolnić przycisk myszy, aby zobaczyć szybki podgląd zmian wprowadzonych przez funkcję redukcji potrząśnięć w tym obszarze.

Uwaga: Jeśli wydaje się, że na obrazie w oknie dialogowym Redukcja potrząśnięć nie zostały wprowadzone żadne korekcje, upewnij się, że w prawym panelu jest włączona opcja Podgląd.

Do góry

.

Do góry

Do góry

Ślad rozmycia przedstawia kształt i zasięg rozmycia obecnego na określonym obszarze obrazu. Poszczególne części obrazu mogą mieć rozmycia o różnych kształtach. Funkcja automatycznej redukcji potrząśnięć aparatem uwzględnia ślad rozmycia tylko na domyślnym obszarze obrazu, który został określony przez program Photoshop jako najlepiej nadający się do szacowania rozmycia. W celu wprowadzenia dodatkowych poprawek można skonfigurować program Photoshop do obliczania i uwzględniania śladów rozmycia w wielu obszarach.

Dostępne ślady rozmyć są wymienione w panelu Zaawansowane w oknie dialogowym Redukcja potrząśnięć. Aby powiększyć ślad rozmycia, wystarczy go kliknąć.



Kilka śladów rozmyć przedstawionych w panelu Zaawansowane

Tworzenie i modyfikowanie śladów rozmyć

Program Photoshop udostępnia kilka sposobów tworzenia i modyfikowania śladów rozmyć. Najlepiej jest tworzyć ślady rozmyć w miejscach obrazu charakteryzujących się kontrastem krawędzi. Na poniższej ilustracji obszar oznaczony literą **A** lepiej nadaje się do szacowania rozmycia niż obszar oznaczony literą **B**.



Ze względu na obecność kontrastów tekstury obszar A lepiej nadaje się do szacowania rozmycia niż B.

Zmienianie rozmiaru lub położenia granic aktualnie uwzględnionego obszaru

Aby zmienić ślad rozmycia, można zmodyfikować obwiednię aktualnie uwzględnionego obszaru. Aby uwzględnić inny obszar, przeciągnij środkowy punkt aktualnie uwzględnionego obszaru.

Uzyskiwanie sugestii programu Photoshop dotyczącej nowego obszaru szacowania rozmycia

- 1. Kliknij ikonę Dodaj proponowany ślad rozmycia (4000) w panelu Zaawansowane w prawym okienku. Program Photoshop wyróżni nowy obszar obrazu nadający się do oszacowania rozmycia i utworzy jego ślad rozmycia.
- 2. W razie potrzeby dodaj więcej śladów rozmyć.
- 💡 Aby usunąć zaznaczone ślady rozmyć, kliknij ikonę kosza .

Ręczne zaznaczanie nowego obszaru obrazu

- 1. Kliknij ikonę Szacowanie rozmycia 🛄 w lewym górnym rogu okna dialogowego Redukcja potrząśnięć.
- Narysuj prostokąt zaznaczenia w dowolnym miejscu obrazu. Program Photoshop automatycznie utworzy ślad rozmycia dla zaznaczonego obszaru.
- 3. W razie potrzeby dodaj więcej śladów rozmyć.

Tworzenie śladu rozmycia przy użyciu narzędzia Kierunek rozmycia

- 1. Wybierz narzędzie Kierunek rozmycia (ND) w lewym panelu.
- 2. Pociągnij na obrazie prostą reprezentującą kierunek rozmycia.
- 3. W razie potrzeby dostosuj długość i kierunek śladu rozmycia.

173,6	piks
23,7	
	23,7

Długość i kierunek śladu rozmycia

Modyfikowanie śladu rozmycia za pomocą lupki Szczegóły

- 1. Za pomocą lupki Szczegóły wybierz nowy obszar obrazu podlegający redukcji potrząśnięć aparatem.
- 2. Kliknij ikonę Ulepsz w miejscu lupki 💽, aby w panelu po lewej pokazać obszar wybrany za pomocą lupki Szczegóły. Ślad rozmycia obszaru wyświetlonego wcześniej za pomocą lupki Szczegóły zostanie automatycznie zmieniony.
- 💡 Skrót klawiaturowy **q** umożliwia zadokowanie lub oddokowanie lupki Szczegóły.



Modyfikowanie śladu rozmycia za pomocą lupki Szczegóły

Wyświetlanie podglądu i stosowanie wielu śladów rozmyć

Po dodaniu odpowiednich śladów rozmyć można zaznaczyć ślad lub ślady rozmycia w panelu Zaawansowane w celu zastosowania ich do obrazu.

Wyświetlanie podglądu i porównywanie wyników dwóch śladów rozmyć

• Trzymając naciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac), zaznacz ślady rozmyć w panelu Zaawansowane. W programie Photoshop zostanie wyświetlonych wiele okienek podglądu dla zaznaczonych śladów rozmyć.



Wyświetlone obok siebie wyniki dwóch śladów rozmyć

Po wyświetleniu podglądu dwóch śladów rozmycia jeden obok drugiego można szybko dopasować ustawienia Wygładzanie i Tłumienie artefaktów, sprawdzając rezultat zmian na obrazie. Zapoznaj się z artykułami Wygładzanie i Tłumienie artefaktów.

Powielanie śladu rozmycia

Przeciągnij ślad rozmycia na ikonę Dodaj proponowany ślad rozmycia (#...).

Program Photoshop utworzy kopię śladu rozmycia i zablokuje duplikat.

Powielanie śladów rozmycia pozwala szybko dopasować wartości Wygładzanie i Tłumienie artefaktów z podglądem zmian na obrazie. Zapoznaj się z artykułami Wygładzanie i Tłumienie artefaktów.



Praca z powielonymi śladami rozmyć

Ponowne używanie śladów rozmyć

Utworzone ślady rozmyć można zapisać, a potem zastosować do innych obrazów.

- 1. Zaznacz co najmniej jeden ślad rozmycia.
- 2. Z menu kontekstowego panelu Zaawansowane wybierz polecenie Zapisz ślad rozmycia. Ślady rozmyć można zapisywać w dwóch formatach KNL i PNG.

Aby na innym obrazie skorzystać z zapisanego śladu rozmycia, można użyć polecenia Wczytaj dostępnego w menu kontekstowym panelu Zaawansowane.



Zapisywanie i wczytywanie śladów rozmyć

Zaawansowane ustawienia śladów rozmyć

Do góry

Zaawansowane ustawienia śladów rozmyć umożliwiają dalszą redukcję rozmyć wynikających z drgań aparatu.

Obwiednia śladu rozmycia

Ustawienie Obwiednia śladu rozmycia wskazuje obramowanie śladu rozmycia. W razie potrzeby można dostosować tę wartość.

Szum źródłowy

Program Photoshop automatycznie szacuje ilość szumów na obrazie. Jeśli to konieczne, wybierz inną wartość (Automatycznie/Niskie/ Średnie/Wysokie).

Wygładzanie

Wygładzanie umożliwia zmniejszenie szumu o wysokiej częstotliwości powstałego wskutek wyostrzania. Wartość domyślna to 30%, ale położenie tego suwaka można zmienić. Zalecane jest stosowanie niskich wartości wygładzania.

Tłumienie artefaktów
Czasami podczas wyostrzania obrazu mogą występować wyraźne artefakty szumów. Aby wytłumić takie artefakty, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz opcję Tłumienie artefaktów.

Uwaga: Gdy opcja Tłumienie artefaktów jest włączona, program Photoshop tworzy zgrubne podglądy. Zgrubne podglądy są wyraźniejsze, ale zawierają więcej artefaktów związanych z szumem.

2. Przesuń suwak Tłumienie artefaktów do wyższej wartości. Wartość 100% tłumienia artefaktów daje w wyniku oryginalny obraz, a wartość 0% tłumienia artefaktów nie tłumi żadnych artefaktów szumów.

💡 Tłumienie artefaktów jest najskuteczniejsze w przypadku szumu o średniej częstotliwości.

Podgląd	Tiumienie artefaktów
Obwiednia śladu rozmycia	78 piks
Szum źródłowy	Auto v
Wygładzanie	30,0 %
Tłumienie artefaktów	30,0 %

Tłumienie artefaktów





Artefakty szumów

(cc) EY-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Udostępnianie efektów pracy w serwisie Behance | Photoshop CC



Opracowane obrazy można wysyłać do serwisu Behance już w trakcie ich tworzenia — bezpośrednio z programu Photoshop. Serwis Behance jest czołową platformą online umożliwiającą prezentowanie i odkrywanie ciekawych materiałów. Dzięki serwisowi Behance można przygotować portfolio swoich prac i opublikować je w widocznym miejscu, aby skorzystać z wygodnych opcji gromadzenia opinii.

Uwaga: Funkcja integracji witryny Behance z programem Photoshop CC nie jest obecnie dostępna we Francji ani w Japonii.

Program Photoshop oferuje następujące sposoby udostępniania efektów pracy:

- Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Plik > Udostępnij w serwisie Behance.
- Po otwarciu dokumentu kliknij ikonę Udostępnij w serwisie Behance (IM) w lewym dolnym rogu okna dokumentu.

Więcej informacji na temat korzystania z serwisu Behance można znaleźć w Centrum pomocy serwisu Behance.

Uwaga: Udostępniać można obrazy o wymiarach 320 x 320 pikseli lub większe.

💡 Aby zarejestrować się w serwisie Behance, trzeba mieć ukończone 13 lat.

Udostępnianie obrazu w serwisie Behance

- 1. Po otwarciu obrazu w programie Photoshop wybierz opcję Udostępnij w serwisie Behance.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli nie masz konta Behance, kliknij opcję Start Your Public Profile (Utwórz profil publiczny) i utwórz konto.
 - W przypadku użycia tego samego adresu e-mail na koncie Behance i w członkostwie Creative Cloud można połączyć te konta, wprowadzając hasło do konta Behance.
 - W przypadku użycia różnych adresów e-mail należy wprowadzić szczegółowe informacje w obszarze I Have a Behance Portfolio (Mam portfolio Behance).
- Na ekranie Enter Information (Wprowadzanie informacji) określ tytuł i kilka znaczników dla obrazu, który udostępniasz. Można także opublikować komentarz, aby zacząć konwersację na temat swojej pracy.

1 Enter Information	> 2 Select Cover	Image > 3. Share
---------------------	------------------	------------------

	Title 46
	The dance
	Tegs
2	dance x rhythm x existence x
	• river × • free flowing ×
VIEW	Post a comment to start the conversation
ge alce: 710x710px	The dance of existence
	Visible To: Everyone Edit

Określanie tytułu i niektórych znaczników obrazu

4. Jeśli masz w serwisie Behance krąg opinii, możesz wybrać opcję udostępnienia swojej pracy tylko członkom tego kręgu.

Do góry



5. Na ekranie Select Cover Image (Wybierz obraz okładki□) przytnij obraz, aby utworzyć obraz okładki pracy.

1 Enter Information > 2 Select Cover Image > 3 Share



Przycinanie w celu wybrania obrazu okładki

6. Kliknij przycisk Crop Cover & Publish (Przytnij okładkę i opublikuj). Obraz zostanie wysłany do serwisu Behance jako obecnie edytowany. Zostanie udostępniony w celu zebrania opinii i komentarzy.



Edytowany obraz wysłany do serwisu Behance i widoczny w tym serwisie

7. Klikając opcję View & Share On Behance (Wyświetl i udostępnij w serwisie Behance), można przeprowadzić synchronizację z sieciami społecznościowymi, takimi jak Twitter, Facebook czy LinkedIn. Przy wysyłaniu obrazu po raz kolejny będzie można wybrać opcję udostępnienia go w portalach Twitter, Facebook i LinkedIn bezpośrednio w programie Photoshop.

equest Feedback:	
Give me feedback on "The dance", a work-in-progress on @Behance : http://be.net/wip/141129/288725	Sign in with Twitter
	f Sign in with Facebook
	in Sign in with LinkedIn
2 characters left	

Prośba o opinie w sieciach społecznościowych

8. Podczas dalszej obróbki obrazu można wysyłać kolejne wersje do serwisu Behance.

K-D	New Work e Revision
A T	Choose Existing
	The dance -
	Tags
	🔹 river 🗴 🗣 tree flowing 🛪 🗣 art 🛪 * 🜟
	• creativity x
	Post a comment to start the conversation
PREVIEW Image ainer 710x710xx	
to age and a cost rate.	
	Visible To: Everyone Edit

Wysyłanie wersji do serwisu Behance

The dance . ess	Image: Second	
+		

Opracowywany obraz widoczny w serwisie Behance

Uwaga: Obsługiwane są obrazy panoramiczne o wymiarach 3200 x 320 pikseli lub 320 x 3200 pikseli. Maksymalne obsługiwane proporcje dla panoram to 10:1.

Zobacz także

[•] Publikowanie w serwisie Behance z usługi Creative Cloud

(cc) EV-NC-SR Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie obiektów inteligentnych | CC, CS6

Omówienie obiektów inteligentnych Tworzenie osadzonych obiektów inteligentnych | CC, CS6 Tworzenie połączonych obiektów inteligentnych | Photoshop CC Powielanie osadzonego obiektu inteligentnego Edytowanie zawartości obiektu inteligentnego Zastępowanie zawartości obiektu inteligentnego Konwertowanie osadzonego lub połączonego obiektu inteligentnego Eksportowanie zawartości osadzonego obiektu inteligentnego

Omówienie obiektów inteligentnych

Do góry

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.

Programy Photoshop CC i CS6 umożliwiają osadzanie zawartości obrazów w dokumentach programu Photoshop. W programie Photoshop CC można także tworzyć połączone obiekty inteligentne, których zawartość odnosi się do zewnętrznych plików obrazów. Zawartość połączonego obiektu inteligentnego jest aktualizowana w przypadku zmian źródłowego pliku obrazu.

Połączone obiekty inteligentne różnią się od powielonych *wystąpień* obiektu inteligentnego umieszczonych w dokumencie programu Photoshop. W przypadku połączonych obiektów inteligentnych można użyć współużytkowanego pliku źródłowego w wielu dokumentach programu Photoshop.

Obiekty inteligentne pozwalają:

- Przeprowadzić bezpieczne przekształcanie obiektów. Skalować, obracać, pochylać, zniekształcać lub zawijać warstwy albo przekształcać ich perspektywę bez utraty oryginalnych danych lub jakości obrazu, ponieważ przekształcenia te nie wpływają na oryginalne dane.
- Pracować z danymi wektorowymi, takimi jak kompozycje wektorowe z programu Illustrator, które w innym przypadku byłyby rasteryzowane w programie Photoshop.
- Prowadzić bezpieczne filtrowanie obiektów. W dowolnym momencie można edytować filtry zastosowane do obiektów inteligentnych.
- Edytować jeden obiekt inteligentny i automatycznie aktualizować wszystkie połączone z nim wystąpienia.
- Stosować maskę warstwy połączoną lub niepołączoną z warstwą obiektu inteligentnego.
- Wypróbować różne projekty z obrazami zastępczymi w niskiej rozdzielczości, które później zostaną zastąpione wersjami końcowymi.

Operacji zmieniających dane pikseli (np. malowania, rozjaśniania, ściemniania lub klonowania) nie można przeprowadzać bezpośrednio na warstwie obiektu inteligentnego, jeśli nie zostanie ona najpierw przekonwertowana na zwykłą warstwę, którą zostanie później zrasteryzowana. 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.



Warstwa zwykła i obiekt inteligentny na panelu Warstwy. W prawym dolnym rogu miniaturki obiektu inteligentnego jest widoczna specjalna ikona.



(Photoshop CC) Połączony obiekt inteligentny w panelu Warstwy

Tworzenie osadzonych obiektów inteligentnych | CC, CS6

Do góry

Osadzone obiekty inteligentne można tworzyć kilkoma metodami: przez użycie polecenia Otwórz jako obiekt inteligentny, umieszczenie pliku (CS6), umieszczenie pliku jako osadzonego (CC, CS6), wklejenie danych z programu Illustrator albo przekonwertowanie co najmniej jednej warstwy programu Photoshop na obiekt inteligentny.

- · Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (CC) Wybierz polecenie Plik > Umieść jako osadzony, aby zaimportować pliki jako obiekty inteligentne do otwartego dokumentu programu Photoshop.
 - Wybierz polecenie Plik > Otwórz jako obiekt inteligentny, zaznacz plik i kliknij opcję Otwórz.
 - (CS6) Wybierz polecenie Plik > Umieść, aby zaimportować pliki jako obiekty inteligentne do 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 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 do
 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.
 - Przeciągnij 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 elastyczności włącz zarówno opcję PDF, jak i AICB (brak obsługi przezroczystości) w sekcji Obsługa plików i schowka okna dialogowego Preferencje w programie Adobe Illustrator.

Tworzenie połączonych obiektów inteligentnych | Photoshop CC

Program Photoshop CC pozwala tworzyć połączone obiekty inteligentne. Zawartość połączonego obiektu inteligentnego jest aktualizowana w przypadku zmian źródłowego pliku obrazu. Połączone obiekty inteligentne są szczególnie przydatne dla zespołów, jak również w sytuacjach wymagających używania zasobów w wielu projektach.

Aby utworzyć połączony obiekt inteligentny, wykonaj następujące czynności:

- 1. Wybierz polecenie Plik > Umieść połączone.
- 2. Wybierz odpowiedni plik i kliknij przycisk Umieść.

Połączony obiekt inteligentny zostanie utworzony i wyświetlony w panelu Warstwy z ikoną łącza (20).

Aktualizowanie połączonych obiektów inteligentnych

Jeśli zewnętrzny plik źródłowy zmieni się w czasie, gdy będzie otwarty dokument programu Photoshop odnoszący się do tego pliku, odpowiedni połączony obiekt inteligentny zostanie automatycznie zaktualizowany. Po otwarciu dokumentu programu Photoshop zawierającego zdesynchronizowane połączone obiekty inteligentne można zaktualizować te obiekty:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę połączonego obiektu inteligentnego i wybierz polecenie Zaktualizuj zmienioną zawartość 🗆.
- Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Zaktualizuj zmienioną zawartość ...

Połączone obiekty inteligentne, których obrazy źródłowe uległy zmianie, są podświetlone w panelu Warstwy:

Obraz_zewnętrzny

Zdesynchronizowane połączone obiekty inteligentne podświetlone w panelu Warstwy

43

Połączone obiekty inteligentne z brakującymi zewnetrznymi plikami źródłowymi podświetlone w panelu Warstwy

Aby zaktualizować wszystkie połączone obiekty inteligentne w bieżącym dokumencie programu Photoshop, wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Zaktualizuj całą zmienioną zawartość.

Osadzanie połączonych obiektów inteligentnych

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę połączonego obiektu inteligentnego w panelu Warstwy i wybierz polecenie Osadź połączone.
- Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Osadź połączone.
- W panelu Właściwości kliknij opcję Osadź.
- Aby osadzić wszystkie połączone obiekty inteligentne w dokumencie programu Photoshop, wybierz polecenie Wybierz > Obiekty inteligentne > Osadź wszystkie połączone .

Powielanie osadzonego obiektu inteligentnego

- · Zaznacz warstwę obiektu inteligentnego w panelu Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć duplikat obiektu inteligentnego połączony z oryginałem, wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa przez kopiowanie lub przeciągnij warstwę obiektu inteligentnego na ikonę Utwórz nową warstwę u dołu panelu 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.

W panelu Warstwy zostanie wyświetlony nowy obiekt inteligentny o nazwie składającej się z nazwy oryginału i sufiksu "kopia".

Edytowanie zawartości obiektu inteligentnego

Podczas edytowania obiektu inteligentnego zawartość źródłowa jest otwierana w programie Photoshop (jeśli zawartość to dane rastrowe albo plik Camera Raw) lub aplikacji domyślnie obsługującej format umieszczonego pliku (na przykład w programie Adobe Illustrator lub Adobe Acrobat). Zapisanie zmian w zawartości źródłowej powoduje aktualizację wszystkich połączonych z nią obiektów inteligentnych w dokumencie programu Photoshop.

1. Zaznacz obiekt inteligentny na panelu Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Edytuj zawartość.
- · Kliknij dwukrotnie miniaturkę obiektu inteligentnego w panelu Warstwy.
- W panelu Właściwości kliknij opcję Edytuj zawartość.
- 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

Dane obrazu można zastąpić w jednym obiekcie inteligentnym lub w wielu połączonych wystąpieniach. Ta opcja umożliwia szybkie aktualizowanie projektu graficznego lub zastępowanie obrazów zastępczych o niskiej rozdzielczości końcowymi wersjami.

Uwaga: Gdy obiekt inteligentny jest zastępowany, wszystkie skalowania, wypaczenia i efekty zastosowane do pierwszego obiektu inteligentnego są zachowywane.

- 1. Zaznacz obiekt inteligentny i wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Zastąp zawartość.
- 2. Przejdź do pliku, który ma zostać użyty, a następnie kliknij przycisk Umieść.
- 3. Kliknij przycisk OK.

Nowa zawartość zostanie umieszczona w obiekcie inteligentnym.

Do góry

Do góry

Do góry

Konwertowanie osadzonego lub połączonego 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.

- Zaznacz obiekt inteligentny i wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Rasteryzuj.
- Q 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.

Eksportowanie zawartości osadzonego obiektu inteligentnego

Do góry

- 1. Zaznacz obiekt inteligentny w panelu 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.

Inne materiały polecane przez firmę Adobe

(cc) EV-NC-5用 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Photoshop — pierwsze kroki (samouczki)

LevelUp for Photoshop

Artykuł (23 października 2013) LevelUp for Photoshop to gra z misjami, punktami i nagrodami, która pomaga w nauce podstawowych umiejętności obsługi programu Photoshop CC.

Instalowanie wtyczki Adobe Tutorial Player

Rozwiązywanie problemów (1 listopada 2013) Tutorial Player for Photoshop to interaktywna aplikacja na tablety iPad. Pozwala ona śledzić postępy podczas wykonywania czynności w samouczku, a także ułatwia stosowanie nieznanych funkcji.

Nauka obsługi programu Photoshop CC — samouczki Telewizja Adobe (17 maja 2013) Samouczek wideo

Wideo | Wprowadzenie do programu Photoshop

Samouczek wideo (17 czerwca 2013)

Wideo | Synchronizowanie ustawień predefiniowanych w programie Photoshop CC Samouczek wideo (17 czerwca 2013)

Wideo | Malowanie 3D - następny poziom

Samouczek wideo (17 czerwca 2013)

Wideo | Korzystanie z filtra Redukcja potrząśnięć aparatem

Samouczek wideo (17 czerwca 2013)

Wideo | Wtyczka Adobe Camera Raw jako filtr

Samouczek wideo (17 czerwca 2013)

Część zawartości dostępnej po kliknięciu łączy na tej stronie może być wyświetlana tylko w języku angielskim.

Download Center Learn 2
Learn / Photoshop CC / Get started

How to edit a photo in Photoshop

?

What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

<u>Download</u>

Installation problems? Get help.

The tutorial files

Everything you need in order to follow along, including sample images to use if you'd like.

<u>Download</u>

... And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. Download it now.

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 19 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.

?

Presenter: Howard Pinsky

Want to make your photos beautiful? It feels like magic in Photoshop.

As a new Photoshop user, you're probably itching to get your photos edited. It's one of the first things most people want to do, and it's one of the most fun. In this video, we'll show you how to use crop and straighten, two common tools that help to bring out the most in your image. You'll also learn how to save your image as a Photoshop (PSD) file, which helps you keep it editable. You'll be surprised how much straightening and cropping can enhance your photos. <u>Have questions? Get help from us in the forums.</u>

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback. <u>Get the latest Flash Player</u> <u>Learn more about upgrading to an HTML5 browser</u>

- Open a file (0:36)
- Straightening (3:10)
- Cropping (3:35)

Make unwanted elements disappear—just like that.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback. <u>Get the latest Flash Player</u> <u>Learn more about upgrading to an HTML5 browser</u>

- Spot Healing brush (0:30)
- Content-Aware Fill (1:36)
- Content-Aware Move (2:40)

Is an unsightly plastic bag marring your otherwise pristine landscape? Photoshop makes it easy for you to remove unwanted areas of your photo. You can even move objects to a new location. This video demonstrates a few of the cool tools that you'll find in Photoshop. It really is almost like magic. Try these techniques on some of your own photos. It works best on a small-to-medium-sized selection with a relatively uniform surrounding area.

Create cool effects.



- Hue/Saturation (1:33)
- Black & White (2:19)
- Selective colorization (2:30)

In addition to producing fun effects, you can use Adjustment Layers to make interesting edits while preserving your original image. With Adjustment Layers, it's important to save your image as a PSD to keep them intact.

Personalize your image. Add a logo and text.





- Place a logo (0:36)
- Add text (1:25)
- Save as a JPG (2:56)

Photoshop lets you save a copy of your file in common image formats, such as GIF, JPG, and PNG. Most modern computers and browsers understand these formats, so they are ideal for sharing images with your friends and family. Also, these files are typically much smaller than the original PSD, so they won't clog up their inbox.

Find interactive step-by-step versions of this tutorial and others in the <u>Tutorial Player for Photoshop app for</u> <u>iPad</u>. Download it for free on iTunes!

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. <u>Please tell us what you think about the tutorial</u>.

Share this on Facebook Share this on Twitter

What's next?

Learn more about Photoshop

?

All tutorials for Photoshop CC

New features, fundamentals, workflows and advanced techniques.

LevelUp for Photoshop

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support

?

Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated Getting Started forum.

?

How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

 $\ensuremath{\mathbb{C}}$ 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- HelpTerms of Use
- Privacy Policy and Cookies

How to make non-destructive edits using Camera Raw

?

What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

Download

Installation problems? Get help.

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

Download

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. Download it now.

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.

?

Presenter: Howard Pinsky

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography. Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are nondestructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use <u>our tutorial forum</u> to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback. Get the latest Flash Player Learn more about upgrading to an HTML5 browser

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback. <u>Get the latest Flash Player</u> <u>Learn more about upgrading to an HTML5 browser</u>

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.



- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!





Camera Raw filter

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in <u>our survey</u>.

Share this on Facebook Share this on Twitter

What's next?

Learn more about Photoshop

?

How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

LevelUp for Photoshop

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support

?

Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated Getting Started forum.

?

Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- Help
 <u>Terms of Use</u>
 <u>Privacy Policy and Cookies</u>

Przestrzenie robocze i obieg pracy

Jak skonfigurować program Photoshop 6 w celu uzyskania najwyższej wydajności Jeff Tranberry (17 czerwca 2013) Artykuł

Zapisywanie w tle i automatyczne odzyskiwanie

Kelby (7 maja 2012) Samouczek wideo W tym artykule opisano metody ochrony cennych danych obrazów.

Migracja i udostępnianie ustawień predefiniowanych

Kelby (7 maja 2012) Samouczek wideo W tym artykule opisano stosowanie wspólnych ustawień w grupach roboczych.

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Udostępnianie efektów pracy w serwisie Behance | Photoshop CC



Opracowane obrazy można wysyłać do serwisu Behance już w trakcie ich tworzenia — bezpośrednio z programu Photoshop. Serwis Behance jest czołową platformą online umożliwiającą prezentowanie i odkrywanie ciekawych materiałów. Dzięki serwisowi Behance można przygotować portfolio swoich prac i opublikować je w widocznym miejscu, aby skorzystać z wygodnych opcji gromadzenia opinii.

Uwaga: Funkcja integracji witryny Behance z programem Photoshop CC nie jest obecnie dostępna we Francji ani w Japonii.

Program Photoshop oferuje następujące sposoby udostępniania efektów pracy:

- Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Plik > Udostępnij w serwisie Behance.
- Po otwarciu dokumentu kliknij ikonę Udostępnij w serwisie Behance (IM) w lewym dolnym rogu okna dokumentu.

Więcej informacji na temat korzystania z serwisu Behance można znaleźć w Centrum pomocy serwisu Behance.

Uwaga: Udostępniać można obrazy o wymiarach 320 x 320 pikseli lub większe.

💡 Aby zarejestrować się w serwisie Behance, trzeba mieć ukończone 13 lat.

Udostępnianie obrazu w serwisie Behance

- 1. Po otwarciu obrazu w programie Photoshop wybierz opcję Udostępnij w serwisie Behance.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli nie masz konta Behance, kliknij opcję Start Your Public Profile (Utwórz profil publiczny) i utwórz konto.
 - W przypadku użycia tego samego adresu e-mail na koncie Behance i w członkostwie Creative Cloud można połączyć te konta, wprowadzając hasło do konta Behance.
 - W przypadku użycia różnych adresów e-mail należy wprowadzić szczegółowe informacje w obszarze I Have a Behance Portfolio (Mam portfolio Behance).
- Na ekranie Enter Information (Wprowadzanie informacji) określ tytuł i kilka znaczników dla obrazu, który udostępniasz. Można także opublikować komentarz, aby zacząć konwersację na temat swojej pracy.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

	The dance 40
	Taes
A	s dance × s rhythm × s existence ×
	• river × • thee flowing ×
EVIEW	Post a comment to start the conversation
nge nice: 710x710px	The dance of existence
	Visible To: Everyone Edit
	Visible To: Everyone Ede

Określanie tytułu i niektórych znaczników obrazu

4. Jeśli masz w serwisie Behance krąg opinii, możesz wybrać opcję udostępnienia swojej pracy tylko członkom tego kręgu.

Do góry



5. Na ekranie Select Cover Image (Wybierz obraz okładki□) przytnij obraz, aby utworzyć obraz okładki pracy.

1 Enter Information > 2 Select Cover Image > 3 Share



Przycinanie w celu wybrania obrazu okładki

6. Kliknij przycisk Crop Cover & Publish (Przytnij okładkę i opublikuj). Obraz zostanie wysłany do serwisu Behance jako obecnie edytowany. Zostanie udostępniony w celu zebrania opinii i komentarzy.



Edytowany obraz wysłany do serwisu Behance i widoczny w tym serwisie

7. Klikając opcję View & Share On Behance (Wyświetl i udostępnij w serwisie Behance), można przeprowadzić synchronizację z sieciami społecznościowymi, takimi jak Twitter, Facebook czy LinkedIn. Przy wysyłaniu obrazu po raz kolejny będzie można wybrać opcję udostępnienia go w portalach Twitter, Facebook i LinkedIn bezpośrednio w programie Photoshop.

equest Feedback:	
Give me feedback on "The dance", a work-in-progress on @Behance : http://be.net/wip/144129/288725	y Sign in with Twitter
	f Sign in with Facebook
	in Sign in with LinkedIn
2 characters left	

Prośba o opinie w sieciach społecznościowych

8. Podczas dalszej obróbki obrazu można wysyłać kolejne wersje do serwisu Behance.

	New Work Revision
S R	Choose Existing
	The dance T
	Tags
	🔹 river 🗴 👟 tree flowing 🗴 🛸 art 🛪 * ★
	S creativity X
	Fost a comment to start the conversation
PREVIEW Image size: 710x710cx	

Wysyłanie wersji do serwisu Behance

The dance Leave	Image: State	

Opracowywany obraz widoczny w serwisie Behance

Uwaga: Obsługiwane są obrazy panoramiczne o wymiarach 3200 x 320 pikseli lub 320 x 3200 pikseli. Maksymalne obsługiwane proporcje dla panoram to 10:1.

Zobacz także

[•] Publikowanie w serwisie Behance z usługi Creative Cloud

(cc) EV-NC-SR Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Synchronizowanie ustawień za pomocą usługi Adobe Creative Cloud Photoshop CC

Wideo | Synchronizowanie ustawień predefiniowanych w programie Photoshop CC Synchronizowanie ustawień Zarządzanie ustawieniami synchronizacji Zobacz także

Synchronizowanie preferencji i zarządzanie nimi podczas pracy na wielu komputerach może być czasochłonne, złożone i podatne na błędy.

Nowa funkcja synchronizacji ustawień umożliwia synchronizowanie preferencji i ustawień za pośrednictwem usługi Creative Cloud. W przypadku używania różnych komputerów funkcja synchronizacji ustawień ułatwia uspójnianie ustawień w odrębnych środowiskach.

Funkcja synchronizacji jest realizowana za pośrednictwem konta w usłudze Adobe Creative Cloud. Ustawienia są wysyłane do konta w usłudze Creative Cloud, a następnie pobierane i stosowane na innym komputerze.

Proces synchronizacji należy wywoływać ręcznie; nie przewidziano możliwości automatycznej synchronizacji lub tworzenia harmonogramu synchronizacji.

Synchronizowanie ustawień

Aby rozpocząć synchronizację, wykonaj jedną z następujących opcji:

- (Windows) Edycja > [Identyfikator Adobe ID] > Zsynchronizuj ustawienia.
- (Mac) Photoshop > [Identyfikator Adobe ID] > Zsynchronizuj ustawienia.

Zarządzanie ustawieniami synchronizacji

Aby wybrać dane do synchronizacji, wybierz jedną z następujących opcji:

- (Windows) Edvcja > [Identyfikator Adobe ID] > Zarządzaj ustawieniami synchronizacji.
- (Mac) Photoshop > [Identyfikator Adobe ID] > Zarządzaj ustawieniami synchronizacji.

Kształty własne 🛛 Ustawienia p

Można też kliknąć opcję Ustawienia synchronizacji w oknie dialogowym Preferencje (Edycja > Preferencje).

Wzorki Gradienty Kontury

W tym oknie można zmienić ustawienia synchronizacji i zdecydować o zachowaniu aplikacji w przypadku wystąpienia konfliktu. Wybierz opcje synchronizacji preferencji i ustawień. Synchronizować można te preferencje, które nie zależą od ustawień sprzętowych ani komputera.

OK

Anului Poprzedni

· Wybierz preferencje do synchronizowania.

Konto Adobe ID

Zalogowano jako:

✓ Operade

Pędzie

Synchronizacja ustawieł

Próbki

Style.

- · Preferencje, które można synchronizować
- Próbki

Interfet

Obsługa pł Wyda

Kursory

Preserver

Linie po

- Kształty własne
- · Narzędzia predefiniowane
- Operacje
- Style
- Wzory
- Pędzle

Przy konfliktach: Zawsze pytaj Zarządzanie ustawieniami synchronizacji Do góry

Do góry

- Gradienty
- Kontury
- Przy konfliktach. Określ operację, która ma zostać wykonana w przypadku konfliktu:
 - Zawsze pytaj
 - Zachowuj ustawienia lokalne
 - Zachowuj ustawienia zdalne

Uwaga: Aby pomyślnie zsynchronizować ustawienia, należy je zmieniać wyłącznie w aplikacji. Funkcja synchronizacji ustawień nie synchronizuje plików, które zostały ręcznie umieszczone w danym folderze.

Zobacz także

Do góry

(cc) EV-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

· Pomoc usługi Creative Cloud | Synchronizowanie ustawień z usługą Creative Cloud

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Galerie narzędzi

Po uruchomieniu programu Photoshop w lewej części ekranu jest wyświetlany panel Narzędzia. Niektóre narzędzia tego panelu zawierają opcje wyświetlane na kontekstowym pasku opcji.

Niektóre narzędzia można rozwinąć, aby wyświetlić dodatkowe narzędzia ukryte w kategoriach. Mały trójkąt w prawym dolnym rogu narzędzia informuje, że w danej kategorii znajdują się narzędzia ukryte.

Aby uzyskać pewne informacje o narzędziu, wystarczy umieścić na nim kursor. Nazwa narzędzia jest wyświetlana w etykietce narzędzia pod kursorem.



Uwaga: Informacje ogólne na temat używania tych narzędzi w programie Photoshop zawiera artykuł Korzystanie z narzędzi.

Galerie narzędzi

Galeria narzędzi do zaznaczania



Narzędzia do zaznaczania pozwalają zaznaczać obszary prostokątne, obszary w kształcie elips oraz pojedyncze wiersze i kolumny.



Narzędzia do przesuwania pozwalają przesuwać zaznaczenia, warstwy i linie pomocnicze.



Narzędzia typu Lasso pozwalają zaznaczać obszary dowolne, ograniczone wielokątami oraz przyciągnięte do elementów obrazu.



Narzędzie Szybkie zaznaczenie pozwala na szybkie malowanie zaznaczenia przy użyciu pędzla z regulowaną okrągłą

Do góry

63



Narzędzie Różdżka pozwala zaznaczyć obszary o podobnych kolorach.

Galeria narzędzi do kadrowania i tworzenia odcięć



Narzędzie Kadrowanie służy do przycinania obrazów.



Narzędzie Odcięcie pozwala tworzyć odcięcia.



Narzędzie Zaznaczanie odcięcia pozwala zaznaczać odcięcia.

Galeria narzędzi do retuszowania



Narzędzie Punktowy pędzel korygujący służy do usuwania obiektów punktowych, takich jak plamki.



Narzędzie Pędzel korygujący pozwala malować za pomocą próbki lub wzorku, tak aby poprawić pewne niedociągnięcia.



Narzędzie Łatka pozwala poprawić wygląd zaznaczonego obszaru obrazu przez malowanie wzorkiem lub próbką.



Narzędzie Czerwone oczy pozwala usunąć czerwone odbłyski będące skutkiem odbicia światła lampy błyskowej od źrenicy.



Narzędzie Stempel służy do malowania fragmentem obrazu.



Narzędzie Stempel wzorkiem służy do malowania fragmentem obrazu (traktowanym jak wzorek).



Narzędzie Gumka pozwala usuwać piksele i przywracać uprzednio zapisane stany obrazu.



Narzędzie Gumka tła pozwala uzyskiwać efekt przezroczystości przez przeciąganie.



Narzędzie Magiczna gumka pozwala zmienić pojedynczym kliknięciem obszary jednokolorowe w przezroczyste.



Narzędzie Rozmycie pozwala rozmyć ostre krawędzie obrazu.



Narzędzie Wyostrzanie pozwala wyostrzyć krawędzie obrazu.



Narzędzie Smużenie pozwala uzyskać efekt smugi.



Narzędzie Rozjaśnianie pozwala rozjaśnić obszary obrazu.



Narzędzie Ściemnianie pozwala ściemnić obszary obrazu.



Narzędzie Gąbka pozwala zmienić nasycenie koloru na pewnym obszarze.

Galeria narzędzi do malowania



Narzędzie Pędzel służy do malowania wzorzystych pociągnięć pędzlem.



Narzędzie Ołówek służy do malowania pociągnięć pędzlem o ostrych krawędziach.



Narzędzie Zastępowanie koloru pozwala zastąpić wybrany kolor nowym kolorem.



Narzędzie Pędzel mieszający symuluje realistyczne techniki malowania, takie jak mieszanie kolorów obszaru roboczego i zmienianie wilgotności farby.



Narzędzie Pędzel historii pozwala umieścić w aktywnym oknie dokumentu kopię wybranego stanu lub wybranej migawki.



Narzędzie Artystyczny pędzel historii pozwala malować stylizowane obrysy (w różnych stylach malarskich) przy użyciu wybranego stanu lub wybranej migawki.



Narzędzia do tworzenia gradientów pozwalają tworzyć różne przejścia między kolorami: liniowe, radialne, kątowe, lustrzane i romboidalne.



Narzędzie Wiadro z farbą służy do wypełniania obszarów o podobnych barwach kolorem obrazu.

Galeria narzędzi tekstowych i rysunkowych



Narzędzia do zaznaczania ścieżek pozwalają wyświetlać w zaznaczeniach punkty kotwiczenia, linie kierunkowe i punkty kierunkowe.



Narzędzia tekstowe

obrazach teksty.

pozwalają umieszczać w

Т

Narzędzia do tworzenia kształtów i narzędzie Linia pozwalają rysować kształty na warstwach (zwykłych lub warstwach kształtów).

Narzędzie Kształt własny pozwala tworzyć i wybierać z listy niestandardowe kształty.

sta

Nawigacja, notatki i galeria narzędzi pomiarowych



Narzędzie Rączka służy do przesuwania obrazu w oknie.



Narzędzie Kroplomierz służy do pobierania próbek kolorów.

Galeria narzędzi 3D



Narzędzie Obracanie widoku umożliwia bezpieczne obracanie obszaru roboczego.



W narzędziu Próbnik kolorów prezentowane są wartości kolorów dla maksymalnie czterech obszarów.



Narzędzia typu Maska tekstowa pozwalają tworzyć zaznaczenia w kształcie tekstu.



Narzędzia typu Pióro pozwalają rysować gładkie ścieżki.



Narzędzie Powiększanie służy do powiększania i zmniejszania obrazu.



Narzędzie Miarka pozwala wyznaczać odległości, położenia i kąty.



Narzędzie Notatka umożliwia tworzenie uwag, które można dołączać do obrazu.



Narzędzie Zliczanie obiektów umożliwia liczenie obiektów na obrazie. (Tylko Photoshop Extended).



Narzędzie Obracanie obiektu 3D umożliwia obracanie obiektu wokół jego osi X.



Narzędzie Przetaczanie obiektu 3D umożliwia obracanie obiektu wokół jego osi Z.



Narzędzie Panoramowanie obiektu 3D umożliwia panoramowanie obiektu w kierunku X lub Y.



Narzędzie Przesuwanie obiektu 3D umożliwia poprzeczne przesuwanie obiektu podczas przeciągania poziomego lub do przodu i do tyłu podczas przeciągania pionowego.



Narzędzie Skalowanie obiektu 3D pozwala zmienić skalę obiektu (zwiększyć go lub zmniejszyć).



Narzędzie Poruszanie się z kamerą 3D umożliwia poprzeczne przesuwanie kamery podczas przeciągania poziomego lub do przodu i do tyłu podczas przeciągania pionowego.



Narzędzie Obracanie kamery 3D umożliwia obracanie po orbicie w kierunku X lub Y.



Narzędzie Powiększanie kamerą 3D powoduje zmianę pola widzenia w celu przybliżenia lub oddalenia obrazu.



Narzędzie Przetaczanie kamery 3D umożliwia obracanie kamery wokół jej osi Z.

3



Narzędzie Panoramowanie kamery 3D umożliwia panoramowanie kamery w kierunku X lub Y.

(cc) EY-NC-SR Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Podstawy pracy z przestrzenią roboczą

Przestrzeń robocza programu Photoshop Omówienie przestrzeni roboczej Zarządzanie oknami i panelami Zapisywanie i przełączanie przestrzeni roboczych Ukrywanie podpowiedzi

Przestrzeń robocza programu Photoshop

Przestrzeń robocza programu Photoshop jest łatwa w użyciu dzięki szeregowi funkcjonalnych elementów:

- Różne poziomy jasności. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Photoshop > Preferencje (Mac OS) i wybierz próbkę Motyw kolorystyczny w kategorii Interfejs.
 Uwaga: Naciskając klawisze Shift + 1, można szybko zmniejszyć jasność. Klawisze Shift + 2 pozwalają zwiększyć jasność. W systemie Mac OS należy przy tym dodatkowo przytrzymać klawisz Fn.
- Elementy wyświetlane na obrazie. Program informuje o stanie ulubionych narzędzi podczas ich używania. Wymiary zaznaczenia, kąty przekształceń i inne dane są widoczne bezpośrednio na obrazie. Aby zmienić umiejscowienie tych informacji, wybierz opcję w menu Pokaż wartości przekształcenia w kategorii preferencji Interfejs.
- Nowy dodatek Mini Bridge. Za pomocą nowej galerii Mini Bridge można łatwo uzyskiwać dostęp do obrazów i dokumentów. Aby ją otworzyć, wybierz opcję Okno > Rozszerzenia > Mini Bridge.
- Maksymalne wykorzystanie ekranu. Klikając przycisk u dołu paska narzędzi, można przełączać tryby wyświetlania Standardowy i Pełny ekran.

Omówienie przestrzeni roboczej

10.5

Dokumenty oraz pliki tworzymy i operujemy nimi za pomocą różnych elementów takich, jak panele, paski i okna. Dowolny układ tych elementów jest nazywany przestrzenią roboczą. Przestrzenie robocze poszczególnych aplikacji pakietu Adobe® Creative Suite® 5 mają taki sam wygląd, co ułatwia poruszanie się między nimi. Każdą aplikację można także dostosować do swojego sposobu pracy poprzez wybranie spośród kilku skonfigurowanych wcześniej przestrzeni roboczych lub utworzenie własnej.

O Cline .

Pomimo tego, że domyślny wygląd jest różny w poszczególnych produktach, sterowanie jego elementami jest w nich podobne.



Domyślna przestrzeń robocza programu Illustrator

A. Oznaczone okna dokumentów B. Pasek aplikacji C. Przełącznik przestrzeni roboczych D. Pasek tytułu panelu E. Panel sterowania F. Panel Narzędzia G. Przycisk Zwiń do ikon H. Cztery panele zgrupowane w pionową stację dokowania

Do góry

Do góry

- Znajdujący się u góry Pasek aplikacji zawiera przełącznik przestrzeni roboczej, menu (tylko w systemie Windows) oraz inne elementy sterujące aplikacją. W komputerach Macintosh pasek ten można wyświetlać lub chować za pomocą menu Window.
- Panel Narzędzia zawiera narzędzia służące do tworzenia oraz edytowania obrazów, opraw graficznych, elementów stron i tym podobnych. Narzędzia powiązane są zgrupowane.
- Panel Sterowanie wyświetla opcje dla aktualnie wybranego narzędzia. W programie Illustrator panel Sterowanie wyświetla opcje dla wybranego w danym momencie obiektu. (W programie Photoshop panel sterowania jest nazywany paskiem opcji. W programach Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® i Adobe Fireworks® panelowi temu odpowiada panel Inspektor właściwości, który wyświetla właściwości wybranego w danym momencie elementu).
- W oknie Dokument wyświetlany jest aktualnie wykorzystywany plik. Okna dokumentów można przełączać, a w niektórych sytuacjach można je także grupować oraz dokować.
- Panele pomagają monitorować oraz modyfikować efekty pracy. Przykłady takich paneli to panel Oś czasu w programie Flash, panel Pędzel w programie Illustrator, panel Warstwy w programie Adobe Photoshop® oraz panel Style CSS w programie Dreamweaver. Panele mogą być grupowane, układane w stos lub dokowane.
- Ramka aplikacji grupuje wszystkie elementy przestrzeni roboczej w jednym, zintegrowanym oknie, co pozwala traktować aplikację jako
 pojedynczy obiekt. Przy przesuwaniu lub zmianie rozmiaru Ramki aplikacji lub jednego z jej elementów, wszystkie znajdujące się w niej
 elementy ustawiają się tak, by na siebie nie nachodziły. Panele nie znikają, jeśli przełączy się aplikacje lub przypadkowo kliknie poza jej
 obszarem. Posługując się dwiema aplikacjami lub większą ich liczbą, można rozmieścić poszczególne aplikacje obok siebie na ekranie. Jeśli
 korzysta się z wielu monitorów, to można rozmieszczać aplikacje na każdym z nich.

Jeśli na komputerze Mac użytkownikowi bardziej odpowiada praca w tradycyjnym, swobodnym interfejsie, może wyłączyć Ramkę aplikacji. Na przykład w programie Adobe Illustrator® przełącza się ją za pomocą polecenia Okno > Ramka aplikacji. (W programie Flash na komputerach Mac ramka aplikacji jest włączona na stałe. Program Dreamweaver na komputerach Mac nie korzysta z ramki aplikacji).

Ukrywanie lub pokazywanie wszystkich paneli

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, łącznie z panelem Narzędzia i panelem Sterowanie, naciśnij klawisz Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, poza panelem Narzędzia i panelem Sterowanie, naciśnij klawisze Shift+Tab.
 - Możesz chwilowo wyświetlić ukryte panele, jeśli w preferencjach interfejsu wybrałeś opcję Automatycznie pokazuj ukryte panele. W programie Illustrator jest on zawsze włączony. Przesuń kursor do krawędzi okna aplikacji (Windows®) lub do krawędzi monitora (Mac OS®) i przejedź nim nad paskiem, który pojawi się na ekranie.
- (Flash) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, naciśnij klawisz F4.

Wyświetlanie opcji panelu

- ♦ Kliknij ikonę menu panelu = w prawej górnej części panelu.
- 💡 Nawet jeśli panel jest zwinięty, nadal można otworzyć jego menu.
- W programie Photoshop można zmienić rozmiar czcionki używanej do wyświetlania informacji w panelach i w podpowiedziach dotyczących narzędzi. W preferencjach interfejsu wybierz rozmiar z menu Rozmiar czcionki UI.

(Illustrator) Dopasuj jasność panelu

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. (Ta funkcja nie jest dostępna w panelu Narzędzia programu Fireworks oraz Flash).

W programach InDesign i InCopy można także zmieniać sposób wyświetlania z pojedynczej kolumny na dwie kolumny (lub jeden wiersz), poprzez ustawienie odpowiedniej opcji w preferencjach interfejsu.

Kliknij podwójną strzałkę na górze panelu Narzędzia.

Zarządzanie oknami i panelami

Do góry

Własną przestrzeń roboczą można utworzyć poprzez przesuwanie oraz zmienianie okien dokumentów oraz paneli. Można także zapisać własne przestrzenie robocze i przełączać się między nimi. W przypadku programu Fireworks zmiana nazwy własnych przestrzeni roboczych może prowadzić do nieoczekiwanych rezultatów.

Uwaga: W poniższych przykładach w celach prezentacji posłużono się programem Photoshop. Przestrzeń robocza zachowuje się tak samo we wszystkich produktach.

Zmiana kolejności, dokowanie i uruchamianie okien dokumentu

Po otwarciu większej liczby plików okna dokumentów zostają oznaczone.

- · Aby zmienić kolejność oznaczonych okien dokumentów, przeciągnij zakładkę okna w nowe miejsce w ramach grupy.
- Aby oddokować (uruchomić lub wyciągnąć z zakładki) okno dokumentu z grupy okien, przeciągnij zakładkę okna poza grupę.

Uwaga: W programie Photoshop można również wybrać polecenie Okno > Ułóż > Okno ruchome, aby uruchomić jedno okno dokumentu; albo polecenie Okno > Ułóż > Wszystkie okna ruchome, aby uruchomić wszystkie okna dokumentów na raz. Więcej informacji zawiera nota techniczna kb405298.

Uwaga: Program Dreamweaver nie obsługuje dokowania i oddokowywania okien dokumentów. Ruchome okna można utworzyć za pomocą przycisku Minimalizuj okna Dokument (Windows). Można również wybrać polecenie Okno > Rozmieść pionowo, aby utworzyć okna dokumentów ułożone jedno przy drugim. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Pomocy programu Dreamweaver, wyszukując frazę "Rozmieść pionowo". Procedura postępowania jest nieco inna w systemie Macintosh.

- Aby zadokować okno dokumentu w osobnej grupie okien, przeciągnij zakładkę okna do tej grupy.
- Aby utworzyć grupę dokumentów ułożonych na stosie lub sąsiadująco, przeciągnij okno do jednej ze stref upuszczania u szczytu, u dołu lub po bokach innego okna. Możesz określić sposób ułożenia grupy używając przycisku Układ, który znajduje się na pasku aplikacji.

Uwaga: Niektóre produkty nie są wyposażone w tą funkcję. Twój produkt może mieć jednak polecenia Kaskada i Sąsiadująco w menu Okno, które mogą pomóc ci w ułożeniu dokumentów.

 Aby w czasie zaznaczania przełączyć się na inny dokument w grupie z zakładką, przeciągnij na chwilę zaznaczenie nad zakładką dokumentu.

Uwaga: Niektóre produkty nie są wyposażone w tą funkcję.

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.

- · 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.

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.

Uwaga: Strefę upuszczania aktywuje położenie myszy, a nie położenie panelu. Jeśli nie widać strefy upuszczania, spróbuj przeciągnąć wskaźnik myszy w miejscu, gdzie strefa ta powinna się znajdować.

- Aby przesunąć panel, przeciągnij jego zakładkę.
- Aby przesunąć grupę paneli, przeciągnij pasek tytułu.



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

Naciśnij Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) podczas przesuwania panelu, aby uchronić go od dokowania. Naciśnij klawisz Esc w trakcie przesuwania panelu, aby anulować operację.

Dodawanie i usuwanie paneli

Jeśli usuniesz wszystkie panele ze stacji dokowania, stacja zniknie. Dok można utworzyć poprzez przesunięcie paneli do prawej krawędzi przestrzeni roboczej tak, aby pojawił się obszar upuszczenia.

- Aby usunąć panel, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przycisk Control (Mac) jego zakładkę i wybierz opcję Zamknij lub usuń 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 w grupie.



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 przesunąć grupę, przeciągnij pasek tytułowy (obszar nad zakładkami).

Składowanie przemieszczających się paneli

W czasie przeciągania panelu z jego stacji dokowania do miejsca innego niż strefa upuszczania, panel swobodnie przemieszcza się. Panel przemieszczający się można umieścić w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej. Przemieszczające się panele oraz grupy paneli można układać w stos — tak, aby przy przeciąganiu paska tytułu najwyżej położonego elementu przemieszczały się jak pojedynczy obiekt.

Nawigator Histogram I	Info 📲
Kolor Próbki Style	*≣

Swobodnie przemieszczające się panele składowane na stosie

- Aby umieścić na stosie 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 rozmiarów paneli

- Kliknij dwukrotnie zakładkę, aby zminimalizować lub zmaksymalizować panel, grupę paneli lub stos paneli. Można także dwukrotnie kliknąć obszar zakładek (wolna przestrzeń obok zakładek).
- Aby zmienić rozmiary panelu, przeciągnij dowolną jego część. Rozmiary niektórych paneli, np. panelu Kolor w programie Photoshop, nie mogą być zmieniane metodą przeciągania.

Zwijanie i rozwijanie ikon paneli

Można zwinąć panele do postaci ikon, aby uporządkować przestrzeń roboczą. W niektórych przypadkach, panele są zwinięte do postaci ikon w domyślnych ustawieniach przestrzeni roboczej.
麥	Nawigator
	Histogram
0	Info
8	Kolor
	Próbki
fx]	Style
	Warstwy
ø	Kanały
2	Ścieżki

Panele zwinięte do postaci ikon

Warstwy	Kanały	Ścieżki		**	*=	Warstwy
	RGB		Ctr		^	
9	Żöłty		Ctr		Е	Kanaty
•	Zielony		Ctr	1+4	+	C Scieżki M
	0	0	ы	3	1	

Panele rozwinięte z postaci ikon

- Aby zwinąć lub rozwinąć wszystkie ikony paneli w kolumnie, kliknij podwójną strzałkę u góry stosu.
- Kliknij ikonę panelu aby ją rozwinąć.
- Aby zmienić rozmiar ikon paneli tak, aby widoczne były wyłącznie ikony (a nie ich etykiety), dostosuj szerokość doku tak, aby zniknął tekst.
 Aby ponownie wyświetlić tekst ikony, zwiększ szerokość doku.
- Aby zwinąć rozwinięty panel z powrotem do postaci ikony, kliknij jego zakładkę, jego ikonę lub podwójną strzałkę na pasku tytułu panelu.
 - W niektórych produktach, jeśli wybierzesz opcję Auto-zwijanie paneli do ikon z preferencji Interfejs lub Opcje interfejsu użytkownika, rozwinięta ikona panelu zwija się automatycznie, gdy klikniesz poza nią.
- Aby dodać pływający 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 (lub ikonę grupy paneli), przeciągnij ją. Ikony paneli można przeciągać w górę i w dół stosu, do innych stosów (gdzie pojawiają się w stylu panelu tego stosu) lub poza stos (gdzie pojawiają się jako ruchome ikony).

Zapisywanie i przełączanie przestrzeni roboczych

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 są wyświetlane w przełączniku na pasku aplikacji.

Zapisz własną przestrzeń roboczą

1. Aby zapisać wybraną konfigurację przestrzeni roboczej, wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz przestrzeń roboczą.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Nowa przestrzeń robocza.
- (Dreamweaver) Wybierz polecenie Okno > Układ przestrzeni roboczych > Nowa przestrzeń robocza.
- (Flash) Wybierz polecenie Nowa przestrzeń robocza za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
- (Fireworks) Wybierz polecenie Zapisz bieżącą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
- 2. Wpisz nazwę przestrzeni roboczej.
- 3. (Photoshop, InDesign) W obszarze Przechwytywania zaznacz jedną lub więcej opcji:

Położenie paneli Zapisuje bieżące położenia paneli (tylko program InDesign).

Skróty klawiaturowe Zapisuje bieżący zestaw skrótów klawiaturowych (tylko Photoshop).

Menu lub Dostosowanie menu Zapisuje bieżący zestaw menu.

Wyświetl lub przełączaj między przestrzeniami roboczymi

Wybierz przestrzeń roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.

💡 W programie Photoshop z każdą przestrzenią roboczą można skojarzyć specjalny skrót klawiaturowy, który będzie przyspieszał dostęp do niej.

Usuń własną przestrzeń roboczą

- Wybierz polecenie Zarządzaj przestrzenią roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji, a następnie wybierz przestrzeń i kliknij przycisk Usuń. (Opcja ta nie jest dostępna w programie Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Usuń przestrzeń roboczą z przełącznika przestrzeni roboczych.
- (Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zarządzaj przestrzeniami roboczymi, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.
- (Photoshop, InDesign) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Usuń przestrzeń roboczą, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.

Przywracanie domyślnej przestrzeni roboczej

1. Za pomocą przełącznika na pasku aplikacji wybierz domyślną przestrzeń roboczą lub przestrzeń roboczą lstotne elementy. Informacje na temat programu Fireworks podano w artykule http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Uwaga: W programie Dreamweaver domyślną przestrzenią roboczą jest przestrzeń Projektant.

2. W przypadku programu Fireworks (Windows) wykasuj niniejsze foldery: Windows Vista \\Użytkownicy\<nazwa użytkownika>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\<nazwa użytkownika>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza> Wyzeruj [nazwa przestrzeni roboczej].

(Photoshop) Przywracanie zapisanego układu przestrzeni roboczej

W programie Photoshop przestrzenie robocze automatycznie zachowują ostatnio wprowadzone zmiany układu. Można jednak przywrócić oryginalny, zapisany układ paneli.

- Aby przywrócić jedną przestrzeń roboczą, wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Przywróć nazwa przestrzeni roboczej.
- Aby przywrócić wszystkie przestrzenie robocze zainstalowane w programie Photoshop, kliknij przycisk "Przywróć domyślne przestrzenie robocze" w preferencjach interfejsu.

💡 Aby zmienić kolejność przestrzeni roboczych na pasku aplikacji, przeciągnij je.

Ukrywanie podpowiedzi

Do góry

Domyślnie ustawienie kursora na większości narzędzi i opcji powoduje wyświetlenie opisów i podpowiedzi. Jeśli wyświetlanie podpowiedzi utrudnia koncentrację, można je ukryć.

W preferencjach interfejsu usuń zaznaczenie opcji Pokaż podpowiedzi narzędzi. Uwaga: W niektórych oknach dialogowych podpowiedzi nie są dostępne. Wiecej tematów Pomocy

Adobe Bridge

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Panele i menu

Wprowadzanie wartości na panelach, w oknach dialogowych i na pasku opcji Korzystanie z suwaków Praca z panelami podręcznymi Wyświetlanie i definiowanie menu

Wprowadzanie wartości na panelach, w oknach dialogowych i na pasku opcji

Do góry

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.
- · Zmniejsz lub zwiększ wartość za pomocą przycisków strzałek w palecie.
- (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

Korzystanie z suwaków

Do góry

Informacje o wysuwanych suwakach

Niektóre panele, okna dialogowe i paski opcji zawierają ustawienia określane za pomocą suwaków (np. opcja Krycie na panelu 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. Jeśli na przykład wskaźnik zostanie zatrzymany nad wyrazem "Wypełnienie" lub "Krycie" na panelu Warstwy, to 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 oraz na niektórych panelach i paskach opcji są dostępne miniaturowe suwaki umożliwiające zmienianie wartości opcji. 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.

Krycie:	8596	>	1
(1)		-	

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

Praca z panelami podręcznymi

Do góry

Panele podręczne ułatwiają dostęp do opcji pędzli, próbek, gradientów, stylów, wzorków, konturów i kształtów. Można zmieniać nazwy paneli podręcznych i usuwać ich elementy oraz wczytywać, zapisywać i zastępować biblioteki. Można również zmieniać sposób wyświetlania zawartości paneli podręcznych, to znaczy wyświetlać je w postaci nazw, ikon miniaturek lub nazw i ikon.

Panel podręczny można otworzyć, klikając miniaturkę wybranego narzędzia na pasku opcji. Kliknięcie elementu panelu podręcznego powoduje jego zaznaczenie.



Wyświetlanie panelu podręcznego Pędzel na pasku opcjiA. Kliknij, aby wyświetlić panel podręczny.B. Kliknij, aby otworzyć menu panelu podręcznego.

Zmienianie nazwy lub usuwanie elementu na panelu podręcznym

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

Zmień nazwę domyślnych ustawień narzędzia Pozwala określić nową nazwę elementu.

Usuń ustawienia domyślne narzędzia Pozwala usunąć element panelu podręcznego.

Uwaga: W celu usunięcia elementu panelu podręcznego można też kliknąć element, trzymając naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Dostosowywanie listy elementów panelu podręcznego

- 1. Kliknij trójkąt w prawym górnym rogu panelu podręcznego, aby wyświetlić menu panelu.
- Aby powrócić do domyślnej biblioteki, wybierz polecenie Wyzeruj domyślne ustawienia narzędzia. Można albo zastąpić bieżącą listę, albo dołączyć bibliotekę domyślną do bieżącej listy.
- 3. Aby wczytać inną bibliotekę, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby dodać bibliotekę do bieżącej listy, wybierz polecenie Wczytaj ustawienia domyślne narzędzia. Następnie zaznacz odpowiedni plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
 - Aby zastąpić bieżącą listę inną biblioteką, wybierz polecenie Zastąp domyślne ustawienia narzędzia. Następnie zaznacz odpowiedni plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
 - Wybierz plik biblioteki (wyświetlany u dołu menu panelu). Aby zastąpić bieżącą listę, kliknij przycisk OK. Aby dodać element do listy, kliknij przycisk Dołącz.
- Aby zapisać bieżącą listę jako bibliotekę do użytku w przyszłości, wybierz polecenie Zapisz ustawienia domyślne narzędzia. 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.

Zmienianie sposobu wyświetlania elementów na panelu podręcznym

- 1. Kliknij trójkąt w prawym górnym rogu panelu podręcznego, aby wyświetlić menu panelu.
- 2. Wybierz opcję widoku: Tylko tekst, Mała lista lub Duża lista.

Wyświetlanie i definiowanie menu

Do góry

Wyświetl menu kontekstowe

W menu kontekstowych są wyświetlane polecenia dotyczące aktywnego narzędzia, zaznaczenia lub panelu. Należy je odróżnić od menu widocznych u góry przestrzeni roboczej.



Wyświetlanie menu kontekstowego dla narzędzia Kroplomierz

- 1. Umieść wskaźnik nad elementem obrazu lub panelu.
- 2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z naciśniętym 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 rozwijanego Zestaw.
- Wybrać opcję z menu Menu dla: Menu aplikacji Pozwala wyświetlić, ukryć lub wyróżnić wybranym kolorem elementy w menu aplikacji.

Menu paneli Pozwala wyświetlić, ukryć lub wyróżnić wybranym kolorem elementy w menu paneli.

- 4. Kliknij trójkąt obok nazwy menu lub panelu.
- 5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby ukryć element menu, kliknij przycisk Widoczność I.
 - · Aby wyświetlić element menu, kliknij pusty przycisk Widoczność.
 - Aby dodać kolor do elementu menu, kliknij próbkę koloru (jeśli nie jest przypisany żaden kolor, jest wyświetlany tekst Brak) 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 ^Q.

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.

Polecenie menu panelu	Widoczność	Kolor
😴 Informacje		
Opcje panelu	9	🛑 Czerwony 🖉 👻
Próbki koloru	9	Brak
Zamknij	9	Czerwony
Zamknij grupę kart	۲	Pomarańczowy
≬ Kanały	Zółty Zielony	
▶ Kolor		Niebieski
▶ Kompozycje warstw		Fioletowy
		Szary

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.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Z menu zawierającego elementy ukryte wybrać polecenie Pokaż wszystkie elementy menu.
- · Kliknij menu zawierające ukryte elementy z naciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

💡 Aby na stałe uwidocznić wszystkie elementy menu, wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Istotne elementy.

Włącz lub wyłącz kolory menu

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

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Preferencje

Informacje o preferencjach

W pliku Adobe Photoshop Prefs są zapisane różne ustawienia programu, między innymi ogólne opcje wyświetlania, a także opcje zapisywania plików, wydajności, kursorów, przezroczystości, tekstu, 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.

Szczegółowe informacje o konkretnych ustawieniach preferencji zamieszczono w tematach dotyczących określonych zadań. Na przykład wyszukanie w pomocy frazy "Ustawienia przezroczystości" umożliwi zapoznanie się z omówieniem tych ustawień w kontekście pokrewnych im funkcji, takich jak zarządzanie warstwami.

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 przycisk Następny, aby wyświetlić kolejny zestaw preferencji z listy. Kliknij przycisk Poprzedni, aby wyświetlić poprzedni zestaw preferencji z listy.

Pomoc zawiera informacje o opcjach poszczególnych preferencji.

Aby ręcznie przywrócić domyślne preferencje:

 Znajdź plik preferencji, które chcesz wyzerować, i przenieś go do innej lokalizacji. Gdy program Photoshop zostanie ponownie uruchomiony, utworzy nowy plik preferencji w lokalizacji pierwotnej. Zobacz Nazwy i lokalizacje plików preferencji.

Aby szybko przywrócić preferencje przy użyciu skrótu klawiaturowego:

 Natychmiast po uruchomieniu programu Photoshop wciśnij i przytrzymaj klawisze Alt+Control+Shift (Windows) lub Option+Command+Shift (Mac OS). Program będzie monitował o usunięcie bieżących ustawień. Przy następnym uruchomieniu programu Photoshop zostaną utworzone nowe pliki preferencji.

Uwaga: W przypadku użycia skrótu klawiaturowego zostaną także przywrócone domyślne preferencje dotyczące własnych skrótów klawiaturowych, przestrzeni roboczych oraz ustawień kolorów.

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.

Więcej tematów pomocy

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Domyślne skróty klawiaturowe

Pobierz | Dokumentacja skrótów klawiaturowych programu Photoshop CC (PDF) Skróty dotyczące zaznaczania narzędzi Skróty dotyczące wyświetlania obrazów Skróty klawiaturowe dotyczące opcji Wypaczenie marionetkowe Skróty klawiaturowe dotyczące funkcji poprawiania krawędzi Skróty dotyczące funkcji Galeria filtrów Skróty klawiaturowe filtra Formowanie Skróty klawiaturowe dotyczące funkcji Punkt zbiegu Skróty dotyczące okna dialogowego Camera Raw Skróty dotyczące okna dialogowego Czarno-biały Skróty klawiaturowe dotyczące opcji Krzywe Skróty dotyczące zaznaczania i przenoszenia obiektów Skróty dotyczące przekształcania zaznaczeń, obramowań i ścieżek Skróty dotyczące edycji ścieżek Klawisze dotyczace malowania Skróty klawiaturowe dotyczące trybów mieszania Skróty klawiaturowe służące do zaznaczania i edycji tekstu Skróty dotyczące formatowania tekstu Skróty dotyczące odcięć i optymalizacji Klawisze dotyczące paneli Skróty klawiaturowe panelu Operacje Klucze warstw dopasowań Skróty klawiaturowe panelu Animacja w trybie Klatki Skróty klawiaturowe panelu Animacja w trybie Oś czasu (Photoshop Extended) Skróty klawiaturowe panelu Pędzel Skróty klawiaturowe panelu Kanały Skróty klawiaturowe do obsługi panelu Powielanie źródła Skróty klawiaturowe panelu Kolor Skróty klawiaturowe panelu Historia Skróty klawiaturowe panelu Informacje Skróty klawiaturowe panelu Warstwy Skróty klawiaturowe panelu Layer Comps (Kompozycje warstw) Skróty klawiaturowe panelu Ścieżki Skróty klawiaturowe panelu Próbki Skróty klawiaturowe dotyczące narzędzi 3D (Photoshop Extended) Skróty klawiaturowe dotyczące wykonywania pomiarów (Photoshop Extended) Skróty klawiaturowe dotyczące plików DICOM (Photoshop Extended) Skróty klawiaturowe dotyczące opcji Extract (Wydziel) i Pattern Maker (Tworzenie wzorka) (wtyczki opcjonalne) Klawisze funkcyjne

Pobierz | Dokumentacja skrótów klawiaturowych programu Photoshop CC (PDF)

Do góry



Pobierz ten przydatny dokument opracowany przez Marijana Tompę ze społeczności użytkowników program Photoshop.... Więcej informacji

http://adobe.ly/181G9SM



autor Marijan Tompa http://tomaxxi.com/

Jest projektantem grafiki z Subotica (Serbia). Jest doświadczonym użytkownikiem usługi Adobe Creative Cloud. Oprócz tego jest przedstawicielem grupy użytkowników programu Adobe InDesign, a także programistą JavaScript, ActionScript, Flex i skryptów/paneli programu InDesign.

Podziel się wiedzą ze społecznością Adobe Community Help

Skróty dotyczące zaznaczania narzędzi

Naciśnięcie i przytrzymanie klawisza tymczasowo aktywuje narzędzie. Zwolnienie klawisza powoduje powrót do poprzedniego narzędzia. Informacje o dostosowywaniu skrótów można znaleźć w artykule Definiowanie nowych skrótów klawiaturowych. Informacje o skrótach klawiaturowych funkcji wprowadzonych w programie Photoshop CS6 można znaleźć w artykule Skróty klawiaturowe nowych funkcji wersji CS6.

Uwaga: Aby przełączać narzędzia w grupie wielu narzędzi, należy wielokrotnie nacisnąć ten sam klawisz skrótu.

Wynik	Windows	Mac OS
Przechodzenie między narzędziami o tym samym skrócie klawiaturowym	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie naciśnij klawisz skrótu (gdy jest wyłączona preferencja Użyj klawisza Shift do przełączania narzędzi)	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie naciśnij klawisz skrótu (gdy jest wyłączona preferencja Użyj klawisza Shift do przełączania narzędzi)
Przechodzenie między ukrytymi narzędziami	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij narzędzie (oprócz narzędzi do dodawania i usuwania punktów kotwiczenia oraz konwersji punktów)	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij narzędzie (oprócz narzędzi do dodawania i usuwania punktów kotwiczenia oraz konwersji punktów)
Narzędzie Przesuwanie	V	V
Narzędzie Zaznaczanie prostokątne† Narzędzie Zaznaczanie eliptyczne	М	М
Narzędzie Lasso Narzędzie Lasso wielokątne Narzędzie Lasso magnetyczne	L	L
Narzędzie Różdżka Narzędzie Szybkie zaznaczanie	W	W
Narzędzie Kadrowanie Narzędzie Cięcie na plasterki Narzędzie Zaznaczanie plasterków	C	C
Narzędzie Kroplomierz† Narzędzie Próbnik kolorów Narzędzie Miarka Narzędzie Notatki Narzędzie Zliczanie obiektów*	I	I
Narzędzie Punktowy pędzel korygujący Narzędzie Pędzel korygujący Narzędzie Łatka Narzędzie Czerwone oczy	J	J
Narzędzie Pędzel Narzędzie Ołówek Narzędzie Zastępowanie kolorów Narzędzie Pędzel mieszający	В	В
Narzędzie Stempel Narzędzie Stempel ze wzorkiem	S	S
Narzędzie Pędzel historii Narzędzie Artystyczny pędzel historii	Y	Y
Narzędzie Gumka† Narzędzie Gumka tła	E	E

Narzędzie Magiczna gumka				
Narzędzie Gradient	G	G		
Narzędzie Wiadro z farbą				
Narzędzie Rozjaśnianie	0	0		
Narzędzie Sciemnianie				
Narzędzie Pióro	P	Ρ		
Narzędzie Tekst pionowy	Т	т		
Narzędzie Pozioma maska tekstowa				
Narzędzie Pionowa maska tekstowa				
Narzędzie Zaznaczanie ścieżek	A	A		
Narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie				
Narzędzie Prostokąt	U	U		
Narzędzie Prostokąt zaokrąglony				
Narzędzie Elipsa				
Narzędzie Wielokąt				
Narzędzie Linia				
Narzędzie Kształt własny				
Narzędzie Obracanie obiektu 3D*	К	К		
Narzędzie Przetaczanie obiektu 3D*				
Narzędzie Panoramowanie obiektu 3D*				
Narzędzie Przesuwanie obiektu 3D*				
Narzędzie Skalowanie obiektu 3D*				
Narzędzie Obracanie kamery 3D*	Ν	Ν		
Narzędzie Przetaczanie kamery 3D*				
Narzędzie Panoramowanie kamery 3D*				
Narzędzie Poruszanie się z kamerą 3D*				
Narzędzie Powiększanie kamerą 3D*				
Narzędzie Rączka†	Н	Н		
Narzędzie Obracanie widoku	R	R		
Narzędzie Lupka†	Z	Z		
[†] Należy użyć tego samego klawisza skrótu dla narzędzia Formowanie.				
Tylko *Photoshop Extended				

Skróty dotyczące wyświetlania obrazów

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS
Przechodzenie między otwartymi dokumentami	Control + Tab	Control + Tab

Przejście do poprzedniego dokumentu	Shift + Control + Tab	Shift + Command + `	
Zamknięcie pliku w programie Photoshop i otwarcie go w programie Bridge	Shift + Control + W	Shift + Command + W	
Przechodzenie między trybem standardowym a trybem szybkiej maski	Q	Q	
Przełączanie (do przodu) pomiędzy trybami ekranu standardowym, pełnym z paskiem menu i pełnym	F	F	
Przełączanie (do tyłu) pomiędzy trybami ekranu standardowym, pełnym z paskiem menu i pełnym	Shift + F	Shift + F	
Przełączanie (do przodu) koloru obszaru roboczego	Spacja + F (lub kliknij prawym klawiszem myszy tło obszaru roboczego i wybierz kolor)	Spacja + F (lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control tło obszaru roboczego i wybierz kolor)	
Przełączanie (do tyłu) koloru obszaru roboczego	Spacja + Shift + F	Spacja + Shift + F	
Dopasowywanie obrazu do wielkości okna	Kliknij dwukrotnie narzędzie Rączka	Kliknij dwukrotnie narzędzie Rączka	
Powiększenie 100%	Kliknij dwukrotnie narzędzie Lupka lub Ctrl + 1	Kliknij dwukrotnie narzędzie Lupka lub Command + 1	
Uaktywnienie narzędzia Rączka (poza trybem edycji tekstu)	Spacja	Spacja	
Natychmiastowe, jednoczesne przesuwanie wielu dokumentów przy użyciu narzędzia Rączka	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij	
Uaktywnienie narzędzia Powiększanie	Control + Spacja	Command + Spacja	
Uaktywnienie narzędzia Zmniejszanie	Alt + Spacja	Option + Spacja	
Przesunięcie ramki zaznaczenia podczas przeciągania narzędzia Lupka	Spacja + przeciągnij	Spacja + przeciągnij	
Powiększenie procentowe i utrzymanie aktywności pola procentu powiększenia	Shift + Enter w polu wartości procentowej powiększenia panelu Nawigator	Shift + Return w polu wartości procentowej powiększenia panelu Nawigator	
Powiększenie pewnego obszaru obrazu	Control + przeciągnij w podglądzie w panelu Nawigator	Command + przeciągnij w podglądzie w panelu Nawigator	
Tymczasowe powiększenie obrazu	Przytrzymaj klawisz H, kliknij obraz i przytrzymaj przycisk myszy	Przytrzymaj klawisz H, kliknij obraz i przytrzymaj przycisk myszy	
Przewinięcie obrazu za pomocą narzędzia Rączka	Spacja + przeciągnij albo przeciągnij pole podglądu w panelu Nawigator	Spacja + przeciągnij albo przeciągnij pole podglądu w panelu Nawigator	
Przewijanie w górę lub w dół o 1 ekran	Page Up lub Page Down [†]	Page Up lub Page Down [†]	
Przewijanie w górę lub w dół o 10 jednostek	Shift + Page Up lub Page Down [†]	Shift + Page Up lub Page Down [†]	
Przesunięcie widoku do lewego górnego rogu albo prawego dolnego rogu	Home lub End	Home lub End	
Przełączanie rubinowego koloru maski warstwy (maska warstwy musi być zaznaczona)	\ (ukośnik odwrotny)	\ (ukośnik odwrotny)	
[†] Aby przewinąć obraz w prawo lub w lewo, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), a następnie użyć odpowiednio klawisza Page Up lub Page Down			

Skróty klawiaturowe dotyczące opcji Wypaczenie marionetkowe

Ten fragment listy obejmuje skróty, które nie są wyświetlane w poleceniach menu ani w podpowiedziach narzędzi.

Wynik	Windows	Mac OS
Całkowite anulowanie	Esc	Esc
Cofnięcie ostatniego dopasowania punktu	Ctrl + Z	Command + Z
Zaznaczenie wszystkich punktów	Ctrl + A	Command + A
Usunięcie zaznaczenia wszystkich punktów	Ctrl + D	Command + D
Zaznaczenie wielu punktów	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij
Przeniesienie wielu zaznaczonych punktów	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij
Tymczasowe ukrycie punktów	Н	Н

Skróty klawiaturowe dotyczące funkcji poprawiania krawędzi

Wynik	Windows	Mac OS
Otwarcie okna dialogowego Popraw krawędź	Control + Alt + R	Command + Option + R
Przechodzenie (do przodu) przez tryby podglądu	F	F
Przechodzenie (cofanie) przez tryby podglądu	Shift + F	Shift + F
Przełączanie pomiędzy oryginalnym obrazem a podglądem zaznaczenia	x	X
Przełączanie pomiędzy oryginalnym zaznaczeniem a poprawioną wersją	Ρ	Ρ
Przełączanie podglądu promienia	J	J
Przełączanie pomiędzy narzędziami Promień poprawiania i Wymazywanie poprawek	Shift + E	Shift + E

Skróty dotyczące funkcji Galeria filtrów

Do góry

Do góry

83

Zmiana przycisku Anuluj na Wyzeruj	Alt	Option
Cofnięcie/ponowienie operacji	Control + Z	Command + Z
Krok do przodu	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Krok wstecz	Control + Alt + Z	Command + Option + Z

Skróty klawiaturowe filtra Formowanie

Wynik	Windows	Mac OS		
Narzędzie Zawijanie w przód	W	W		
Narzędzie Rekonstrukcja	R	R		
Narzędzie Wirówka w prawo	С	С		
Narzędzie Wklęśnięcie	S	S		
Narzędzie Wybrzuszanie	В	В		
Narzędzie Wypychanie w lewo	0	0		
Narzędzie Lustro	М	М		
Narzędzie Turbulencja	Т	Т		
Narzędzie Zamrażanie maski	F	F		
Narzędzie Rozmrażanie maski	D	D		
Odwrócenie kolejności narzędzi Wybrzuszenie, Wklęśnięcie, Wciśnij z prawej i Lustro	Alt + narzędzie	Option + narzędzie		
Ciągłe próbkowanie zniekształcenia	Naciśnij klawisz Alt i przeciągnij w oknie podglądu przy wybranym narzędziu Rekonstrukcja z trybem przenoszenia, wirówki lub podobieństw	Naciśnij klawisz Option i przeciągnij w oknie podglądu przy wybranym narzędziu Rekonstrukcja z trybem przenoszenia, wirówki lub podobieństw		
Zmniejszenie/powiększenie rozmiaru pędzla o 2 albo gęstości, nacisku, siły lub wahania turbulencji o 1	Strzałka w dół/Strzałka w górę w polu tekstowym Rozmiar pędzla, Gęstość, Nacisk, Siła lub Wahanie turbulencji†	Strzałka w dół/Strzałka w górę w polu Rozmiar pędzla, Gęstość, Nacisk, Siła lub Wahanie turbulencji†		
Zmniejszenie/powiększenie rozmiaru pędzla o 2 albo gęstości, nacisku, siły lub wahania turbulencji o 1	Strzałka w lewo/Strzałka w prawo, gdy jest widoczny suwak Rozmiar pędzla, Gęstość, Nacisk, Siła lub Wahanie turbulencji [†]	Strzałka w lewo/Strzałka w prawo, gdy jest widoczny suwak Rozmiar pędzla, Gęstość, Nacisk, Siła lub Wahanie turbulencji [†]		
Przechodzenie między opcjami po prawej od góry	Tab	Tab		
Przechodzenie między opcjami po prawej od dołu	Shift + Tab	Shift + Tab		
Zmiana przycisku Anuluj na Wyzeruj	Alt	Option		
[†] Aby zmniejszyć/zwiększyć wielkość o 10, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift.				

Skróty klawiaturowe dotyczące funkcji Punkt zbiegu

Wynik

84

Powiększenie dwukrotne (tymczasowe)	Х	Х
Powiększenie	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Zmniejszenie	Control + - (dywiz)	Command + - (dywiz)
Dopasowanie do widoku	Control + 0 (zero); dwukrotne kliknięcie narzędzia Rączka	Command + 0 (zero); dwukrotne kliknięcie narzędzia Rączka
Powiększenie w środku (100%)	Kliknij dwukrotnie narzędzie Lupka	Kliknij dwukrotnie narzędzie Lupka
Zwiększenie rozmiaru pędzla (narzędzia Pędzel i Stempel)]]
Zmniejszenie rozmiaru pędzla (narzędzia Pędzel i Stempel)]]
Zwiększenie twardości pędzla (narzędzia Pędzel i Stempel)	Shift +]	Shift +]
Zmniejszenie twardości pędzla (narzędzia Pędzel i Stempel)	Shift + [Shift + [
Cofnięcie ostatniej operacji	Control + Z	Command + Z
Ponowienie ostatniej operacji	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Cofnięcie wszystkich zaznaczeń	Control + D	Command + D
Ukrycie zaznaczenia i płaszczyzn	Control + H	Command + H
Przesuwanie zaznaczenia o 1 piksel	Klawisze strzałek	Klawisze strzałek
Przesuwanie zaznaczenia o 10 pikseli	Shift + klawisze strzałek	Shift + klawisze strzałek
Kopiowanie	Control + C	Command + C
Wklejanie	Control + V	Command + V
Powtórzenie ostatniej operacji powielenia i przesunięcia	Control + Shift + T	Command + Shift + T
Utworzenie zaznaczenia swobodnego z bieżącego zaznaczenia	Control + Alt + T	
Wypełnienie zaznaczenia obrazem pod kursorem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Control, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Command, a następnie przeciągnij
Utworzenie duplikatu zaznaczenia jako zaznaczenia swobodnego	Przeciągnij z wciśniętymi klawiszami Control + Alt	Przeciągnij z wciśniętymi klawiszami Command + Option
Ograniczenie zaznaczenia do obrotów co 15°	Alt + Shift, aby obrócić	Option + Shift, aby obrócić
Zaznaczenie płaszczyzny położonej pod inną płaszczyzną	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Control, a następnie kliknij płaszczyznę	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Command, a następnie kliknij płaszczyznę
Utwórz 90 stopniową płaszczyznę, płaszczyzny nadrzędnej	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Control, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Command, a następnie przeciągnij
Usunięcie ostatniego punktu definiującego płaszczyznę	Backspace	Delete
Utworzenie pełnej płaszczyzny obszaru roboczego	Kliknij dwukrotnie narzędzie Utwórz płaszczyznę	Kliknij dwukrotnie narzędzie Utwórz płaszczyznę
Pokazanie/ukrycie miarek (tylko Photoshop Extended)	Control + Shift + H	Command + Shift + H

Eksport do pliku DFX (tylko Photoshop Extended)	Control + E	Command + E
Eksportuj do pliku 3DS (tylko Photoshop Extended)	Control + Shift + E	Command + Shift + E

Skróty dotyczące okna dialogowego Camera Raw

Uwaga: Naciśnięcie i przytrzymanie klawisza tymczasowo aktywuje narzędzie. Zwolnienie klawisza powoduje powrót do poprzedniego narzędzia.

Wynik	Windows	Mac OS
Narzędzie Lupka	Z	Z
Narzędzie Rączka	Н	Н
Narzędzie Balans bieli	1	1
Narzędzie Próbnik kolorów	S	S
Narzędzie Kadrowanie	С	С
Narzędzie Prostowanie	A	А
Narzędzie Redukcja punktów	В	В
Narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu	E	E
Panel Podstawowe	Ctrl + Alt + 1	Command + Option + 1
Panel Krzywa tonalna	Ctrl + Alt + 2	Command + Option + 2
Panel Szczegół	Ctrl + Alt + 3	Command + Option + 3
Panel HSL/Skala szarości	Ctrl + Alt + 4	Command + Option + 4
Panel Rozdziel tonowanie	Ctrl + Alt + 5	Command + Option + 5
Panel Korekcja obiektywu	Ctrl + Alt + 6	Command + Option + 6
Panel Kalibracja aparatu	Ctrl + Alt + 7	Command + Option + 7
Panel Ustawienia domyślne	Ctrl + Alt + 8	Command + Option + 8 (W Preferencjach systemowych systemu Mac OS musi być wyłączony skrót powiększania związany z funkcją Dostęp uniwersalny).
Panel Otwórz migawki	Ctrl + Alt + 9	Command + Option + 9
Narzędzie Ukierunkowane dopasowanie krzywej parametrycznej	Ctrl + Alt + Shift + T	Command + Option + Shift + T
Narzędzie Ukierunkowane dopasowanie barwy	Ctrl + Alt + Shift + H	Command + Option + Shift + H
Narzędzie Ukierunkowane dopasowanie nasycenia	Ctrl + Alt + Shift + S	Command + Option + Shift + S
Narzędzie Ukierunkowane dopasowanie Iuminancji	Ctrl + Alt + Shift + L	Command + Option + Shift + L
Narzędzie Ukierunkowane dopasowanie mieszania skali szarości	Ctrl + Alt + Shift + G	Command + Option + Shift + G
Ostatnio używane narzędzie Ukierunkowane dopasowanie	Т	Т

Narzędzie Pędzel dopasowania	К	К
Narzędzie Filtr stopniowy	G	G
Zwiększenie/zmniejszenie rozmiaru pędzla]/[]/[
Zwiększenie/zmniejszenie stopnia wtapiania pędzla	Shift +] / Shift + [Shift +] / Shift + [
Zwiększanie/zmniejszanie przepływu narzędzia Pędzel dopasowania z krokiem 10	= (znak równości) / - (dywiz)	= (znak równości) / - (dywiz)
Tymczasowe przełączenie z trybu dodawania na tryb wymazywania albo z trybu wymazywania na tryb dodawania podczas pracy z narzędziem Pędzel dopasowania	Alt	Option
Zwiększanie/zmniejszanie rozmiaru tymczasowego narzędzia Pędzel dopasowania	Alt +] / Alt + [Option +] / Option + [
Zwiększanie/zmniejszanie stopnia wtapiania tymczasowego narzędzia Pędzel dopasowania	Alt + Shift +] / Alt + Shift + [Option + Shift +] / Option + Shift + [
Zwiększanie/zmniejszanie przepływu tymczasowego narzędzia Pędzel dopasowania z krokiem 10	Alt + = / Alt + -	Option = / Option + -
Przełączenie narzędzia Pędzel dopasowania do trybu nowego dopasowania z trybu dodawania lub wymazywania narzędzia Pędzel dopasowania lub z Filtru stopniowego	Ν	Ν
Przełączenie automatycznej maski dla narzędzia Pędzel dopasowania	Μ	Μ
Przełączenie pokazywania maski dla narzędzia Pędzel dopasowania	Y	Y
Przełączenie punktów narzędzia Pędzel dopasowania	V	V
Przełączenie nakładki dla narzędzia Filtr stopniowy, Usuwanie dodatkowych lub Usuwanie efektu czerwonych oczu	V	V
Obracanie obrazu w lewo	L lub Ctrl +]	L lub Command +]
Obracanie obrazu w prawo	R lub Ctrl + [R lub Command + [
Powiększenie	Ctrl + + (plus)	Command + + (plus)
Zmniejszenie	Ctrl + - (dywiz)	Command + - (dywiz)
Tymczasowe uaktywnienie narzędzia Powiększanie (Nie działa, gdy wybrane jest narzędzie Prostowanie. Jeśli aktywne jest narzędzie Kadrowanie, tymczasowo przełącza na narzędzie Prostowanie).	Ctrl	Command
Tymczasowe uaktywnienie narzędzia Zmniejsz i zmiana przycisku Otwórz obraz na Otwórz kopię oraz przycisku Anuluj na Wyzeruj	Alt	Option

Przełączenie podglądu	Р	Ρ
Tryb pełnoekranowy	F	F
Tymczasowe uaktywnienie narzędzia Balans bieli i zmiana przycisku Otwórz obraz na Otwórz obiekt	Shift	Shift
(Nie działa, jeśli jest aktywne narzędzie Kadrowanie).		
Zaznaczanie wielu punktów w panelu Krzywe	Kliknij pierwszy punkt; kliknij z wciśniętym klawiszem Shift kolejne punkty	Kliknij pierwszy punkt; kliknij z wciśniętym klawiszem Shift kolejne punkty
Dodawanie punktu krzywej w panelu Krzywe	Klikni w podglądzie z wciśniętym klawiszem Control	Klikni w podglądzie z wciśniętym klawiszem Command
Przesunięcie zaznaczonego punktu w panelu Krzywe (o 1 jednostkę)	Klawisze strzałek	Klawisze strzałek
Przesunięcie zaznaczonego punktu w panelu Krzywe (o 10 jednostek)	Shift + strzałka	Shift + strzałka
Otwarcie zaznaczonych obrazów w oknie dialogowym Camera Raw z programu Bridge	Ctrl + R	Command + R
Otwarcie zaznaczonych obrazów z programu Bridge z pominięciem okna dialogowego Camera Raw	Shift + dwukrotne kliknięcie obrazu	Shift + dwukrotne kliknięcie obrazu
Wyświetlenie obszaru podświetlonego, który będzie przycięty w Podglądzie	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie przeciągnij suwak Ekspozycja, Przywracanie lub Czarny	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie przeciągnij suwak Ekspozycja, Przywracanie lub Czarny
Ostrzeżenie przycinania podświetlenia	0	0
Ostrzeżenie przycinania cienia	U	U
(Tryb Filmstrip) Dodanie oceny od 1 do 5 gwiazdek	Ctrl + 1 - 5	Command + 1–5
(Tryb Filmstrip) Zwiększenie/zmniejszenie oceny	Ctrl + . (kropka) / Ctrl + , (przecinek)	Command + . (kropka) / Command + , (przecinek)
(Tryb Filmstrip) Dodanie czerwonej etykiety	Ctrl + 6	Command + 6
(Tryb Filmstrip) Dodanie żółtej etykiety	Ctrl + 7	Command + 7
(Tryb Filmstrip) Dodanie zielonej etykiety	Ctrl + 8	Command + 8
(Tryb Filmstrip) Dodanie niebieskiej etykiety	Ctrl + 9	Command + 9
(Tryb Filmstrip) Dodanie purpurowej etykiety	Ctrl + Shift + 0	Command + Shift + 0
Preferencje funkcji Camera Raw	Ctrl + K	Command + K
Usunięcie preferencji funkcji Camera Raw	Ctrl + Alt (przy otwieraniu)	Option + Shift (przy otwieraniu)

Skróty dotyczące okna dialogowego Czarno-biały

Wynik	Windows	Mac OS
Otwórz okno dialogowe Czarno-biały	Shift + Control + Alt + B	Shift + Command + Option + B

Zwiększenie/zmniejszenie wybranej wartości o 1%	Strzałka w górę/Strzałka w dół	Strzałka w górę/Strzałka w dół
Zwiększenie/zmniejszenie wybranej wartości o 10%	Shift + Strzałka w górę/Strzałka w dół	Shift + Strzałka w górę/Strzałka w dół
Zmiana wartości suwaka najbardziej zbliżonego koloru	Kliknięcie-przeciągnięcie po obrazie	Kliknięcie-przeciągnięcie po obrazie

Skróty klawiaturowe dotyczące opcji Krzywe

Wynik	Windows	Mac OS
Otwarcie okna dialogowego Krzywe	Control + M	Command + M
Zaznaczenie kolejnego punktu na krzywej	+ (plus)	+ (plus)
Zaznaczenie poprzedniego punktu na krzywej	- (minus)	- (minus)
Zaznaczenie kilku punktów na krzywej	Klikanie punktów z wciśniętym klawiszem Shift	Klikanie punktów z wciśniętym klawiszem Shift
Usunięcie zaznaczenia punktu	Control + D	Command + D
Usunięcie punktu na krzywej	Zaznacz punkt i wciśnij klawisz Delete	Zaznacz punkt i wciśnij klawisz Delete
Przesunięcie zaznaczonego punktu o 1 jednostkę	Klawisze strzałek	Klawisze strzałek
Przesunięcie zaznaczonego punktu o 10 jednostek	Shift + Klawisze strzałek	Shift + Klawisze strzałek
Wyświetlanie świateł i cieni, które zostaną przycięte	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie przesuń czarny/biały suwak	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie przesuń czarny/biały suwak
Ustawienie punktu na krzywej kompozytowej	Control i kliknij obraz	Command i kliknij obraz
Ustaw punkt na krzywych kanału	Naciśnij i przytrzymaj klawisze Shift + Control, a następnie kliknij obraz	Naciśnij i przytrzymaj klawisze Shift + Control, a następnie kliknij obraz
Przełącz wielkość siatki	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij pole	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij pole

Skróty dotyczące zaznaczania i przenoszenia obiektów

Do góry

Ten fragment listy obejmuje skróty, które nie są wyświetlane w poleceniach menu ani w podpowiedziach narzędzi.

Wynik	Windows	Mac OS
Zmiana położenia ramki zaznaczenia podczas zaznaczania‡	Dowolne narzędzie zaznaczanie prostokątne (poza narzędziem do zaznaczania pojedynczych kolumn i pojedynczych wierszy) + Spacja i przeciągnij	Dowolne narzędzie zaznaczanie prostokątne (poza narzędziem do zaznaczania pojedynczych kolumn i pojedynczych wierszy) + Spacja i przeciągnij
Poszerzanie zaznaczenia	Dowolne narzędzie do zaznaczania + Shift i przeciągnij	Dowolne narzędzie do zaznaczania + Shift i przeciągnij
Usunięcie z zaznaczenia	Dowolne narzędzie do zaznaczania + Alt i przeciągnij	Dowolne narzędzie do zaznaczania + Option i przeciągnij

Przecięcie z zaznaczeniem	Dowolne narzędzie do zaznaczania (z wyjątkiem narzędzia Szybkie zaznaczanie) + Shift + Alt i przeciągnij	Dowolne narzędzie do zaznaczania (z wyjątkiem narzędzia Szybkie zaznaczanie) + Shift + Option i przeciągnij
Ograniczenie kształtu ramki zaznaczania do kwadratu lub koła (jeśli nie są aktywne inne zaznaczenia)‡	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij
Rysowanie ramki zaznaczenia od środka (jeśli nie są aktywne inne zaznaczenia)‡	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie przeciągnij
Ograniczenie kształtu ramki zaznaczania i rysowanie jej od środka‡	Shift + Alt i przeciągnij	Shift + Option i przeciągnij
Uaktywnienie narzędzia Przesuwanie	Control (z wyjątkiem sytuacji, gdy jest zaznaczone narzędzie Rączka, Cięcie na plasterki, Ścieżka, Kształt lub dowolne narzędzie Pióro)	Command (z wyjątkiem sytuacji, gdy jest zaznaczone narzędzie Rączka, Cięcie na plasterki, Ścieżka, Kształt lub dowolne narzędzie Pióro)
Przełączanie się między narzędziem Lasso magnetyczne i Lasso	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie przeciągnij
Przełączanie narzędzia Lasso magnetyczne na narzędzie Lasso wielokątne	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij
Stosowanie/Anulowanie operacji narzędzia Lasso magnetyczne	Enter/Esc lub Control + . (kropka)	Return/Esc lub Command + . (kropka)
Przesunięcie kopii zaznaczenia	Narzędzie Przesuwanie + Alt i przeciągnij zaznaczenie [‡]	Narzędzie Przesunięcie + Option i przeciągnij zaznaczenie‡
Przesunięcie obszaru zaznaczenia o 1 piksel	Dowolne zaznaczenie + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół†	Dowolne zaznaczenie + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół†
Przesuwanie zaznaczenia o 1 piksel	Dowolne zaznaczenie + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół ^{†‡}	Dowolne zaznaczenie + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół ^{†‡}
Przesuwanie warstwy o 1 piksel, gdy na warstwie nie są zaznaczone żadne obiekty	Control + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół†	Command + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół†
Zwiększenie/zmniejszenie szerokości obszaru	Narzędzie Lasso magnetyczne + [lub]	Narzędzie Lasso magnetyczne + [lub]
Akceptacja kadrowania lub brak zezwolenia na nie	Narzędzie Kadrowanie + Enter lub Esc	Narzędzie Kadrowanie + Return lub Esc
Włączanie i wyłączanie pola wycięcia	/ (kreska ukośna)	/ (kreska ukośna)
Tworzenie kątomierza	Narzędzie Miarka + Alt i przeciągnij punkt końcowy	Narzędzie Miarka + Option i przeciągnij punkt końcowy
Przyciągnięcie linii pomocniczych do znaczników miarki (z wyjątkiem sytuacji, gdy nie jest zaznaczona opcja Widok > Przyciągnij)	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij linię pomocniczą	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij linię pomocniczą
Przechodzenie między poziomą i pionową linią pomocniczą	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie przeciągnij linię pomocniczą	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie przeciągnij linię pomocniczą
[†] Wciśnięcie klawisza Shift powoduje zwiększenie skoku o 10 pikseli. [‡] Dotyczy narzędzi do tworzenia kształtów.		

Skróty dotyczące przekształcania zaznaczeń, obramowań i ścieżek

Wynik	Windows	Mac OS
Transformacja od środka lub odbicie	Alt	Option
Ograniczenie	Shift	Shift
Zniekształcenie	Control	Command
Zastosowanie	Enter	Return
Anulowanie	Control + . (kropka) lub Esc	Command + . (kropka) lub Esc
Przekształcenie dowolne z powieleniem danych	Control + Alt + T	Command + Option + T
Ponowne przekształcenie z powieleniem danych	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

Skróty dotyczące edycji ścieżek

Do góry

Do góry

Ten fragment listy obejmuje skróty, które nie są wyświetlane w poleceniach menu ani w podpowiedziach narzędzi.

Wynik	Windows	Mac OS
Zaznaczanie wielu punktów kontrolnych	Narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie + Shift i kliknij	Narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie + Shift i kliknij
Zaznaczenie całej ścieżki	Narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie + Alt i kliknij	Narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie + Option i kliknij
Powielenie ścieżki	Przeciągnij z wciśniętymi klawiszami Control i Alt za pomocą narzędzia Pióro (dowolnego), Zaznaczanie ścieżek lub Zaznaczanie bezpośrednie	Przeciągnij z wciśniętymi klawiszami Command i Option za pomocą narzędzia Pióro (dowolnego), Zaznaczanie ścieżek lub Zaznaczanie bezpośrednie
Przełączanie narzędzia Zaznaczanie ścieżek, Pióro, Dodawanie punktów kontrolnych, Usuwanie punktów kontrolnych, Konwertowanie punktów na narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie	Control	Command
Przełączanie narzędzia Pióro lub Pióro dowolne na narzędzie Konwertowanie punktów (gdy kursor znajduje się nad punktem kontrolnym lub kierunkowym)	Alt	Option
Zamknięcie ścieżki	Kliknij dwukrotnie narzędziem Pióro magnetyczne	Kliknij dwukrotnie narzędziem Pióro magnetyczne
Zamknięcie ścieżki z segmentem prostoliniowym	Narzędzie Pióro magnetyczne + Alt + dwukrotne kliknięcie	Narzędzie Pióro magnetyczne + Option + dwukrotne kliknięcie

Klawisze dotyczące malowania

Wynik	Windows	Mac OS
Wybór koloru narzędzia z próbnika kolorów	Dowolne narzędzie do malowania + Shift + Alt + kliknięcie prawym przyciskiem i przeciągnięcie	Dowolne narzędzie do malowania + Control + Option + Command i przeciągnięcie

Wybór koloru narzędzia z obrazu za pomocą narzędzia Kroplomierz	Dowolne narzędzie do malowania + Alt lub dowolne narzędzie do tworzenia kształtów + Alt (gdy nie jest zaznaczona opcja Ścieżki)	Dowolne narzędzie do malowania + Option lub dowolne narzędzie do tworzenia kształtów + Option (gdy nie jest zaznaczona opcja Ścieżki)
Wybranie koloru tła	Narzędzie Kroplomierz + Alt i kliknij	Narzędzie Kroplomierz + Option i kliknij
Narzędzie Próbnik kolorów	Narzędzie Kroplomierz + Shift	Narzędzie Kroplomierz + Shift
Usuwa próbnik kolorów	Narzędzie Próbnik kolorów + Alt i kliknij	Narzędzie Próbnik kolorów + Option i kliknij
Określenie krycia, tolerancji, intensywności i ekspozycji dla trybu malowania	Dowolne narzędzie do malowania lub edycji + klawisze numeryczne (na przykład 0 = 100%, 1 = 10%, 4 i szybkie naciśnięcie 5 = 45%; gdy jest zaznaczona opcja aerografu, należy użyć skrótu Shift + klawisze liczbowe)	Dowolne narzędzie do malowania lub edycji + klawisze numeryczne (na przykład 0 = 100%, 1 = 10%, 4 i szybkie naciśnięcie 5 = 45%; gdy jest zaznaczona opcja aerografu, należy użyć skrótu Shift + klawisze liczbowe)
Określenie przepływu dla trybu malowania	Dowolne narzędzie do malowania lub edycji + klawisze numeryczne (na przykład 0 = 100%, 1 = 10%, 4 i szybkie naciśnięcie 5 = 45%; gdy jest zaznaczona opcja aerografu, nie należy używać klawisza Shift)	Dowolne narzędzie do malowania lub edycji + klawisze numeryczne (na przykład 0 = 100%, 1 = 10%, 4 i szybkie naciśnięcie 5 = 45%; gdy jest zaznaczona opcja aerografu, nie należy używać klawisza Shift)
Zmiana ustawienia Mieszaj pędzla mieszającego	Alt + Shift + cyfra	Option + Shift + cyfra
Zmiana ustawienia Mokry pędzla mieszającego	Klawisze cyfr	Klawisz cyfry
Zmiana ustawień Mokry i Mieszanie pędzla mieszającego na zero	00	00
Przechodzenie między trybami mieszania	Shift + + (plus) lub – (minus)	Shift + + (plus) lub – (minus)
Otwieranie okna dialogowego Wypełnienie na warstwie tła lub standardowej	Backspace lub Shift + Backspace	Delete lub Shift + Delete
Wypełnianie kolorem narzędzia lub tła	Alt + Backspace lub Control + Backspace [†]	Option + Delete lub Command + Delete [†]
Wypełnianie z historii	Control + Alt + Backspace [†]	Command + Option + Delete [†]
Wyświetla okno dialogowe Wypełnij	Shift + Backspace	Shift + Delete
Włączenie/wyłączenie blokady pikseli przezroczystych	/ (kreska ukośna)	/ (kreska ukośna)
Połączenie punktów z linią prostą	Dowolne narzędzie do malowania + Shift i kliknij	Dowolne narzędzie do malowania + Shift i kliknij
[†] Przytrzymanie klawisza Shift powoduje zachowanie przezroczystości.		

Skróty klawiaturowe dotyczące trybów mieszania

Wynik	Windows	Mac OS
Przechodzenie między trybami mieszania	Shift + + (plus) lub - (minus)	Shift + + (plus) lub - (minus)
Zwykły	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
Rozpuszczanie	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
Z tyłu (tylko narzędzie Pędzel)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
Wyczyszczenie (tylko narzędzie Pędzel)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R

Ciemniej	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
Mnożenie	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
Ściemnianie	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
Ściemnianie liniowe	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
Jaśniej	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
Ekran	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
Rozjaśnianie	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
Rozjaśnianie liniowe	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
Nakładka	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
Łagodne światło	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
Ostre światło	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
Światło jaskrawe	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
Światło liniowe	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
Światło punktowe	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z
Mieszanie twarde	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
Różnica	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
Wykluczenie	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
Barwa	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
Nasycenie	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
Kolor	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
Jasność	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
Zmniejszenie nasycenia	Narzędzie Gąbka + Shift + Alt + D	Narzędzie Gąbka + Shift + Option + D
Zwiększenie nasycenia	Narzędzie Gąbka + Shift + Alt + S	Narzędzie Gąbka + Shift + Option + S
Rozjaśnienie/ściemnienie cieni	Narzędzie Rozjaśnianie/Ściemnianie + Shift + Alt + S	Narzędzie Rozjaśnianie/Ściemnianie + Shift + Option + S
Rozjaśnianie/ściemnianie półcieni	Narzędzie Rozjaśnianie/Ściemnianie + Shift + Alt + M	Narzędzie Rozjaśnianie/Ściemnianie + Shift + Option + M
Rozjaśnianie/ściemnianie podświetleń	Narzędzie Rozjaśnianie/Ściemnianie + Shift + Alt + H	Narzędzie Rozjaśnianie/Ściemnianie + Shift + Option + H
Ustawienie trybu mieszania Próg dla obrazów bitmapowych i trybu Zwykły dla pozostałych obrazów	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

Skróty klawiaturowe służące do zaznaczania i edycji tekstu

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS

	12140
Zaznaczenie znaku po prawej/lewej, wiersza u dołu/góry lub wyrazu po lewej /prawejShift + Strzałka w lewo/Strzałka w górę, lub Control + Shift + Strzałka w lewo/Strzałka w górę, lub Control + Shift + Strzałka w lewo/Strzałka w górę, lub w prawoShift + Strzałka w lewo/Strzałka w górę, lub Strzałka w górę, Command + Shift + Strzałka w lewo/Strzałka w prawo	ub
Zaznaczenie znaków między punktem wstawiania a punktem, w którym klikniętoNaciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknijNaciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij	а
Przesunięcie kursora o 1 znak w lewo/w prawo, o 1 wiersz w dół/w górę lub o 1 wyraz w lewo/w prawoStrzałka w lewo/Strzałka w prawo, Strzałka w dół/Strzałka w górę lub Control + Strzałka w lewo/Strzałka w prawoStrzałka w lewo/Strzałka w prawo, Strzałka w górę lub Control prawoStrzałka w lewo/Strzałka w prawo, Strzałka w lewo/Strzałka w prawo	a w
Utworzenie nowej warstwy tekstowej przy zaznaczonej warstwie tekstowej w panelu Warstwy	а
Zaznaczenie wyrazu, wiersza, akapitu lub Kliknij dwukrotnie, kliknij trzykrotnie, kliknij trzykrotnie, kliknij dwukrotnie, kliknij trzykrotnie, czterokrotnie lub kliknij pięciokrotnie	kliknij
Wyświetlenie/ukrycie zaznaczenia tekstu Control + H Command + H	
Wyświetlenie obwiedni służącej do przekształcania tekstu podczas jego edycji, a także uaktywnienie narzędzia Przesuwanie, gdy kursor znajduje się wewnątrz obwiedniControlCommand	
Skalowanie tekstu wewnątrz obwiedni, gdy są zmieniane jej wymiaryPrzeciągnięcie uchwytu obwiedni z wciśniętym klawiszem ControlPrzeciągnięcie uchwytu obwiedni z wciśniętym klawiszem Command	
Przesuwanie pola tekstowego podczas tworzenia go Spacja + przeciągnij Spacja + przeciągnij	

Skróty dotyczące formatowania tekstu

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS
Wyrównanie do lewej, do środka lub do prawej	Narzędzie Tekst poziomy + Control + Shift + L, C lub R	Narzędzie Tekst poziomy + Command + Shift + L, C lub R
Wyrównanie do góry, do środka lub do dołu	Narzędzie Tekst pionowy + Control + Shift + L, C lub R	Narzędzie Tekst pionowy + Command + Shift + L, C lub R
Wybór skalowania poziomego 100%	Control + Shift + X	Command + Shift + X
Wybór skalowania pionowego 100%	Control + Shift + Alt + X	Command + Shift + Option + X
Wybór interlinii automatycznej	Control + Shift + Alt + A	Command + Shift + Option + A
Wybór światła zerowego	Control + Shift + Q	Command + Control + Shift + Q
Justowanie akapitu (ostatni wiersz wyrównany do lewej)	Control + Shift + J	Command + Shift + J
Justowanie akapitów, justowanie wszystkich	Control + Shift + F	Command + Shift + F
Przełączanie dzielenia wyrazów w akapicie	Control + Shift + Alt + H	Command + Control + Shift + Option + H

Przełączanie układacza typograficznego jednowierszowego/wielowierszowego	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
Zmniejszenie lub zwiększenie rozmiaru zaznaczonego tekstu o 2 punkty lub piksele	Control + Shift + < lub > [†]	Command + Shift + < lub >†
Zmniejszenie lub zwiększenie interlinii o 2 punkty lub piksele	Alt + Strzałka w dół lub Strzałka w górꆆ	Option + Strzałka w dół lub Strzałka w górę ^{††}
Zmniejszenie lub zwiększenie przesunięcia linii bazowej o 2 punkty lub piksele	Shift + Alt + Strzałka w dół lub Strzałka w górꆆ	Shift + Option + Strzałka w dół lub Strzałka w górꆆ
Zmniejszenie lub zwiększenie kerningu/ światła o 20/1000 ems	Alt + Strzałka w lewo lub Strzałka w prawo ^{††}	Option + Strzałka w lewo lub Strzałka w prawo ^{††}
[†] Wciśnięcie klawisza Alt (Win) lub Option (Mac OS) powoduje zmniejszenie/zwiększenie odpowiedniej wielkości o 10.		
⁺⁺ Wciśnięcie klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) powoduje zmniejszenie/zwiększenie odpowiedniej wielkości o 10.		

Skróty dotyczące odcięć i optymalizacji

Wynik Windows Mac OS Przełączanie się między narzędziem Control Command Odcięcie i Zaznaczanie odcięć Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a Rysowanie plasterka kwadratowego Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij następnie przeciągnij Rysowanie od środka na zewnątrz Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie przeciągnij następnie przeciągnij Rysowanie plasterka kwadratowego od Shift + Alt i przeciągnij Shift + Option i przeciągnij środka na zewnątrz Zmiana położenia platerka w trakcie jego Spacja + przeciągnij Spacja + przeciągnij tworzenia Otwarcie menu kontekstowego Kliknij plasterek prawym przyciskiem Kliknij plasterek z wciśniętym klawiszem Control myszy

Klawisze dotyczące paneli

Do góry

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS
Ustawianie opcji dla nowych elementów (z wyjątkiem paneli Operacje, Animacja, Style, Pędzle, Domyślne ustawienia narzędzia i Kompozycje warstw)	Alt + kliknij przycisk Nowy	Option + kliknij przycisk Nowy
Usunięcie bez potwierdzenia (oprócz panelu Pędzel)	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk Usuń	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij przycisk Usuń
Zastosowanie wartości i utrzymanie pola w stanie aktywności	Shift + Enter	Shift + Return
Pokazanie/ukrycie wszystkich paneli	Tab	Tab
Pokazanie/ukrycie wszystkich paneli oprócz przybornika i paska opcji	Shift + Tab	Shift + Tab

Podświetlenie paska opcji	Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie i naciśnij klawisz Enter	Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie i naciśnij klawisz Return
Zwiększenie/zmniejszenie wybranych wartości o 10	Shift + Strzałka w górę/Strzałka w dół	Shift + Strzałka w górę/Strzałka w dół

Skróty klawiaturowe panelu Operacje

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS
Włączenie polecenia i wyłączenie wszystkich pozostałych albo włączenie wszystkich poleceń	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij znacznik obok polecenia	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij znacznik obok polecenia
Włączenie bieżącej opcji modalnej i wyłączenie wszystkich innych opcji modalnych	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij
Zmiana opcji operacji lub zestawu operacji	Alt + dwukrotnie kliknięcie operacji lub zestawu operacji	Option + dwukrotnie kliknięcie operacji lub zestawu operacji
Wyświetlenie okna dialogowego Opcje dla zarejestrowanego polecenia	Kliknij dwukrotnie zarejestrowane polecenie	Kliknij dwukrotnie zarejestrowane polecenie
Odtworzenie całej operacji	Control + dwukrotnie kliknij operację	Command + dwukrotnie kliknij operację
Zwinięcie/rozwinięcie wszystkich składników operacji	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij trójkąt	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij trójkąt
Wykonanie polecenia	Kliknij przycisk Odtwórz z wciśniętym klawiszem Control	Kliknij przycisk Odtwórz z wciśniętym klawiszem Command
Utworzenie nowej operacji i rozpoczęcie rejestrowania bez potwierdzenia	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk Nowa operacja	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij przycisk Nowa operacja
Zaznaczenie sąsiadujących ze sobą elementów tego samego rodzaju	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij operację/polecenie	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij operację/polecenie
Zaznaczenie nie sąsiadujących ze sobą elementów tego samego rodzaju	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Control, a następnie klikaj operacje/polecenia	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Command, a następnie klikaj operacje/polecenia

Klucze warstw dopasowań

Do góry

Aby skorzystać ze skrótów kanałów rozpoczynających się klawiszami Alt/Option + 1 dla czerwonego, należy wybrać opcje Edycja > Skróty klawiaturowe i zaznaczyć opcję Używaj starszych skrótów kanałów. Następnie uruchom ponownie program Photoshop.

Wynik	Windows	Mac OS
Wybór konkretnego kanału do dopasowania	Alt + 3 (czerwony), 4 (zielony) lub 5 (niebieski)	Option + 3 (czerwony), 4 (zielony) lub 5 (niebieski)
Wybór kanału kompozytowego do dopasowania	Alt + 2	Option + 2
Usunięcie warstwy dopasowania	Delete lub Backspace	Delete
Definiowanie opcji automatycznych dla poziomów lub krzywych	Przytrzymując klawisz Alt, kliknij przycisk Automatycznie	Przytrzymując klawisz Option, kliknij przycisk Automatycznie

Wynik	Windows	Mac OS
Zaznaczanie/usuwanie zaznaczenia wielu ramek sąsiadujących ze sobą	Kliknij drugą klatkę z wciśniętym klawiszem Shift	Kliknij drugą klatkę z wciśniętym klawiszem Shift
Zaznaczenie/usunięcie zaznaczenia wielu klatek niesąsiadujących ze sobą	Kliknij wiele klatek z wciśniętym klawiszem Control	Kliknij wiele klatek z wciśniętym klawiszem Command
Wklejanie przy użyciu poprzednich ustawień, bez wyświetlania okna dialogowego	Alt + wybranie polecenia Wklej klatki z menu podręcznego Panel	Option + wybranie polecenia Wklej klatki z menu podręcznego Panel

Skróty klawiaturowe panelu Animacja w trybie Oś czasu (Photoshop Extended)

Do góry

Uwaga: Aby włączyć wszystkie skróty, wybierz polecenie Włącz klawisze skrótów osi czasu z menu panelu Animacja (Oś czasu).

Wynik	Windows	Mac OS
Rozpoczęcie odtwarzania osi czasu lub panelu Animacja	Spacja	Spacja
Przełączanie pomiędzy kodem czasowym a numerem ramki (widok czasu bieżącego)	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij wyświetlacz czasu bieżącego (w lewym górnym rogu osi czasu)	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij wyświetlacz czasu bieżącego (w lewym górnym rogu osi czasu)
Rozwijanie i zwijanie listy warstw	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij listę trójkątów
Skok o sekundę do przodu lub do tyłu na osi czasu	Przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift i kliknij przycisk Następna/Poprzednia ramka (z innej strony przycisku Odtwórz).	Przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift i kliknij przycisk Następna/Poprzednia ramka (z innej strony przycisku Odtwórz).
Zwiększenie szybkości odtwarzania	Przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift podczas przeciągania czasu bieżącego	Przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift podczas przeciągania czasu bieżącego
Zmniejszenie szybkości odtwarzania	Przytrzymaj wciśnięty klawisz Control podczas przeciągania czasu bieżącego	Przytrzymaj wciśnięty klawisz Command podczas przeciągania czasu bieżącego
Przyciąganie obiektu (ramki kluczowej, czasu bieżącego, warstwy w punkcie itd.) do najbliższego obiektu na osi czasu	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie przeciągnij
Skalowanie (równomierne rozmieszczenie na zagęszczonej lub rozszerzonej długości) zaznaczonej grupy klatek kluczowych	Alt i przeciągnięcie (pierwszej lub ostatniej klatki kluczowej z zaznaczonych)	Option i przeciągnięcie (pierwszej lub ostatniej klatki kluczowej z grupy)
Wstecz o jedną klatkę	Strzałka w lewo lub Page Up	Strzałka w lewo lub Page Up
Do przodu o jedną klatkę	Strzałka w prawo lub Page Down	Strzałka w prawo lub Page Down
Wstecz o 10 klatek	Shift + Strzałka w lewo lub Shift + Page Up	Shift + Strzałka w lewo lub Shift + Page Up
Do przodu o 10 klatek	Shift + Strzałka w prawo lub Shift + Page Down	Shift + Strzałka w prawo lub Shift + Page Down
Przejście na początek osi czasu	Home	Home
Przejście na koniec osi czasu	End	End
Przejście na początek obszaru roboczego	Shift + Home	Shift + Home
Przejście na koniec obszaru roboczego	Shift + End	Shift + End

Przejście do punktu wejścia bieżącej warstwy	Strzałka w górę	Strzałka w górę
Przejście do punktu wyjścia bieżącej warstwy	Strzałka w dół	Strzałka w dół
Wstecz o 1 sekundę	Shift + Strzałka w górę	Shift + Strzałka w górę
Do przodu o 1 sekundę	Shift + Strzałka w dół	Shift + Strzałka w dół
Przywrócenie pierwotnej orientacji obróconego dokumentu	Esc	Esc

Skróty klawiaturowe panelu Pędzel

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS
Usunięcie pędzla	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij pędzel	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij pędzel
Zmiana nazwy pędzla	Kliknij dwukrotnie pędzel	Kliknij dwukrotnie pędzel
Zmiana rozmiaru pędzla	Alt + kliknięcie prawym przyciskiem myszy + przeciągnij w lewo lub w prawo	Ctrl + Option + przeciągnij w lewo lub w prawo
Zmniejszenie/zwiększenie miękkości/twardości pędzla	Alt + kliknij prawym przyciskiem myszy + przeciągnij w górę lub w dół	Ctrl + Option + przeciągnij w górę lub w dół
Wybranie poprzedniego/następnego rozmiaru pędzla	, (przecinek) lub . (kropka)	, (przecinek) lub . (kropka)
Wybranie pierwszego/ostatniego pędzla	Shift + , (przecinek) lub . (kropka)	Shift + , (przecinek) lub . (kropka)
Wyświetlenie precyzyjnego kursora pędzli	Caps Lock lub Shift + Caps Lock	Caps Lock
Przełączanie opcji aerografu	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

Skróty klawiaturowe panelu Kanały

Do góry

S Aby skorzystać ze skrótów kanałów rozpoczynających się klawiszami Ctrl/Command + 1 dla czerwonego, należy wybrać opcje Edycja > Skróty klawiaturowe i zaznaczyć opcję Używaj starszych skrótów kanałów.

Wynik	Windows	Mac OS
Wybór pojedynczych kanałów	Ctrl + 3 (czerwony), 4 (zielony) lub 5 (niebieski)	Command + 3 (czerwony), 4 (zielony) lub 5 (niebieski)
Wybór kanału kompozytowego	Ctrl + 2	Command + 2
Wczytanie kanału jako zaznaczenia	Przytrzymując klawisz Control, kliknij miniaturkę kanału lub naciśnij klawisze Alt + Ctrl + 3 (czerwony), 4 (zielony), 5 (niebieski)	Przytrzymując klawisz Command, kliknij miniaturkę kanału lub naciśnij klawisze Option + Command + 3 (czerwony), 4 (zielony), 5 (niebieski)
Dodanie do bieżącego zaznaczenia	Przytrzymując klawisze Control + Shift, kliknij miniaturkę kanału	Przytrzymując klawisze Command + Shift, kliknij miniaturkę kanału
Usunięcie z bieżącego zaznaczenia	Przytrzymując klawisze Control + Alt, kliknij miniaturkę kanału	Przytrzymując klawisze Command + Option, kliknij miniaturkę kanału
Przecięcie z bieżącym zaznaczeniem	Przytrzymując klawisze Control + Shift + Alt, kliknij miniaturkę kanału	Przytrzymując klawisze Command + Shift + Option, kliknij miniaturkę kanału

Ustawienie opcji przycisku Zapisz zaznaczenie jako kanał	Alt + kliknięcie przycisku Zapisz zaznaczenie jako kanał	Option + kliknięcie przycisku Zapisz zaznaczenie jako kanał
Tworzenie nowego kanału dodatkowego	Kliknij przycisk Utwórz nowy kanał z wciśniętym klawiszem Control	Kliknij przycisk Utwórz nowy kanał z wciśniętym klawiszem Command
Zaznaczenie/usunięcie zaznaczenia kanału wielu kolorów	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij kanał kolorów	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij kanał kolorów
Zaznaczenie/usunięcie zaznaczenia kanału alfa i wyświetlenie/ukrycie rubinowej nakładki	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij kanał alfa	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij kanał alfa
Wyświetlenie opcji kanału	Kliknij dwukrotnie miniaturkę kanału alfa lub dodatkowego	Kliknij dwukrotnie miniaturkę kanału alfa lub dodatkowego
Przełączenie obrazu kompozytowego i maski w skali sarości w trybie szybkiej maski	~ (tylda)	~ (tylda)

Skróty klawiaturowe do obsługi panelu Powielanie źródła

Wynik	Windows	Mac OS
Wyświetlenie źródła powielania (nakłada się na obraz)	Alt + Shift	Opt + Shift
Przesunięcie źródła powielania	Alt + Shift + klawisze strzałek	Opt + Shift + klawisze strzałek
Obracanie źródła powielania	Alt + Shift + < lub >	Opt + Shift + < lub >
Skalowanie (zmiana rozmiaru) źródła powielania	Alt + Shift + [lub]	Opt + Shift + [lub]

Skróty klawiaturowe panelu Kolor

Wynik	Windows	Mac OS
Wybranie koloru tła	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij kolor w pasku kolorów	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij kolor w pasku kolorów
Wyświetlenie menu Pasek kolorów	Kliknij prawym przyciskiem myszy pasek kolorów	Kliknij pasek kolorów z wciśniętym klawiszem Control
Przechodzenie między kolorami	Shift + kliknij pasek koloru	Shift + kliknij pasek koloru

Skróty klawiaturowe panelu Historia

Wynik	Windows	Mac OS
Utworzenie nowej migawki	Alt + Nowa migawka	Option + Nowa migawka
Zmiana nazwy migawki	Kliknij dwukrotnie nazwę migawki	Kliknij dwukrotnie nazwę migawki
Krok do przodu w zestawie stanów obrazu	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Krok wstecz w zestawie stanów obrazu	Control + Alt + Z	Command + Option + Z
Powielenie dowolnego stanu obrazu	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a

Do góry

Do góry

oprócz stanu bieżącego	następnie kliknij stan obrazu	następnie kliknij stan obrazu
Trwałe wyczyszczenie historii (nie będzie działać polecenie Cofnij)	Alt + Wyczyść historię (w menu podręcznym panelu Historia)	Option + Wyczyść historię (w menu podręcznym panelu Historia)

Skróty klawiaturowe panelu Informacje

Wynik	Windows	Mac OS
Zmiana trybów odczytu kolorów	Kliknij ikonę kroplomierza	Kliknij ikonę kroplomierza
Zmiana jednostek miary	Kliknij ikonę krzyżyka	Kliknij ikonę krzyżyka

Skróty klawiaturowe panelu Warstwy

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS
wynik	Windows	
Wczytanie przezroczystości jako zaznaczenia	Kliknij miniaturkę warstwy z wciśniętym klawiszem Control	Kliknij miniaturkę warstwy z wciśniętym klawiszem Command
Dodanie do bieżącego zaznaczenia	Przytrzymując klawisze Control + Shift, kliknij miniaturkę warstwy	Przytrzymując klawisze Command + Shift, kliknij miniaturkę warstwy
Usunięcie z bieżącego zaznaczenia	Przytrzymując klawisze Control + Alt, kliknij miniaturkę warstwy	Przytrzymując klawisze Command + Option, kliknij miniaturkę warstwy
Przecięcie z bieżącym zaznaczeniem	Przytrzymując klawisze Control + Shift + Alt, kliknij miniaturkę warstwy	Przytrzymując klawisze Command + Shift + Option, kliknij miniaturkę warstwy
Wczytanie maski filtra jako zaznaczenia	Kliknięcie miniaturki maski filtra z wciśniętym klawiszem Control	Kliknięcie miniaturki maski filtra z wciśniętym klawiszem Command
Grupowanie warstw	Control + G	Command + G
Rozgrupowanie warstw	Control + Shift + G	Command +Shift + G
Utworzenie/zwolnienie maski przycinania	Control + Alt + G	Command + Option + G
Zaznaczenie wszystkich warstw	Control + Alt + A	Command + Option + A
Złączenie widocznych warstw	Control + Shift + E	Command + Shift + E
Utworzenie nowej pustej warstwy z oknem dialogowym	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk Nowa warstwa	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij przycisk Nowa warstwa
Utworzenie nowej warstwy pod warstwą docelową	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Control, a następnie kliknij przycisk Nowa warstwa	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Command, a następnie kliknij przycisk Nowa warstwa
Zaznaczenie warstwy wierzchniej	Alt + . (kropka)	Option + . (kropka)
Zaznaczenie warstwy spodniej	Alt + , (przecinek)	Option + , (przecinek)
Dodanie do zaznaczenia warstwy w panelu Warstwy	Shift + Alt + [lub]	Shift + Option + [lub]
Zaznaczenie kolejnej warstwy (idąc w górę lub w dół)	Alt + [lub]	Option + [lub]
Przesunięcie warstwy docelowej w dół/w górę	Control + [lub]	Command + [lub]
Złączenie kopii wszystkich widocznych warstw na warstwie docelowej	Control + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E

Scalenie warstw	Podświetlenie warstw przeznaczonych do scalenia i naciśnięcie klawiszy Control + E	Podświetlenie warstw przeznaczonych do scalenia i naciśnięcie klawiszy Command + E
Przeniesienie warstwy na spód lub na wierzch	Control + Shift + [lub]	Command + Shift + [lub]
Skopiowanie bieżącej warstwy na warstwę pod spodem	Alt + wybranie polecenia Scal w dół z menu podręcznego Panel	Option + wybranie polecenia Scal w dół z menu podręcznego Panel
Scalenie wszystkich widocznych warstw do nowej warstwy, nad obecnie zaznaczoną warstwą	Alt + wybranie polecenia Scal widoczne z menu podręcznego Panel	Option + wybranie polecenia Scal widoczne z menu podręcznego Panel
Wyświetlenie/ukrycie tylko tej warstwy/grupy albo wszystkich warstw/grup	Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę oka	Kliknij ikonę oka z wciśniętym klawiszem Control
Wyświetlenie/ukrycie wszystkich pozostałych, aktualnie widocznych warstw	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij ikonę oka	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij ikonę oka
Włączenie blokady przezroczystości warstwy docelowej lub uaktywnienie ostatniej blokady	/ (kreska ukośna)	/ (kreska ukośna)
Edycja opcji efektu/stylu warstwy	Kliknij dwukrotnie efekt/styl warstwy	Kliknij dwukrotnie efekt/styl warstwy
Ukrycie efektu/stylu warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij dwukrotnie efekt/styl warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij dwukrotnie efekt/styl warstwy
Edycja stylu warstwy	Kliknij dwukrotnie warstwę	Kliknij dwukrotnie warstwę
Wyłączenie/włączenie maski wektorowej	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij miniaturkę maski wektorowej	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij miniaturkę maski wektorowej
Otwarcie okna dialogowego Opcje wyświetlania maski warstwy	Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy	Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy
Przełączanie maski warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij miniaturkę maski warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij miniaturkę maski warstwy
Przełączanie maski warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij miniaturkę maski filtra	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij miniaturkę maski filtra
Przełączanie się między maską warstwy/obrazem kompozytowym	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij miniaturkę maski warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij miniaturkę maski warstwy
Przełączanie się między filtrem warstwy/obrazem kompozytowym	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij miniaturkę maski filtra	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij miniaturkę maski filtra
Przełączanie trybu rubinowego koloru maski warstwy	\ (kreska ukośna odwrócona) lub Shift + wciśnij Alt i kliknij	\ (kreska ukośna odwrócona) lub Shift + wciśnij Option i kliknij
Zaznaczenie całego tekstu i tymczasowe zaznaczenie narzędzia Tekst	Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy tekstowej	Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy tekstowej
Tworzenie maski przycinającej	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij linię oddzielającą dwie warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij linię oddzielającą dwie warstwy
Zmiana nazwy warstwy	Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy	Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy
Edytowanie ustawień filtra	Kliknij dwukrotnie efekt filtra	Kliknij dwukrotnie efekt filtra
Edytowanie opcji mieszania filtra	Kliknij dwukrotnie ikonę Mieszanie filtra	Kliknij dwukrotnie ikonę Mieszanie filtra
Utworzenie nowej grupy warstw pod bieżącą warstwą/bieżącym zestawem	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Control, a następnie kliknij przycisk Nowa grupa	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Command, a następnie kliknij przycisk Nowa grupa

warstw		
Utworzenie nowej grupy warstw w oknie dialogowym	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk Nowa grupa	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij przycisk Nowa grupa
Utworzenie maski warstwy, która ukrywa wszystko/obiekty zaznaczone	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy
Utworzenie maski wektorowej, która ujawnia wszystko/obszar ścieżki	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Control, a następnie kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Command, a następnie kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy
Utworzenie maski wektorowej, która ukrywa wszystko lub pokazuje obszar ścieżki	Control + Alt i kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy	Command + Option i kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy
Wyświetlenie własności grupy warstw	Kliknij prawym przyciskiem myszy grupę warstw i wybierz polecenie Właściwości grupy lub kliknij grupę dwukrotnie	Kliknij grupę warstw z wciśniętym klawiszem Control i wybierz polecenie Właściwości grupy lub kliknij grupę dwukrotnie
Zaznaczenie/usunięcie zaznaczenia wielu warstw sąsiadujących ze sobą	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij
Zaznaczenie/usunięcie zaznaczenia wielu warstw nie sąsiadujących ze sobą	Kliknij z wciśniętym klawiszem Control	Kliknij z wciśniętym klawiszem Command

Skróty klawiaturowe panelu Layer Comps (Kompozycje warstw)

Do góry

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS
Utworzenie nowej kompozycji warstw bez okna Nowa kompozycja warstw	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk Utwórz nową kompozycję warstwy	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij przycisk Utwórz nową kompozycję warstwy
Otwarcie okna dialogowego dialogowego Opcje kompozycji warstw	Kliknij dwukrotnie kompozycję warstwy	Kliknij dwukrotnie kompozycję warstwy
Zmiana nazwy w wierszu	Kliknij dwukrotnie nazwę kompozycji warstwy	Kliknij dwukrotnie nazwę kompozycji warstwy
Zaznaczenie/usunięcie zaznaczenia wielu kompozycji sąsiadujących ze sobą	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij
Zaznaczenie/usunięcie zaznaczenia wielu kompozycji nie sąsiadujących ze sobą	Kliknij z wciśniętym klawiszem Control	Kliknij z wciśniętym klawiszem Command

Skróty klawiaturowe panelu Ścieżki

Wynik	Windows	Mac OS
Wczytanie ścieżki jako zaznaczenia	Przytrzymując klawisz Control, kliknij nazwę ścieżki	Przytrzymując klawisz Command, kliknij nazwę ścieżki
Dodanie ścieżki do zaznaczenia	Control + Shift i kliknij nazwę ścieżki	Command + Shift i kliknij nazwę ścieżki
Usunięcie ścieżki z zaznaczenia	Control + Alt i kliknij nazwę ścieżki	Command + Option i kliknij nazwę ścieżki
Zachowanie przecięcia ścieżki jako	Control + Shift + Alt i kliknij nazwę ścieżki	Command + Shift + Option i kliknij nazwę

zaznaczenia		ścieżki
Ukrycie ścieżki	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Ustawianie opcji przycisków Wypełnij ścieżkę kolorem narzędzia, Obrysuj ścieżkę pędzlem, Wczytaj ścieżkę jako zaznaczenie, Utwórz ścieżkę roboczą z zaznaczenia i Utwórz nową ścieżkę	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij przycisk	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij przycisk

Skróty klawiaturowe panelu Próbki

Do góry

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS
Utworzenie nowej próbki z koloru narzędzia	Kliknij pusty obszar panelu	Kliknij pusty obszar panelu
Ustawienie koloru próbki jako koloru tła	Kliknij próbkę z wciśniętym klawiszem Control	Kliknij próbkę z wciśniętym klawiszem Command
Usunięcie próbki	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie kliknij próbkę	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie kliknij próbkę

Skróty klawiaturowe dotyczące narzędzi 3D (Photoshop Extended)

Wynik	Windows	Mac OS
Włączanie narzędzi obiektu 3D	К	К
Włączenie narzędzi kamery 3D	Ν	Ν
Ukrycie najbliższej powierzchni	Alt + Ctrl + X	Option + Command + X
Pokazanie wszystkich powierzchni	Alt + Shift + Ctrl + X	Option + Shift + Command + X

Narzędzie Obiekt 3D	Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS)	Alt (Windows) lub Option (Mac OS)
Obrót	Zmiana na narzędzie Przeciąganie	Zmiana na narzędzie Przetaczanie
Toczenie	Zmiana na narzędzie Przesuwanie	Zmiana na narzędzie Obracanie
Przeciąganie	Zmiana na narzędzie Orbita	Zmiana na narzędzie Przesuwanie
Ślizganie	Zmiana na narzędzie Przetaczanie	Zmiana na narzędzie Przeciąganie
Skalowanie	Skalowanie na płaszczyźnie Z	Skalowanie na płaszczyźnie Z

Q Aby skalować na płaszczyźnie Y, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift.

Narzędzie Kamera	Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS)	Alt (Windows) lub Option (Mac OS)
Orbita	Zmiana na narzędzie Przeciąganie	Zmiana na narzędzie Przetaczanie
Toczenie	Zmiana na narzędzie Przesuwanie	Zmiana na narzędzie Obracanie

Panoramowanie	Zmiana na narzędzie Orbita	Zmiana na narzędzie Przesuwanie
Przesuwanie	Zmiana na narzędzie Przetaczanie	Zmiana na narzędzie Przeciąganie

Skróty klawiaturowe dotyczące wykonywania pomiarów (Photoshop Extended)

Do góry

Wynik	Windows	Mac OS
Rejestracja pomiarów	Shift + Control + M	Shift + Command + M
Usunięcie zaznaczenia wszystkich pomiarów	Control + D	Command + D
Zaznaczenie wszystkich pomiarów	Control + A	Command + A
Ukrycie/pokazanie wszystkich pomiarów	Shift + Control + H	Shift + Command + H
Usunięcie pomiaru	Backspace	Delete
Przesunięcie pomiaru	Klawisze strzałek	Klawisze strzałek
Przyrostowe przesuwanie pomiaru	Shift + klawisze strzałek	Shift + klawisze strzałek
Rozszerzanie/zawężanie wybranego pomiaru	Ctrl + Strzałka w lewo/w prawo	Command + Strzałka w lewo/w prawo
Przyrostowe rozszerzanie/zawężanie wybranego pomiaru	Shift + Ctrl + Strzałka w lewo/w prawo	Shift +Command + Strzałka w lewo/w prawo
Obracanie wybranego pomiaru	Ctrl + Strzałka w górę/w dół	Command + Strzałka w górę/w dół
Przyrostowe obracanie wybranego pomiaru	Shift + Ctrl + Strzałka w górę/w dół	Shift + Command + Strzałka w górę/w dół

Skróty klawiaturowe dotyczące plików DICOM (Photoshop Extended)

Wynik	Windows	Mac OS
Narzędzie Lupka	Z	Z
Narzędzie Rączka	Н	Н
Narzędzie Poziom okna	W	W
Zaznaczenie wszystkich ramek	Control + A	Command + A
Usunięcie zaznaczenia wszystkich ramek oprócz bieżącej	Control + D	Command + D
Przechodzenie pomiędzy ramkami	Klawisze strzałek	Klawisze strzałek

Do góry

Do góry

Skróty klawiaturowe dotyczące opcji Extract (Wydziel) i Pattern Maker (Tworzenie wzorka) (wtyczki opcjonalne)

Wynik — Extract (Wydziel) i Pattern Maker (Tworzenie wzorka)	Windows	Mac OS
Dopasowanie obrazu do wielkości okna	Control + 0	Command + 0

Powiększenie	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Zmniejszenie	Control + - (dywiz)	Command + - (dywiz)
Przechodzenie między opcjami po prawej od góry	Tab	Tab
Przechodzenie między opcjami po prawej od dołu	Shift + Tab	Shift + Tab
Tymczasowe uaktywnienie narzędzia Rączka	Spacja	Spacja
Zmiana przycisku Anuluj na Wyzeruj	Alt	Option
Wynik (tylko funkcja Wydziel))	Windows	Mac OS
Narzędzie Podświetlacz krawędzi	В	В
Narzędzie Wypełnienie	G	G
Narzędzie Kroplomierz	1	1
Narzędzie Czyszczenie	С	С
Narzędzie Korygowanie krawędzi	Т	Т
Przełączanie między narzędziem Podświetlacz krawędzi a narzędziem Gumka	Alt + Narzędzie Podświetlacz krawędzi/Gumka	Option + Narzędzie Podświetlacz krawędzi/Gumka
Przełączanie narzędzia Inteligentne podświetlanie	Control przy wybranym narzędziu Podświetlacz krawędzi	Command przy wybranym narzędziu Podświetlacz krawędzi
Usunięcie bieżącego podświetlenia	Alt + Delete	Option + Delete
Podświetlenie całego obrazu	Control + Delete	Command + Delete
Wypełnienie obszaru na pierwszym planie i podgląd obszaru wydzielonego	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij przy zaznaczonym narzędziu Wypełnienie	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij przy zaznaczonym narzędziu Wypełnienie
Przesuwanie maski przy zaznaczonym narzędziu Korygowanie krawędzi	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Control, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Command, a następnie przeciągnij
Dodanie krycja, gdy jest zaznaczone narzędzie Czyszczenie	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt, a następnie przeciągnij	Naciśnij i przytrzymaj klawisz Option, a następnie przeciągnij
Przełączanie menu Pokaż między opcjami Oryginalny i Wydzielony	Х	Х
Włączenie narzędzi Czyszczenie i Korygowanie krawędzi przed podglądem	Shift + X	Shift + X
Przechodzenie między opcjami menu Wyświetl, z góry na dół	F	F
Przechodzenie między opcjami menu Wyświetl, od dołu do góry	Shift + F	Shift + F
Zmniejszanie/powiększanie rozmiaru pędzla o 1	Strzałka w dół/Strzałka w górę w polu tekstowym Rozmiar pędzla [†]	Strzałka w dół lub Strzałka w górę w polu tekstowym Rozmiar pędzla [†]
Zmniejszanie/powiększanie rozmiaru pędzla o 1	Strzałka w lewo/Strzałka w prawo, gdy jest widoczny suwak Rozmiaru pędzla†	Strzałka w lewo/Strzałka w prawo, gdy jest widoczny suwak Rozmiaru pędzla [†]
Określanie intensywności narzędzia Czyszczenie lub Korygowanie krawędzi	0–9	0–9

[†] Aby zmniejszyć/zwiększyć wielkość o 10, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift.

Usunięcie bieżącego zaznaczeniaControl + DCommand + DCofnięcie operacji przesunięciaControl + ZCommand + ZWygenerowanieControl + GCommand + GWygenerowanieShift + Alt + zaznaczanieCommand + GPrzecięcie z bieżącym zaznaczeniemShift + Alt + zaznaczanieShift + Option + zaznaczaniePrzecięcie z bieżącym zaznaczeniemXXPrzecięcie z bieżącym zaznaczeniemKart + zaznaczanieMorePrzecięcie z bieżącym zaznaczeniemShift + Alt + zaznaczanieXPrzejście do pierwszego fragmentu na liście Historia fragmentuHomeHomePrzejście do ostatniego fragmentu na liście Historia fragmentuEndEndPrzejście do poprzedniego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w lewo, Page UpStrzałka w lewo, Page UpPrzejście do nastepnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, Page DownStrzałka w prawo, Page DownPrzesującie zaznaczenia podczasStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w gorę lub Strzałka w dołStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w dołPrzesującie zaznaczenia podczasStrzałka w gorę lub Strzałka w dołStrzałka w prawo, Strzałka w dołZwiększanie kroku przesuwania zaznaczenia podczasShift + Strzałka w prawo, Strzałka w dołZwiększanie kroku przesuwania zaznaczenia podczas przeglądaniaShift + Strzałka w gorę lub Strzałka w doł	Wynik (tylko funkcja Tworzenie wzorku)	Windows	Mac OS
Cofnięcie operacji przesunięcia zaznaczeniaControl + ZCommand + ZWygenerowanie lub ponowne wygenerowanieControl + GCommand + GPrzecięcie z bieżącym zaznaczeniemShift + Alt + zaznaczanieShift + Option + zaznaczaniePrzedączanie widoku: wzorek oryginalny/wygenerowanyXXPrzejście do pierwszego fragmentu na liście Historia fragmentuHomeHomePrzejście do ostatniego fragmentu na liście Historia fragmentuEndEndPrzejście do poprzedniego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w lewo, Page UpStrzałka w lewo, Page UpPrzejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w lewo, Page UpStrzałka w lewo, Page DownPrzejście do następnego fragmentu z listy Historia fragmentuDeleteDeletePrzesującie żaznaczenia podczas przeglądania oryginałuStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, strzałka w górę lub Strzałka w dółStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, strzałka w dółZwiększanie kroku przesuwania zaznaczenia podczas przeglądania oryginałuShift + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, strzałka w górę lub Strzałka w dółShift + Strzałka w prawo, Strzałka w dół	Usunięcie bieżącego zaznaczenia	Control + D	Command + D
WygenerowanieControl + GCommand + GPrzecięcie z bieżącym zaznaczeniemShift + Alt + zaznaczanieShift + Option + zaznaczaniePrzełączanie widoku: wzorek oryginalny/wygenerowanyXXPrzejście do pierwszego fragmentu na liście Historia fragmentuHomeHomePrzejście do ostatniego fragmentu na liście Historia fragmentuEndEndPrzejście do pierwszego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w lewo, Page UpStrzałka w lewo, Page UpPrzejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w lewo, Page UpStrzałka w prawo, Page DownPrzejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w prawo, Page DownStrzałka w prawo, Page DownPrzejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w jerawo, Strzałka w dółZwiejkszanie kroku przesuwania zaznaczenia podczas przeglądania oryginałuShift + Strzałka w jerawo, Strzałka w dółZwiejkszanie kroku przesuwania zaznaczenia podczas przeglądania oryginału	Cofnięcie operacji przesunięcia zaznaczenia	Control + Z	Command + Z
Przecięcie z bieżącym zaznaczeniemShift + Alt + zaznaczanieShift + Option + zaznaczaniePrzejączanie widoku: wzorek oryginalny/wygenerowanyXXPrzejście do pierwszego fragmentu na liście Historia fragmentuHomeHomePrzejście do ostatniego fragmentu na liście Historia fragmentuEndEndPrzejście do poprzedniego fragmentu na 	Wygenerowanie lub ponowne wygenerowanie	Control + G	Command + G
Przełączanie widoku: wzorek oryginalny/wygenerowanyXXPrzejście do pierwszego fragmentu na liście Historia fragmentuHomeHomePrzejście do ostatniego fragmentu na liście Historia fragmentuEndEndPrzejście do ostatniego fragmentu na 	Przecięcie z bieżącym zaznaczeniem	Shift + Alt + zaznaczanie	Shift + Option + zaznaczanie
Przejście do pierwszego fragmentu na liście Historia fragmentuHomeHomePrzejście do ostatniego fragmentu na liście Historia fragmentuEndEndPrzejście do poprzedniego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w lewo, Page UpStrzałka w lewo, Page UpPrzejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w prawo, Page DownStrzałka w prawo, Page DownPrzejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w prawo, Page DownStrzałka w prawo, Page DownUsunięcie bieżącego fragmentu z listy Historia fragmentuDeleteDeletePrzesunięcie zaznaczenia podczas przeglądania oryginałuStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w dółStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w dółZwiększanie kroku przesuwania ragnaczenia podczas przeglądania oryginałuShift + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w dółShift + Strzałka w dół	Przełączanie widoku: wzorek oryginalny/wygenerowany	X	X
Przejście do ostatniego fragmentu na liście Historia fragmentuEndEndPrzejście do poprzedniego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w lewo, Page UpStrzałka w lewo, Page UpPrzejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w prawo, Page DownStrzałka w prawo, Page DownUsunięcie bieżącego fragmentu z listy 	Przejście do pierwszego fragmentu na liście Historia fragmentu	Home	Home
Przejście do poprzedniego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w lewo, Page UpStrzałka w lewo, Page UpPrzejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w prawo, Page DownStrzałka w prawo, Page DownUsunięcie bieżącego fragmentu z listy Historia fragmentuDeleteDeletePrzesunięcie zaznaczenia podczas 	Przejście do ostatniego fragmentu na liście Historia fragmentu	End	End
Przejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentuStrzałka w prawo, Page DownStrzałka w prawo, Page DownUsunięcie bieżącego fragmentu z listy Historia fragmentuDeleteDeletePrzesunięcie zaznaczenia podczas przeglądania oryginałuStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, 	Przejście do poprzedniego fragmentu na liście Historia fragmentu	Strzałka w lewo, Page Up	Strzałka w lewo, Page Up
Usunięcie bieżącego fragmentu z listy Historia fragmentuDeleteDeletePrzesunięcie zaznaczenia podczas przeglądania oryginałuStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dółStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, 	Przejście do następnego fragmentu na liście Historia fragmentu	Strzałka w prawo, Page Down	Strzałka w prawo, Page Down
Przesunięcie zaznaczenia podczas przeglądania oryginałuStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dółStrzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w dółZwiększanie kroku przesuwania 	Usunięcie bieżącego fragmentu z listy Historia fragmentu	Delete	Delete
Zwiększanie kroku przesuwania zaznaczenia podczas przeglądania oryginałuShift + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dółShift + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, 	Przesunięcie zaznaczenia podczas przeglądania oryginału	Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół
	Zwiększanie kroku przesuwania zaznaczenia podczas przeglądania oryginału	Shift + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Shift + Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół

Klawisze funkcyjne

Wynik	Windows	Mac OS
Uruchomienie pomocy	F1	Klawisz Pomoc
Cofnięcie/ponowienie operacji		F1
Wycinanie	F2	F2
Kopiowanie	F3	F3
Wklejanie	F4	F4
Pokazanie/ukrycie panelu Pędzel	F5	F5
Pokazanie/ukrycie panelu Kolor	F6	F6
Pokazanie/ukrycie panelu Warstwy	F7	F7
Pokazanie/ukrycie panelu Informacje	F8	F8
Pokazanie/ukrycie panelu Operacje	F9	Option + F9
Odwrócenie	F12	F12
Wypełnienie	Shift + F5	Shift + F5
Wtopienie zaznaczenia	Shift + F6	Shift + F6

Zaznaczanie odwrotne	Shift + F7	Shift + F7

(cc) EV-NG-SR Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online
Korzystanie z narzędzi

Wybieranie i wyświetlanie narzędzi Korzystanie z paska opcji Ustawienia predefiniowane narzedzi

Po uruchomieniu programu Photoshop w lewej części ekranu jest wyświetlany panel Narzędzia. Niektóre narzędzia tego panelu zawierają opcje wyświetlane na kontekstowym pasku opcji.

Niektóre narzędzia można rozwinąć, aby wyświetlić dodatkowe narzędzia ukryte w kategoriach. Mały trójkąt w prawym dolnym rogu narzędzia informuje, że w danej kategorii znajdują się narzędzia ukryte.

Aby uzyskać pewne informacje o narzędziu, wystarczy umieścić na nim kursor. Nazwa narzędzia jest wyświetlana w etykietce narzędzia pod kursorem.

Wizualne omówienie poszczególnych narzędzi programu Photoshop znajduje się w galeriach narzędzi.

Wybieranie i wyświetlanie narzędzi

Do góry

Zaznaczyć narzędzie

• Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij narzędzie na panelu 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.
- Naciskając i przytrzymując klawisz skrótu klawiaturowego, można tymczasowo przełączyć się do danego narzędzia. Po zwolnieniu klawisza skrótu program Photoshop przełącza się do narzędzia używanego wcześniej.



Uzyskiwanie dostępu do narzędzi

A. Panel Narzędzia B. Narzędzie aktywne C. Narzędzia ukryte D. Nazwa narzędzia E. Skrót narzędzia F. Trójkąt wskazujący ukryte narzędzie

Przechodzenie między narzędziami ukrytymi

Domyślna metoda wybierania kolejnych narzędzi z zestawu narzędzi ukrytych polega na naciskaniu klawisza skrótu narzędzia przy naciśniętym stale klawiszu Shift. Jeśli użytkownik preferuje wybór kolejnych narzędzi bez przytrzymywania naciśniętego klawisza Shift, można wyłączyć tę preferencję.

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS).
- 2. Usuń zaznaczenie opcji Użyj 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 wybraniu narzędzia. Domyślnym wskaźnikiem ramek zaznaczenia jest celownik.+W przypadku narzędzi tekstowych domyślnym wskaźnikiem jest pionowa kreska (|). Lomyślnym wskaźnikiem narzędzi do malowania jest ikona o rozmiaru 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.

Zwykła końcówka pędzla Kontur kursora obejmuje około 50% powierzchni modyfikowanej przez narzędzie. Są pokazywane piksele, które uległyby największej zmianie.

Pełny rozmiar końcówki pędzla Kontur kursora obejmuje około 100% powierzchni modyfikowanej przez narzędzie (czyli prawie wszystkie piksele pod kursorem).

Pokaż krzyżyk w środku pędzla W środku kursora jest wyświetlany krzyżyk.

Pokazuj krzyżyk tylko podczas malowania Poprawia wydajność przy dużych pędzlach.

3. 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.

Wizualne zmienianie rozmiaru lub twardości kursorów do malowania

Rozmiar lub twardość malującego kursora można zmienić, przeciągając na obszarze obrazu. Podczas przeciągania kursor malowania wyświetla podgląd zmian. (Podgląd wymaga włączenia OpenGL. Zobacz Procesory graficzne i obsługa standardu OpenGL.

 Aby zmienić rozmiar kursora, przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub naciśnij klawisze Control + Option (Mac OS) i przeciągnij w lewo lub prawo. Aby zmienić twardość, przeciągnij w górę lub w dół.

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.

Ustawienia predefiniowane 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 domyślne narzędzi na pasku opcji, panel Ustawienia domyślne narzędzi oraz Menedżer ustawień domyślnych.

Aby wybrać ustawienia domyślne narzędzia, kliknij przycisk Ustawienia domyślne narzędzia na pasku opcji, a następnie wybierz ustawienia domyślne z panelu podręcznego. Można też wybrać polecenie Okno > Ustawienia domyślne narzędzi i wybrać ustawienia domyślne z panelu Ustawienia domyślne narzędzi.

Do góry



Wyświetlanie próbnika ustawień predefiniowanych narzędzi

A. Kliknięcie próbnika ustawień predefiniowanych narzędzi na pasku opcji powoduje wyświetlenie panelu podręcznego ustawień predefiniowanych narzędzi. **B.** Wybierz ustawienie predefiniowane, aby zmienić opcje narzędzia na to ustawienie. Wybrane ustawienie predefiniowane będzie stosowane przy każdym użyciu narzędzia, dopóki z menu panelu nie zostanie wybrane polecenie Wyzeruj narzędzie. **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 ustawienia predefiniowanego 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 domyślne narzędzi, aby wyświetlić panel ustawień predefiniowanych narzędzi.
- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Utwórz nowe ustawienie domyślne narzędzia.
 - Z menu panelu wybierz polecenie Nowe ustawienia domyślne narzędzia.
- 4. Wprowadzić nazwę ustawień i kliknij OK.

Zmodyfikuj listę ustawień narzędzi

Kliknij trójkąt, aby otworzyć panel podręczny Ustawienia predefiniowane narzędzia, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:

Pokaż ustawienia wszystkich narzędzi Są pokazywane wszystkie wczytane ustawienia.

Sortowanie według 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 Panelu podręcznym Ustawienia domyślne narzędzi.

Tylko tekst, Mała lista lub Duża lista Ta opcja odpowiada za sposób wyświetlania ustawień na panelu podręcznym.

Uwaga: Informacje o tworzeniu i wczytywaniu bibliotek ustawień predefiniowanych oraz zarządzaniu nimi można znaleźć w artykule Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych.

(cc) EY-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Aplikacje dodatkowe

Łączenie aplikacji dodatkowych programu Photoshop z programem Photoshop Korzystanie z aplikacji Adobe Nav Korzystanie z aplikacji Color Lava firmy Adobe Korzystanie z aplikacji Adobe Eazel

Ważne: Aby rozwiązać problemy z aplikacjami dodatkowymi, odwiedź forum użytkowników aplikacji dodatkowych firmy Adobe. Obsługa telefoniczna nie jest dostępna. Zadawać pytania, prosić o funkcje i zgłaszać problemy możesz na stronie feedback.photoshop.com.

Łączenie aplikacji dodatkowych programu Photoshop z programem Photoshop

Do góry

Program Adobe® Photoshop® komunikuje się z aplikacjami Adobe Nav for Photoshop, Adobe Color Lava for Photoshop i Adobe Eazel for Photoshop za pośrednictwem sieci bezprzewodowej. Aby nawiązać połączenie, program Photoshop i aplikacje te muszą znajdować się w tej samej sieci bezprzewodowej. Aby sprawdzić sieć bezprzewodową, wykonaj następujące czynności:

- W systemie Mac OS kliknij ikonę Wi-Fi 🕿 w pasku menu systemu operacyjnego, aby wybrać sieć bezprzewodową.
- W systemie Windows XP, wybierz Start > Panel sterowania > Sieć i połączenia internetowe > Połączenia sieci > Połączenia sieci bezprzewodowej.
- W systemie Windows Vista/WIndows 7 wybierz Start > Panel sterowania > Sieć i połączenia internetowe > Sieć i centrum udostępniania.
- Na iPadzie stuknij Ustawienia, a następnie stuknij Wi-Fi.

Uwaga: Aby uzyskać więcej informacji o łączeniu programu Photoshop i jego aplikacji dodatkowych, zapoznaj się z dokumentem pomocy technicznej Rozwiązywanie problemów z łącznością aplikacji bezprzewodowych | Photoshop (cpsid_89485) lub obejrzyj materiał Rozpoczynanie pracy z aplikacjami dodatkowymi programu Photoshop w Telewizji Adobe. Aby uzyskać ogólne informacje o konfigurowaniu i rozwiązywaniu problemów z siecią bezprzewodową, odwiedź stronę Pomocy technicznej firmy Apple lub System Windows - Pomoc i instrukcje.

Ustawienia połączeń programu Photoshop

Ważne: Aby korzystać z programu Photoshop wraz z aplikacjami Adobe Nav, Adobe Color Lava i Adobe Eazel, należy posiadać program Photoshop w wersji 12.0.4 lub nowszej. Jeśli to konieczne, wybierz polecenie Pomoc > Aktualizacje i zainstaluj najnowszą wersję programu Photoshop.

Ustaw program Photoshop jako zdalne połączenie do aplikacji.

1. W programie Photoshop wybierz polecenie Edycja > Połączenia zdalne.

	Połączenia zdalne	
Nazwa usługi:	Serwer Photoshop	OK
Hasto		Anuluj
	Hanlo musi aanverać co najmniej 6 anaków.	
	🗹 Włącz połączenia zdalne	
A	Wączene funkcji zdalnych połączeli umożliwia łączene się z programem Phutoshop za poliwdnictwem urządznik i aplikacji mobilnych. Opcję tę nakczy włączyć, jeśl pilanowane jest karzystanie z opilanej wługi za poliradnictwem urządzena lub zplikacji mobilnej.	
Nazwa hosta:		
Adres IPv4:		

Utwórz zdalne połączenie w programie Photoshop.

- 2. W polu Nazwa usługi okna dialogowego Połączenia zdalne wpisz opisową nazwę.
- 3. W polu Hasło wpisz sześciocyfrowe hasło.
- 4. Wybierz polecenie Włącz połączenia zdalne, a następnie kliknij OK.

Ustawienia połączenia bezprzewodowego aplikacji dodatkowej

- 1. W aplikacji Adobe Nav, Adobe Color Lava lub Adobe Eazel stuknij ikonę PS 🍱, która znajduje się w prawym dolnym rogu aplikacji.
- 2. W oknie Połączenia stuknij usługę Photoshop.
- 3. Wpisz sześciocyfrowe hasło i stuknij Połącz.
- Po nawiązaniu połączenia ikona PS zmieni kolor na niebieski 🎬

Połączenia IP aplikacji dodatkowych

Jeśli połączenie bezprzewodowe jest niedostępne, możesz utworzyć bezpośrednie połączenie IP pomiędzy aplikacjami Adobe Nav, Adobe Color Lava lub Adobe Eazel a programem Photoshop.

- 1. W aplikacji Adobe Nav, Adobe Color Lava lub Adobe Eazel stuknij ikonę PS 🖭, która znajduje się w prawym dolnym rogu aplikacji.
- 2. W oknie Połączenia stuknij Nowe.
- 3. Wpisz adres IP i hasło z okna dialogowego Połączenia zdalne programu Photoshop.
- 4. Kliknij Połącz.

Po nawiązaniu połączenia ikona PS zmieni kolor na niebieski 📱

Uwaga: Aby uzyskać pomoc przy rozwiązywaniu problemów z połączeniami IP, zapoznaj się z dokumentem pomocy technicznej Rozwiązywanie problemów z łącznością aplikacji dodatkowych | Photoshop (cpsid_89485).

Korzystanie z aplikacji Adobe Nav

Do góry

Aplikacja Adobe Nav for Photoshop pozwala wybierać i zarządzać narzędziami programu Photoshop na iPadzie. Aplikacja Adobe Nav pozwala przeglądać otwarte dokumenty programu Photoshop przy pomocy iPada podczas pracy w programie Photoshop na komputerze. Wykorzystanie aplikacji Adobe Nav do włączania narzędzi i otwierania dokumentów zapewnia więcej miejsca i daje elastyczność przy pracy w obrazami w programie Photoshop.

Ważne: Aplikacja Adobe Nav jest dostępna w języku angielskim, francuskim, niemieckim i japońskim. Inne wersje językowe programu Photoshop mogą łączyć się z aplikacją Adobe Nav, ale jedynie w tych językach. Aplikacja Adobe Nav wymaga wersji programu Photoshop 12.0.4 lub nowszej. Aby pobrać najnowszą wersję programu Photoshop, wybierz polecenie Pomoc > Aktualizacje.

Samouczek wideo przedstawiający korzystanie z aplikacji Adobe Nav dostępny jest na stronie aktualizacji pakietu Adobe CS5.5 w witrynie organizacji NAPP. Wideo Russella Browna Aktualizacja aplikacji programu Photoshop zawiera informacje o nowych funkcjach aplikacji Adobe Color Lava powiązanych z tabletem iPad 2.

Łączenie się z programem Photoshop

Aplikacja Adobe Nav musi być połączona z programem Photoshop. Instrukcje na temat łączenia aplikacji Adobe Nav z programem Photoshop zawiera rozdział Łączenie aplikacji dodatkowych programu Photoshop z programem Photoshop.

Tryb Narzędzia aplikacji Adobe Nav

Tryb Narzędzia aplikacji Adobe Nav pozwala wybrać i pracować narzędziami programu Photoshop. Aplikacja Adobe Nav wyświetla w danym momencie maksymalnie 16 narzędzi. Tryb Narzędzia możesz dostosować, tak aby obejmował narzędzia, z których korzystasz najczęściej lub narzędzia, których używasz do określonego zadania, na przykład malowania.



Tryb Narzędzia aplikacji Adobe Nav.

A. Przyciski narzędzi B. Opcje edycji C. Przełączenie do trybu Narzędzia D. Przełączenie do trybu Dokument E. Łączenie się z programem Photoshop F. Przybornik

Aby włączyć tryb Narzędzia, stuknij w dolnej części aplikacji.

- Aby wybrać narzędzie do użycia w programie Photoshop, stuknij je. Wybrane narzędzie ma białe tło.
 Uwaga: Aby określić opcje narzędzia, użyj paska Opcje w programie Photoshop.
- · Aby wyświetlić widok 100% aktywnego obrazu, stuknij przycisk Rzeczywista wielkość.
- Aby przełączać tryby ekranu, stuknij przycisk Tryb ekranu. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Zmień tryb wyświetlania.
- Aby zamienić kolory narzędzia i tła, stuknij ikonę Przełącz kolory 🔊. Aby przywrócić ustawienia domyślne, stuknij ikonę Kolory domyślne 🗾

Uwaga: Przybornik aplikacji Adobe Nav pokazuje wybrane kolory narzędzia i tła. Aby wybrać kolory narzędzia i tła, użyj przybornika programu Photoshop. Zobacz Wybieranie kolorów w przyborniku.

- Aby dodać, usunąć lub przenieść narzędzia, stuknij Edycja. Następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Aby przenieść narzędzie, przeciągnij je.
 - · Aby usunąć narzędzie, stuknij X w lewym, górnym rogu przycisku narzędzia.
 - Aby dodać narzędzie, przeciągnij je na siatkę z menu po prawej stronie.

Narzędzia, które znajdują się na siatce, w menu mają kolor niebieski.

· Aby wrócić do trybu narzędzia, stuknij Gotowe.

Tryb Dokument aplikacji Adobe Nav

Tryb Dokument pozwala wybierać, przeglądać i otwierać nowe dokumenty programu Photoshop z aplikacji Adobe Nav.



Tryb Dokument aplikacji Adobe Nav wyświetla obrazy plików, które w danym momencie są otwarte w programie Photoshop.

Aby włączyć tryb Dokument, stuknij w dolnej części aplikacji.

Aktywny dokument wskazuje niebieska kropka, znajdująca się po lewej stronie nazwy pliku.

- · Aby w programie Photoshop uaktywnić inny dokument, stuknij jego miniaturkę.
- Aby przejrzeć informacje o dokumencie, w tym dane o jego wielkości i rozdzielczości, dwukrotnie stuknij jego miniaturkę. Aby wrócić do widoku miniaturki, stuknij dwukrotnie ponownie.
- Aby w programie Photoshop utworzyć nowy dokument bez nazwy, stuknij Nowy lub stuknij miniaturkę elementu zastępczego nowego dokumentu.

Nowe dokumenty mają rozdzielczość 1024 x 768 pikseli, 72 dpi i są wyświetlane w standardzie sRGB.

- Aby powielić dokument, przeciągnij jego miniaturkę na miniaturkę elementu zastępczego nowego dokumentu.
- Aby powiększyć miniaturkę, rozszerz ją palcami maksymalnie cztery razy. Aby wrócić do widoku miniaturki, zmniejsz podgląd palcami.
- · Aby ponownie ułożyć dokumenty, przeciągnij miniaturkę w nowe miejsce.

Korzystanie z aplikacji Color Lava firmy Adobe

Do góry

Aplikacja Adobe Color Lava for Photoshop pozwala tworzyć na iPadzie tematyczne próbki kolorów. Gdy aplikacja Adobe Color Lava jest połączona

z programem Photoshop, próbki aplikacji Adobe Color Lava możesz ustawić jako kolor narzędzia. Kolory aplikacji Adobe Color Lava możesz również dodawać do panelu Próbki programu Photoshop w trakcie pracy. Motywy aplikacji Adobe Color Lava możesz również wysłać pocztą email jako biblioteki próbek, udostępniając je użytkownikom na innych komputerach.

Ważne: Aplikacja Adobe Color Lava jest dostępna w języku angielskim, francuskim, niemieckim i japońskim. Inne wersje językowe programu Photoshop mogą łączyć się z aplikacją Adobe Color Lava, ale jedynie w tych językach. Aplikacja Adobe Color Lava wymaga wersji programu Photoshop 12.0.4 lub nowszej. Aby pobrać najnowszą wersję programu Photoshop, wybierz polecenie Pomoc > Aktualizacje.

Samouczek wideo przedstawiający korzystanie z aplikacji Adobe Color Lava dostępny jest na stronie aktualizacji pakietu Adobe CS5.5 w witrynie organizacji NAPP. Wideo Russella Browna Aktualizacja aplikacji programu Photoshop zawiera informacje o nowych funkcjach aplikacji Adobe Color Lava powiązanych z tabletem iPad 2.



Tryb Mikser aplikacji Adobe Color Lava

A. Dobrze wyczyść palce B. Obszar roboczy C. Zbiorniki kolorów D. Próbki E. Połącz się z programem Photoshop F. Przełączenie do trybu Biblioteka motywów G. Wczytanie zdjęcia

Mieszanie kolorów w aplikacji Adobe Color Lava

Aby mieszać kolory w aplikacji Adobe Color Lava, wybierz kolory ze zbiorników próbek, a następnie "maluj" palcami na obszarze roboczym.

- · Aby wczytać kolor, stuknij jego zbiornik koloru. Wybrany kolor ma grubszą, białą krawędź.
- Aby przełączyć się pomiędzy RGB a skalą szarości, stuknij wewnętrzny okrąg zbiornika koloru.
- Aby edytować wartości barwy, nasycenia i jasności, dwukrotnie stuknij zbiornik koloru. Aby zaakceptować ustawienia HSB, stuknij 🗈
- · Aby usunąć kolor z palca, jeden lub dwa razy stuknij zbiornik oczyszczania palca.
- Aby wyzerować zbiorniki kolorów do ich stanu domyślnego, stuknij .
- Aby wymazać obszar roboczy, stuknij W.
- · Aby utworzyć nowy motyw stuknij przycisk Nowy.
- Aby wczytać do obszaru roboczego zdjęcie, stuknij ikonę kamery 💷. Następnie wybierz zdjęcie z albumu zdjęć iPada.

Praca z próbkami w aplikacji Adobe Color Lava

Zestawy próbek widoczne są po prawej stronie aplikacji Adobe Color Lava. Aktywna lub wybrana próbka jest większa od pozostałych czterech próbek.

- Aby wybrać próbkę, stuknij ją. Gdy mieszasz kolory, aplikacja Adobe Color Lava zastępuje kolor w wybranej próbce kolorem, którym malujesz.
- Aby ustawić próbkę jako kolor narzędzia w programie Photoshop, stuknij ją.
- Aby edytować zestawy próbek, stuknij przycisk trybu Biblioteka motywów

Zarządzanie motywami w aplikacji Adobe Color Lava

Tryb Biblioteka motywów pozwala pracować z maksymalnie 300 zestawami próbek lub motywów.



Tryb Biblioteka motywów aplikacji Adobe Color Lava **A.** Motywy kolorów **B.** Edycja motywów **C.** Przełączenie do trybu Mikser kolorów **D.** Łączenie się z programem Photoshop

- Aby wybrać motyw, stuknij go.
- Aby edytować wybrany motyw, stuknij przycisk trybu Mikser kolorów
- · Aby ustawić próbkę w motywie jako kolor narzędzia w programie Photoshop, stuknij ją.
- Aby zobaczyć wartości RGB, HSL i szesnastkowe dla każdej próbki w motywie, dwukrotnie stuknij dany motyw.



Szczegółowe informacje na temat motywu aplikacji Adobe Color Lava.

- Aby zmienić nazwę lub usunąć motyw, stuknij przycisk Edycja lub dotknij i przytrzymaj motyw. Następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Stuknij X w lewym, górnym rogu motywu, aby go usunąć.
 - Stuknij nazwę motywu, aby ją zmienić.

Udostępnianie motywów aplikacji Adobe Color Lava

Instrukcje na temat łączenia programu Photoshop i aplikacji Adobe Color Lava zawiera rozdział Łączenie aplikacji dodatkowych programu Photoshop z programem Photoshop.

- 1. Gdy jesteś połączony z programem Photoshop, stuknij **wa**, aby włączyć tryb Biblioteka motywów.
- 2. Dwukrotnie stuknij motyw, aby otworzyć szczegółowe informacje na jego temat. Następnie stuknij jeden z następujących przycisków:

Wyślij do programu Photoshop Kolory motywów widoczne są w panelu Próbki.

E-mail Otwiera wiadomość e-mail, tak abyś mógł wysłać dany motyw do innej osoby. Wiadomość zawiera podgląd motywu w postaci pliku .png, podgląd obszaru roboczego w postaci pliku .png oraz plik biblioteki próbek .ase. Aby uzyskać instrukcje na temat wczytywania biblioteki próbek w programie Photoshop, zobacz Zarządzanie bibliotekami próbek.

Korzystanie z aplikacji Adobe Eazel

Aplikacja Adobe Eazel for Photoshop pozwala malować na obszarze roboczym akwarelami. Każde pociągnięcie pędzlem jest "mokre" i trzeba kilku sekund, aby "wyschło". Farby łączą się zgodnie z wybranymi opcjami oraz wilgotnością poprzedniego pociągnięcia. Kompozycję aplikacji Eazel można zapisać w galerii zdjęć iPada, jak również wczytać ją do programu Photoshop w celu dalszej edycji lub ułożenia.

Ważne: Aplikacja Adobe Eazel jest dostępna w języku angielskim, francuskim, niemieckim i japońskim. Inne wersje językowe programu Photoshop mogą łączyć się z aplikacją Adobe Eazel, ale jedynie w tych językach. Aplikacja Adobe Eazel wymaga wersji programu Photoshop 12.0.4 lub nowszej. Aby pobrać najnowszą wersję programu Photoshop, wybierz polecenie Pomoc > Aktualizacje.

Samouczek wideo przedstawiający korzystanie z aplikacji Adobe Eazel dostępny jest na stronie aktualizacji pakietu Adobe CS5.5 w witrynie organizacji NAPP.



Adobe Eazel for Photoshop. **A.** Próbka pędzla **B.** Sterowanie palcami **C.** Obszar roboczy

Uwaga: Aplikacja Adobe Eazel wykrywa lewą i prawą dłoń automatycznie.
Próbka pędzla Pokazuje kolor, wielkość i krycie aktualnego pędzla.
Sterowanie kciukiem Cofnij, ponów i wymaż wszystko
Sterowanie palcem wskazującym Wybierz kolor.
Sterowanie trzecim palcem Dostosuj wielkość pędzla.
Sterowanie czwartym palcem Zmień krycie farby.
Sterowanie piątym palcem Zapisz kompozycję i wyślij ją do programu Photoshop.

Tryby pracy aplikacji Adobe Eazel

Aplikacja Adobe Eazel oferuje dwa tryby pracy: stały i przejściowy. W trybie stałym, gdy określasz opcje, kontrolki wszystkich pięciu palców są widoczne na ekranie. Aby pracować w trybie stałym, wykonaj następujące czynności:

- 1. Wszystkimi pięcioma palcami dotknij obszaru roboczego, a następnie unieś je.
- 2. Stuknij lub dotknij i przeciągnij ustawienie, aby je dostosować.
- 3. Dotknij obszar roboczy, aby zaakceptować zmiany.
- 4. Ponownie dotknij obszaru roboczego, aby ustawić inną opcję lub stuknij drugi raz, aby zacząć malować.

W trybie przejściowym na ekranie widoczna jest w danym momencie tylko jedna kontrolka. Kontrolka ta widoczna jest tylko wtedy, gdy korzysta z niej palec użytkownika. Aby pracować w trybie przejściowym, wykonaj następujące czynności:

- 1. Wszystkimi pięcioma palcami dotknij obszaru roboczego, a następnie unieś wszystkie palce za wyjątkiem tego, którego opcje chcesz dostosować.
- 2. Przeciągnij palcem, aby dostosować dane ustawienie lub stuknij piątym palcem, aby wybrać daną opcję.
- 3. Ponownie dotknij obszaru roboczego, aby ustawić inną opcję lub zacząć malować.

Wybieranie kolorów w aplikacji Adobe Eazel

Aplikacja Adobe Eazel udostępnia w palecie pięć próbek kolorów pod palcem wskazującym użytkownika. Wybrana próbka ma migającą krawędź.



A. Próbki kolorów B. Próbka pędzla C. Bieżący kolor D. Koło kolorów

- Aby wybrać próbkę, przeciągnij do niej palec wskazujący i unieś go.
- Aby zmienić próbkę, przeciągnij do niej palec wskazujący i zaznacz ją. Kontynuuj przeciąganie do koła kolorów lub do koloru, znajdującego się na kompozycji na obszarze roboczym.

Określanie rozmiaru i krycia pociągnięcia w aplikacji Adobe Eazel

- Aby powiększyć pędzel, przeciągnij trzeci palec w górę. Aby zmniejszyć pędzel, przeciągnij trzeci palec w dół. Próbka pędzla jest aktualizowana w trakcie przeciągania.
- Aby uczynić farbę bardziej nieprzezroczystą, przeciągnij czwarty palec w górę. Aby uczynić farbę bardziej przezroczystą, przeciągnij czwarty palec w dół. Próbka pędzla jest aktualizowana w trakcie przeciągania.

Cofanie, ponawianie i wymazywanie w aplikacji Adobe Eazel

- Aby cofnąć ostatnie pociągnięcie, użyj kciuka, aby wybrać Sub przesuń palcem od prawej do lewej.
- Aby ponowić ostatnie pociągnięcie, użyj kciuka, aby wybrać W lub przesuń palcem od lewej do prawej.
- Aby wymazać obszar roboczy, użyj kciuka, aby wybrać 💟 lub przesuń palcem w górę.

Zapisywanie kompozycji aplikacji Adobe Eazel i wysyłanie jej do programu Photoshop

Kompozycję aplikacji Adobe Eazel możesz zapisać w galerii iPada jako zdjęcie o formacie .jpeg. Następnie, możesz użyć aplikacji Zdjęcia, aby wysłać ją innej osobie, użyć jako tapety albo wydrukować. Kompozycję aplikacji Adobe Eazel możesz także wysłać do programu Photoshop, gdzie będziesz mógł ją otworzyć w celu dalszej edycji lub ułożenia.

Ważne: Instrukcje na temat łączenia programu Photoshop i aplikacji Adobe Eazel zawiera rozdział Łączenie aplikacji dodatkowych programu Photoshop z programem Photoshop.

- Aby zapisać kompozycję na tablecie iPad, piątym palcem wybierz opcję Ustawienia, a następnie stuknij przycisk Zapisz w zdjęciach.
- Aby wysłać kompozycję do programu Photoshop, piątym palcem wybierz opcję Ustawienia, a następnie stuknij przycisk Prześlij do programu Photoshop.

Aplikacja Adobe Eazel wysyła dane obrazu do programu Photoshop, który otwiera kompozycję w rozdzielczości 4096-x-3092. W programie Photoshop kompozycję aplikacji Adobe Eazel możesz zapisać w dowolnym z obsługiwanych formatów plików.

Uwaga: Kompozycja aplikacji Adobe Eazel może wyglądać w programie Photoshop nieco inaczej. Niewielkie różnice geometryczne wynikają z renderingu.

(CC) BY-NC-SR

Metadane i uwagi

Informacje o metadanych Uwagi

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 Drive) przechowują i przekazują informacje w metadanych XMP. Przykładem takich informacji są komentarze do wersji, które można wyszukiwać za pomocą programu Adobe Bridge.

W większości przypadków, metadane pozostają związane z plikiem nawet po zmianie formatu, np. z PSD na JPG). Metadane pozostają związane również po umieszczeniu tych plików w dokumencie lub projekcie Adobe.

Solution Section Se

Praca za pomocą metadanych w programie Adobe Bridge i składnikach Adobe Creative Suite

Program Adobe 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. Program Adobe Bridge udostępnia dwie metody obsługi metadanych: panel Metadane i okno dialogowe Informacje o pliku.

W niektórych przypadkach istnieje wiele widoków 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.

Uwagi

Do góry

Do obrazów w programie Photoshop można dodawać uwagi. Funkcja ta jest przydatna do zamieszczania komentarzy, uwag producenta i innych informacji. Uwagi mają na obrazie postać małych ikon, które nie są drukowane. Są one związane z danym miejscem na obrazie, a nie z konkretną warstwą. Uwagi można ukrywać i pokazywać, a także otwierać w celu przejrzenia i edycji ich zawartości.

Dodawanie uwag

Uwagi można dodawać w dowolnym miejscu obszaru roboczego obrazu w programie Photoshop. Po utworzeniu uwagi na obrazie pojawi się ikona.

- 1. Wybierz narzędzie Notatki z przybornika. (Jeśli narzędzie nie jest widoczne, naciśnij i przytrzymaj narzędzie Kroplomierz).
- Przejdź na pasek opcji i podaj następujące dane: Autor Określa nazwisko autora uwagi.

Kolor Pozwala wybrać kolor ikony uwagi. Po kliknięciu pola koloru otwierany jest Próbnik kolorów Adobe, za pomocą którego można wybrać kolor.

- 3. Kliknij miejsce, w którym ma zostać umieszczona ikona uwagi.
- 4. Kursor zostanie automatycznie uaktywniony.

Pokazywanie lub ukrywanie uwag

Aby pokazać lub ukryć uwagi, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Uwagi.
- Wybierz polecenie Widok > Dodatkowe. Polecenie powoduje także wyświetlenie siatek, linii pomocniczych, krawędzi zaznaczenia, ścieżek docelowych i plasterków.

Otwieranie i edytowanie notatek

- · Korzystając z narzędzia Notatka kliknij dwukrotnie ikonę notatki na obrazie. Na panelu Notatki zostanie wyświetlony obszar edycji tekstu.
- Wybierz opcję Okno > Notatki, aby wyświetlić panel Notatki i klikaj strzałki "wstecz" i "do przodu", aby przełączać między notatkami w aktywnym obrazie.

Importowanie notatek z pliku warstwowego spłaszczonego do pliku PDF

Po otwarciu pliku PDF program Photoshop automatycznie importuje wszelkie zawarte w nim notatki. Niekiedy celowe jest jednak zaimportowanie notatek osobno, jeśli były dodane do obrazu wielowarstwowego spłaszczonego do formatu PDF. Takie rozwiązanie umożliwia recenzentom, którzy nie mają programu Photoshop, wpisywanie własnych komentarzy. Komentarze te są następnie widoczne w kontekście obrazu wielowarstwowego.

- 1. Wybierz polecenie Plik > Importuj > Notatki.
- 2. Wybierz plik PDF lub FDF zawierający notatki, a następnie kliknij przycisk Wczytaj.

Adnotacje pojawią się w miejscach, w których zostały zapisane w dokumencie źródłowym.

Usuwanie notatek

Wybierz narzędzie Notatka i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć pojedynczą notatkę, kliknij ją na obrazie, a następnie kliknij ikonę Usuń notatkę 3 na panelu Notatki.
- · Aby usunąć wszystkie notatki, kliknij na pasku opcji przycisk Wyczyść wszystko.

Więcej tematów Pomocy

- Dodawanie metadanych za pomocą okna dialogowego Informacje o pliku
- Praca z szablonami metadanych
- Importowanie metadanych do dokumentu

(CC) BY-NC-SR

Umieszczanie obrazów programu Photoshop w innych aplikacjach

Przygotowywanie obrazów dla potrzeb programów DTP Korzystanie z kompozycji utworzonej za pomocą programu Photoshop w programie Adobe Illustrator Tworzenie przezroczystości za pomocą ścieżek przycinających Drukowanie ścieżek przycinających obrazów Eksportowanie ścieżek do programu Adobe Illustrator Łączenie lub osadzanie obrazu za pomocą metody OLE (tylko w systemie Windows)

Program Photoshop udostępnia wiele funkcji ułatwiających stosowanie 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 tego programu, takie jak warstwy, style warstw, maski, przezroczystość i efekty.

Przygotowywanie obrazów dla potrzeb programów DTP

Do góry

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. W tym przypadku 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 zapisania obrazu jako pliku TIFF lub EPS. Jeśli obraz zawiera obszary całkowicie przezroczyste, należy najpierw zdefiniować te obszary za pomocą ścieżki przycinającej. Aby ustalić najkorzystniejszy format na potrzeby importowania obrazów z programu Photoshop, najlepiej jest sięgnąć do dokumentacji programu DTP.

Jeśli program DTP nie pozwala umieszczać plików w formacie Photoshop PSD, należy wykonać następujące czynności:

- Jeśli obraz posiada przezroczyste tło lub zawiera obszary, które mają być przezroczyste, utwórz ścieżkę przycinającą wokół wybranych obszarów nieprzezroczystych. Nawet jeśli tło obrazu zostało usunięte, przed konwersją pliku na format TIFF lub EPS zdefiniuj pożądane obszary za pomocą ścieżki przycinającej. W przeciwnym 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. Wybrany format zależy od urządzenia, na którym dokument będzie drukowany. Jeśli dokument będzie drukowany na drukarkach nie obsługujących języka PostScript, wybierz format TIFF. Jeśli dokument będzie drukowany na drukarkach PostScript, wybierz format Photoshop EPS. Kliknij przycisk Zapisz.
- 4. W oknie dialogowym Opcje TIFF lub Opcje EPS ustaw następujące opcje. Nie zmieniaj ustawień domyślnych pozostałych opcji. Kliknij przycisk OK.
 - W oknie dialogowym Opcje TIFF ustaw opcję Kompresja obrazu na Brak.
 - W oknie dialogowym Opcje EPS (Windows) ustaw opcję Podgląd na TIFF (8 bitów na piksel), a Kodowanie na ASCII85.
 - W oknie dialogowym Opcje EPS (Mac OS) ustaw opcję Podgląd na Mac (8 bitów na piksel), a Kodowanie na ASCII85.
 - Seśli 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

Do góry

W programie Adobe Illustrator można zarówno otwierać, jak i umieszczać pliki pochodzące z programu Photoshop; dlatego obrazu z programu Photoshop nie trzeba ani zapisywać w innym formacie, ani eksportować do innego formatu. 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 Edytuj oryginał i przeprowadzić edycję w programie Photoshop. Wszelkie zapisane zmiany są uwzględniane wersji 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. Przejdź do obrazu w oknie dialogowym Otwórz plik i kliknij przycisk Otwórz.
 - Aby dołączyć obraz do istniejącego pliku programu Ilustrator, wybierz polecenie Plik > Umieść. Przejdź do pliku w oknie dialogowym Umieść, zaznacz opcję Połączenie i kliknij przycisk Umieść.

- Aby umieścić obraz w pliku, ale zachować przy tym połączenie z oryginałem, wybierz polecenie Plik > Umieść. W oknie dialogowym Umieść przejdź do pliku, zaznacz opcję Połączenie i kliknij przycisk Umieść. Program Illustrator umieszcza obraz na środku otwartej illustracji. Czerwony znak X oznacza, że obraz jest połączony, ale nie jest edytowalny.
- Jeśli obraz został otwarty lub umieszczony bez połączenia, pojawia się okno dialogowe Importuj z programu Photoshop. Wybierz odpowiednią opcję (zgodnie z poniższym opisem) i kliknij przycisk OK.
 - Opcja Konwertuj warstwy programu Photoshop na obiekty pozwala przekonwertować warstwy na obiekty programu Illustrator. Ta opcja pozwala zachować maski, tryby mieszania, przezroczystość oraz (dodatkowo) plasterki i mapy obrazu. Nie obsługuje ona jednak ani warstw dopasowania, ani efektów warstw.
 - Opcja Spłaszcz warstwy programu Photoshop w pojedynczy obraz pozwala połączyć wszystkie warstwy w jedną. Ta opcja umożliwia zachowanie wyglądu obrazu, ale wyklucza możliwość edycji poszczególnych warstw.

Tworzenie przezroczystości za pomocą ścieżek przycinających

Do góry

Korzystając ze ścieżek przycinających, można zdefiniować przezroczyste obszary na obrazach, które będą umieszczane w aplikacjach DTP. 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 może być przydatny 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.
 - Q Jeśli taki obszar już został zaznaczony, można przekonwertować zaznaczenie na ścieżkę roboczą. Zobacz Konwertuj zaznaczenie na ścieżkę.
- 2. Korzystając z panelu Ścieżki, zapisz efekty pracy jako ścieżkę.
- 3. Wybierz polecenie Ścieżka przycinająca z menu panelu Ścieżki, ustaw następujące opcje i kliknij przycisk OK:
 - W polu Ścieżka wybierz ścieżkę, która ma zostać zapisana.
 - Pole Płaskość pozostaw puste, aby obraz był drukowany przy użyciu wartości domyślnych drukarki. Jeżeli wystąpią błędy drukowania, wprowadź 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 większa dokładność zostanie uzyskana. Wartości mogą należeć do zakresu 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 kolorach podstawowych, przekonwertuj go na tryb CMYK.
- 5. Zapisz ścieżkę za pomocą jednej z następujących metod:
 - Jeżeli plik ma być drukowany na drukarce PostScript, zapisz go w formacie Photoshop EPS, DCS lub PDF.
 - Jeżeli plik ma być drukowany na drukarce bez obsługi języka PostScript, zapisz go w formacie TIFF i wyeksportuj do programu Adobe InDesign, Adobe PageMaker® 5.0 lub nowszej wersji jednego z tych programów.

Drukowanie ścieżek przycinających obrazów

Do góry

Niekiedy naświetlarka ma problemy z interpretacją ścieżek przycinających albo ścieżka jest zbyt złożona dla danej drukarki, co powoduje błąd Limitcheck lub ogólny błąd PostScript. Czasami 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. Aby to zrobić, wczytaj istniejącą ścieżkę jako zaznaczenie, wybierz

polecenie Utwórz ścieżkę roboczą z menu panelu Ścieżki i zwiększ ustawienie tolerancji (dobra wartość początkowa to od 4 do 6 pikseli). Następnie ponownie utwórz ścieżkę przycinającą.

Eksportowanie ścieżek do programu Adobe Illustrator

Polecenie Ścieżki do programu Ilustrator umożliwia eksportowanie ścieżek jako plików programu Adobe Illustrator. Taka metoda eksportowania ułatwia pracę z kompozycjami, które łączą w sobie elementy pochodzące z programów Photoshop i programu Illustrator, a także pozwala stosować funkcje programu Photoshop do kompozycji utworzonych w programie 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. Tę funkcję można również zastosować do wyrównywania tekstu lub obiektów programu Illustrator do ścieżek programu Photoshop.

- 1. Narysuj i zapisz ścieżkę lub przekonwertuj istniejące zaznaczenie na ścieżkę.
- 2. Wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Ścieżki do programu Illustrator.
- 3. Wybierz położenie ścieżki eksportu i wprowadź nazwę pliku. Upewnij się, że w menu Ścieżka dla eksportowanej ścieżki jest wybrana pozycja Ścieżka robocza.
- 4. Kliknij Save (Zapisz).
- 5. Otwórz plik w programie Adobe Illustrator. W tym programie można zmienić kształt ścieżki albo wyrównać do niej dodane do pliku obiekty programu Illustrator.

Linie kadrowania w programie Adobe Illustrator odpowiadają wymiarom obrazu w programie Photoshop. Położenie ścieżki na obrazie programu Photoshop zostanie zachowane pod warunkiem, że linie kadrowania nie zostaną zmienione, a ścieżka nie zostanie przesunięta.

Łączenie lub osadzanie obrazu za pomocą metody OLE (tylko w systemie Windows)

Do góry

Do góry

Program Photoshop jest serwerem OLE 2.0, co oznacza, że obsługuje osadzanie i łączenie obrazów w aplikacjach kontenerowych OLE (na ogół w programach do edycji tekstu lub DTP). Pliki i zaznaczenia programu Photoshop można na przykład wstawiać do innych aplikacji OLE, takich jak Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker i Microsoft Word, korzystając z funkcji kopiowania i wklejania lub innych metod.

- Funkcja łączenia umożliwia umieszczenie w kontenerze OLE łącza odsyłającego do pliku na dysku twardym.
- Funkcja osadzania umożliwia wstawienie pliku programu Photoshop do pliku kontenera OLE.

Po otwarciu obrazu w aplikacji kontenerowej można kliknąć go dwukrotnie w celu przeprowadzenia 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

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Skopiuj zaznaczenie w programie Photoshop i wstaw je do 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 mogą być 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 bitmapowego o rozdzielczości ekranowej do aplikacji OLE

Używając 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.

Modyfikowanie i uaktualnianie połączonego lub osadzonego obrazu 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 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.

Więcej tematów Pomocy

- Praca z programami Photoshop i After Effects
- Praca w programie Photoshop i Flash

Praca z programami Photoshop i Dreamweaver

Dodawanie lub usuwanie punktów kontrolnych

(CC) BY-NC-SR

Umieszczanie plików

Umieszczanie pliku w programie Photoshop

Umieszczanie plików PDF lub plików programu Illustrator w programie Photoshop Wklejanie kompozycji z programu Adobe Illustrator w programie Photoshop

Polecenie Umieść pozwala dodać do dokumentu zdjęcie, kompozycję lub jakikolwiek inny plik obsługiwany przez program Photoshop w postaci obiektu inteligentnego. Obiekty inteligentne można skalować, umiejscawiać, pochylać, obracać lub zawijać bez pogarszania jakości obrazu.

Umieszczanie pliku w programie Photoshop

Do góry

- 1. Otwórz dokument programu Photoshop, w którym chcesz umieścić kompozycję lub zdjęcie.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Umieść, zaznacz plik, który ma zostać umieszczony, po czym kliknij przycisk Umieść.

💡 Można także przeciągnąć plik w systemie Windows lub Mac OS na otwarty obraz programu Photoshop.

- (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 PDF. Zaznacz strony lub obrazy przeznaczone do umieszczenia, ustaw opcje przycinania, a następnie kliknij przycisk OK. Więcej informacji na temat opcji okna dialogowego Umieść PDF znajduje się w sekcji Umieszczanie plików PDF lub plików programu Illustrator w programie Photoshop. Umieszczona kompozycja pojawi się w obwiedni na środku obrazu programu Photoshop. Grafika zachowa oryginalny stosunek wymiarów, jednak kompozycje większe od obrazu programu Photoshop zostaną odpowiednio dopasowywane.

Uwaga: Oprócz polecenia Umieść w celu dodania 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.

- 4. (Opcjonalnie) Zmień położenie umieszczonej kompozycji lub przekształć ją, wykonując dowolną z następujących czynności:
 - Aby przesunąć umieszczoną kompozycję, ustaw kursor wewnątrz jej obwiedni i przeciągnąć. Można też przejść na pasek opcji i
 wprowadzić wartość X określającą odległość między środkiem kompozycji a lewą krawędzią obrazu. W polu Y określ odległość między
 punktem środkowym umieszczonej kompozycji i górną krawędzią obrazu.
 - Aby dokonać skalowania umieszczonej kompozycji, przeciągnij jeden z narożnych uchwytów obwiedni lub wpisz wartości dla wysokości i szerokości na pasku opcji. Przeciągając, można trzymać wciśnięty klawisz Shift w celu 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 4. Kompozycja jest obracana wokół punktu środkowego umieszczonej kompozycji. 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 zawinąć umieszczoną kompozycję, wybierz polecenie Edycja > Przekształć > Zawijanie, a następnie wybierz opcję zawijania z menu podręcznego Styl zawijania dostępnego na pasku opcji.

W przypadku wybrania z menu Styl zawijania opcji Własny przeciągnij punkty kontrolne, segment obwiedni lub siatki albo obszar siatki, aby zawinąć obraz.

- 5. Umieszczając plik w formacie PDF, EPS lub pochodzący z programu Adobe Illustrator, można ustawić opcję Wygładzanie na pasku opcji zależnie od potrzeb. Aby w wyniku rasteryzacji nastąpiło wymieszanie pikseli krawędziowych, zaznacz opcję Wygładzanie. Aby uzyskać efekt wyraźnych przejść między pikselami krawędzi, usuń zaznaczenie opcji Wygładzanie.
- 6. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zatwierdzić umieszczenie kompozycji na nowej warstwie, kliknij przycisk Zatwierdź v na pasku opcji albo naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
 - Kliknij przycisk Anuluj 🔍 na pasku opcji lub naciśnij klawisz Esc, aby anulować operację umieszczania.

Umieszczanie plików PDF lub plików programu Illustrator w programie Photoshop

Do góry

Umieszczając plik PDF lub plik pochodzący z programu Adobe Illustrator, można ustawić opcje umieszczania w oknie dialogowym Umieść PDF.

- 1. Po otwarciu docelowego dokumentu programu Photoshop umieść w nim plik PDF lub plik programu Adobe Illustrator.
- 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, jest wyświetlany pasek przewijania.
- 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. Ta opcja pozwala wyeliminować nadmierny biały obszar.

Pole strony Zostaje zachowana oryginalna wielkość strony.

Ramka kadrująca Z pliku PDF jest wycinany obszar kadrowania (ograniczony marginesami).

Pole spadu Z pliku PDF jest wycinany obszar dotyczący spadu na potrzeby czynności introligatorskich, takich jak wycinanie, przycinanie czy zaginanie.

Pole przycięcia Ze strony jest wycinany obszar, który wyznacza jej ostateczny, planowany rozmiar.

Pole grafiki Z pliku PDF jest wycinany obszar niezbędny do umieszczenia danych PDF w innej aplikacji.

- 4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Umieść PDF.
- 5. Jeśli zachodzi taka potrzeba, przejdź na pasek opcji i ustaw opcje przesunięcia, skalowania, pochylania, obracania, zawijania lub wygładzania.
- 6. Kliknij przycisk Zatwierdź 🖌, aby umieścić kompozycję w postaci obiektu inteligentnego na nowej warstwie dokumentu docelowego.

Wklejanie kompozycji z programu Adobe Illustrator w programie Photoshop

Do góry

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

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

- Aby kompozycja wklejana w dokumencie programu Photoshop została automatycznie zrasteryzowana, przejdź do okna preferencji Obsługa plików i schowek i wyłącz w nim opcje PDF i AICB (Brak obsługi przezroczystości).
- Aby kompozycja została wklejona jako obiekt inteligentny, obraz zrasteryzowany, ścieżka lub warstwa kształtu, przejdź do okna preferencji Obsługa plików i schowek i włącz w nim opcje PDF i AICB (Brak obsługi przezroczystości).
- 2. Otwórz plik w programie Adobe Illustrator, zaznacz kompozycję przeznaczoną do skopiowania, po czym wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
- 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 jakości 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 do tej warstwy, która jest 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, można użyć dowolnych przekształceń, a następnie nacisnąć klawisz Enter lub Return, aby umieścić kompozycję.

Więcej tematów Pomocy

Adobe Bridge

Mini Bridge

Punkty, składniki i segmenty ścieżek

(CC) BY-NC-SR

Określanie kolumn obrazu

Określanie kolumny dla obrazu

Do góry

Określanie kolumny dla obrazu

Kolumny ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie obrazów i ich elementów. Polecenia Nowy, Rozmiar obrazu i Rozmiar 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.
- Utwórz nowy obraz za pomocą polecenia Plik > Nowy, zaznacz opcję Kolumny dla wartości Szerokość i wprowadź liczbę kolumn potrzebnych w nowym dokumencie. Rozmiar otwartego obrazu można też zmienić w celu uzyskania liczby kolumn pasującej do układu strony, wybierając polecenie Obraz > Rozmiar obrazu lub Obraz > Rozmiar obszaru roboczego.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Pokazywanie i ukrywanie dodatków niedrukowanych

Wyświetlanie lub ukrywanie Dodatków

Wyświetlanie lub ukrywanie Dodatków

Do góry

Linie pomocnicze, siatki, krawędzie zaznaczenia, plasterki i linie bazowe tekstu należą do tzw. dodatków niedrukowanych, które ułatwiają zaznaczanie, przesuwanie lub edytowanie obiektów. Możliwe jest włączenie lub wyłączenie dowolnej kombinacji dodatków bez wpływu na obraz. Można także wyświetlać lub ukrywać włączone dodatki, aby zwiększyć czytelność przestrzeni roboczej.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyświetlić lub ukryć wszystkie włączone dodatki, wybierz polecenie Widok > Dodatki. (W podmenu Pokaż obok nazw wszystkich włączonych dodatków pojawi się znak wyboru.)
- Aby włączyć lub wyłączyć określony dodatek, wybierz polecenie Widok > Pokaż i z podmenu wybierz odpowiedni dodatek.
- Aby włączyć i wyświetlić wszystkie dostępne dodatki, wybierz polecenie Widok > Pokaż > Wszystko.
- Aby wyłączyć i ukryć wszystkie dodatki, wybierz polecenie Widok > Pokaż > Brak.
- Aby włączyć lub wyłączyć grupę dodatków, wybierz polecenie Widok > Pokaż > Dodatkowe opcje.

Uwaga: Polecenia Dodatki, Wszystkie i Brak mają wpływ na próbniki kolorów, mimo że nie występują w podmenu Pokaż. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Uruchom program Photoshop w trybie 32-bitowym (tylko w 64bitowym systemie Mac OS).

W 64-bitowych wersjach systemu Mac OS 10.5 lub nowszego niektóre starsze, opcjonalne wtyczki dostępne są tylko wtedy, gdy program Photoshop działa w trybie 32-bitowym:

- 1. W programie Finder wybierz polecenie Idź > Aplikacje.
- 2. Rozwiń folder programu Photoshop. Następnie kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę aplikacji Photoshop i wybierz polecenie Informacje.
- 3. W sekcji Ogólne okna Informacje wybierz opcję Otwórz w trybie 32-bitowym.
- 4. Zamknij okno Informacje i ponownie uruchom program Photoshop.

💡 Więcej informacji zawiera artykuł Korzyści i ograniczenia dotyczące 64-bitowego systemu operacyjnego i programu Photoshop.

(CC) BY-NC-SR

Miarki

Informacje o miarkach Zmień punkt początkowy miarki Zmień jednostkę miary

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 wskaźnik w miejscu 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, kliknij dwukrotnie lewy górny róg miarki.

Przeciąganie w celu utworzenia nowego punktu początkowego miarki

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.
- W polu Jednostki wybrać jednostkę miary.
 Uwaga: Zmiana jednostek na panelu Informacje powoduje automatyczne uaktualnienie miarek.
- 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.

Więcej tematów Pomocy



Do góry

Do góry

(CC) BY-NC-SR

Cofanie a historia

Stosowanie poleceń Cofnij i Ponów Przywróć ostatnio zapisaną wersję pliku Przywróć część obrazu do poprzednio zapisanej wersji Anulowanie operacji Powiadomienie o zakończeniu operacji Korzystanie z panelu Historia Tworzenie zdjęcia obrazu Malowanie na podstawie stanu lub migawki obrazu

Stosowanie poleceń Cofnij i Ponów

Polecenia Cofnij i Ponów służą do cofania i ponawiania operacji. Panel Historia umożliwia cofanie i ponawianie operacji.

Wybierz polecenie Edycja > Cofnij lub Edycja > Ponów.
Jeśli operacja nie może zostać cofnięta, polecenie jest wyszarzone i ma postać Nie można cofnąć.

Przywróć ostatnio zapisaną wersję pliku

Wybierz polecenie Plik > Przywróć.
 Uwaga: Informacje dotyczące przywracania są dodawane jako stan historii do panelu Historia, co umożliwia cofnięcie operacji.

Przywróć część obrazu do poprzednio zapisanej wersji

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Użyj narzędzia Pędzel historii I, aby malować stanem historii lub migawką wybraną na palecie Historia.
- Użyć narzędzia Gumkal Z 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 przy użyciu migawki początkowego stanu dokumentu, wybierz polecenie Opcje historii z menu panelu i upewnij się, że jest zaznaczona opcja Automatyczne tworzenie pierwszej migawki.

Anulowanie operacji

💠 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.

Korzystanie z panelu Historia

Korzystając z panelu Historia, można przejść do dowolnego niedawnego stanu obrazu utworzonego w trakcie bieżącej sesji. Po każdej zmianie obrazu do panelu jest dodawany nowy stan obrazu.

Jeśli na przykład część obrazu zostanie zaznaczona, pomalowana i obrócona, każdy z tych stanów zostanie wyświetlony na tym panelu. Można będzie wówczas zaznaczyć dowolny z tych stanów, a obraz powróci do takiego wyglądu, jaki miał przy pierwszym zastosowaniu danej zmiany.

132

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Potem można pracować dalej.

Panel Historia może być używany do usuwania stanów obrazu. W programie Photoshop można za jego pomocą utworzyć dokument na podstawie stanu lub migawki.

Aby wyświetlić panel Historia, wybierz polecenie Okno > Historia lub kliknij zakładkę panelu Historia.

Historia	*=
27 े	Boat.psd
	Migawka 1
	Otwórz
14	Kadrowanie
	Warstwa Filtr fotograficzny 1
	Rozmiar obrazu
TD	RGR
	Ed-ris filmine

Panel Historia programu Photoshop

A. Definiuj źródło dla formy historycznej B. Miniaturka migawki C. Stan historii D. Suwak stanu historii

Korzystając z panelu Historia, należy pamiętać o następujących kwestiach:

- Zmiany obejmujące cały program (zmiany paneli, ustawień kolorów, operacji i preferencji) nie są zmianami stosowanymi do konkretnego obrazu, dlatego nie są odzwierciedlane na panelu Historia.
- Domyślnie panel Historia obejmuje 20 wcześniejszych stanów obrazu. Maksymalną liczbę zapamiętywanych stanów określa się za pomocą odpowiedniej preferencji (Preferencje > Wydajność). 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 tego panelu.
- Domyślnie u góry panelu jest wyświetlana migawka początkowego stanu dokumentu.
- 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

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- · Kliknij nazwę stanu.
- Aby przejść do następnego lub poprzedniego stanu, wybierz z menu panelu Historia lub z menu Edycja polecenie Krok do przodu lub Krok do tyłu.

Usuń jeden lub więcej stanów obrazu

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć zmianę i wszystkie kolejne, kliknij nazwę stanu i wybierz polecenie Usuń z menu panelu Historia.
- Aby usunąć zmianę i wszystkie kolejne, przeciągnij stan na ikonę Usuń 3.
- Aby usunąć listę stanów z panelu Historia bez zmieniania obrazu, wybierz polecenie Wyczyść historię z menu panelu Historia. Ta opcja nie zmniejsza ilości pamięci używanej przez program Photoshop.
- Aby wyczyścić listę stanów bez zmieniania obrazu, przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i wybierz polecenie

Wyczyść historię z menu panelu. 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

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij stan albo migawkę na przycisk Utwórz dokument na podstawie stanu obecnego i w panelu Historia. Lista historii dla nowo utworzonego dokumentu zawiera tylko wpis Powiel stan.
- Zaznacz stan lub migawkę i kliknij przycisk Utwórz dokument na podstawie stanu obecnego I. Lista historii dla nowo utworzonego dokumentu zawiera tylko wpis Powiel stan.
- Zaznacz stan lub migawkę i wybierz z menu panelu Historia polecenie Nowy dokument. Lista historii dla nowo utworzonego dokumentu zawiera tylko wpis Powiel stan.
- 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. Początkową migawkę każdego pliku można przeciągnąć na oryginalny obraz, uzyskując na panelu Historia oryginalnego obrazu dostęp do migawek.

Ustawianie opcji historii

Można określić maksymalną liczbę elementów uwzględnianych na panelu Historia i ustawić inne opcje panelu.

- 1. Z menu panelu Historia wybierz 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 panel Historia może zawierać listę etapów edycji w takiej kolejności, w jakiej były przeprowadzane. 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 Wymusza w programie Photoshop monitowanie o nazwy migawek nawet w przypadku, gdy są używane przyciski panelu.

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.

Q 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 jedno z następujących ustawień opcji Zapisz dziennik w:

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.

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 Dołącza do informacji o sesjach tekst pojawiający się na panelu Historia.

Szczegółowy Dołącza do informacji skróconych tekst pojawiający się na panelu Operacje. 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 panelu Historia. Zaznaczenie migawki pozwala na kontynuację pracy od danej wersji obrazu.

Migawki przypominają stany dostępne na liście panelu 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. Jeśli nie jest zaznaczona opcja Zezwalaj na historię nieliniową, wybranie migawki i wprowadzenie zmian na obrazie powoduje usunięcie wszystkich stanów wyświetlanych na liście panelu Historia.

Utwórz migawkę

1. Zaznacz stan i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby automatycznie utworzyć migawkę, kliknij przycisk Utwórz nową migawkę 2 w panelu Historia lub (w razie zaznaczenia opcji historii Automatyczne tworzenie nowej migawki podczas zapisywania) wybierz polecenie Nowa migawka z menu panelu Historia.
- Aby ustawić opcje podczas tworzenia migawki, wybierz polecenie Nowa migawka z menu panelu Historia lub kliknij przycisk Utwórz nową migawkę, trzymając wciśnięty klawisz Alt (Windows) albo 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

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 wybierz polecenie Usuń z menu panelu, kliknij ikonę Usuń albo przeciągnij migawkę na ikonę 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.

Do góry

- 3. Na panelu Historia kliknij lewą kolumnę stanu lub migawki do użycia jako źródło dla narzędzia Pędzel historii.
- 4. Rozpocznij malowanie, przeciągając kursor narzędzia Pędzel historii.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Rozmieszczanie elementów za pomocą narzędzia Miarka

Określanie położenia przy pomocy narzędzia Miarka

Określanie położenia przy pomocy narzędzia Miarka

Narzędzie Miarka włatwia 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 panelu 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 📟. (Jeśli Miarka nie jest widoczna, kliknij i przytrzymaj narzędzie Kroplomierz).
- Przeciągnij kursor od punktu początkowego do punktu końcowego. Aby ograniczyć pracę narzędzia do wielokrotności 45°, wciśnij klawisz Shift.
- 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.

Edytowanie linii pomiaru

- 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: Można przeciągnąć linię pomiaru przez element obrazu, który ma być poziomy lub pionowy, a następnie wybrać polecenie Obraz > Obrót obrazu > Swobodnie. Program automatycznie wstawi kąt obrotu niezbędny do wyprostowania obrazu w pole w oknie dialogowym Obróć obszar roboczy.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rozmieszczanie elementów za pomocą przyciągania

Skorzystaj z funkcji przyciągania

Skorzystaj z funkcji przyciągania

Funkcja przyciągania ułatwia precyzyjne umieszczanie krawędzi zaznaczenia, ramek kadrowania, odcięć, kształtów i ścieżek. Jeśli jednak przyciąganie uniemożliwia prawidłowe umieszczanie elementów, można je wyłączyć.

Włączanie lub wyłączanie przyciągania

- 🔹 Wybierz polecenie Widok > Przyciągaj. Gdy funkcja przyciągania jest włączona, jest wyświetlany znacznik.
- 💡 Aby tymczasowo wyłączyć przyciąganie podczas pracy z narzędziem Przesunięcie, naciśnij i przytrzymaj klawisz Ctrl.

Wybierz opcje z podmenu Przyciągaj do

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.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Siatka i linie pomocnicze

Określ położenie za pomocą linii pomocniczych i siatki

Określ położenie za pomocą linii pomocniczych i siatki

Do góry

Linie pomocnicze i siatka ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie obrazów i ich elementów. Linie pomocnicze są to niedrukowalne linie widoczne nad obrazem. Linie pomocnicze można przenosić i usuwać. Można je też zablokować, aby nie zostały przeniesione przypadkiem.

Inteligentne linie pomocnicze ułatwiają dopasowywanie kształtów, plasterków i zaznaczeń. Pojawiają się one automatycznie po narysowaniu kształtu, utworzeniu zaznaczenia i utworzeniu slajdu. W razie potrzeby inteligentne linie pomocnicze można ukryć.

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.

Wyświetl lub ukryj siatkę, linie pomocnicze lub inteligentne linie pomocnicze

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. To polecenie umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie krawędzi warstw, krawędzi zaznaczeń, ścieżek docelowych i odcięć.

Umieść linię pomocniczą

Jeśli miarki nie są widoczne, wybierz polecenie Widok > Miarki.
 Uwaga: Aby zapewnić dokładny odczyt, należy zastosować powiększenie 100% lub użyć panelu 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. Wybierz narzędzie Przesuwanie 🎠 lub przytrzymaj klawisz Ctrl (Windows) albo Command (Mac OS), aby włączyć to narzędzie.
- 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

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 i plasterki.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Linie pomocnicze, siatka i plasterki.
- 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).
- 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.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Definiowanie nowych skrótów klawiaturowych Wyczyść skróty z polecenia lub narzędzia Usuń zestaw skrótów Przeglądanie aktualnej listy skrótów

Uwaga: Aby wyświetlić szczegółowe instrukcje, kliknij łącze poniżej. Aby zadać pytania, zaproponować nowe funkcje lub zgłosić problemy, odwiedź witrynę feedback.photoshop.com.

Program Photoshop pozwala obejrzeć listę wszystkich skrótów, a ponadto pozwala tworzyć i edytować skróty. Okno dialogowe Skróty klawiaturowe pełni funkcję edytora skrótów; zawiera polecenia dotyczące skrótów — nie tylko tych, które należą do domyślnego zestawu skrótów.

Oprócz stosowania skrótów klawiaturowych dostęp do wielu poleceń można uzyskać przy użyciu menu kontekstowych — zależnych od aktywnego narzędzia, zaznaczenia lub panelu. Aby wyświetlić menu kontekstowe, należy kliknąć okno dokumentu lub panel prawym przyciskiem myszy.

Definiowanie nowych skrótów klawiaturowych

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Edycja > Skróty klawiaturowe.
 - Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Skróty klawiaturowe i menu, po czym kliknij zakładkę Skróty klawiaturowe.
- 2. Wybierz zestaw skrótów z menu Zestaw w górnej części okna dialogowego Skróty klawiszowe i menu.
- 3. Wybierz typ skrótu z menu Skrót dla:

Menu aplikacji Pozwala dostosować skróty klawiaturowe dotyczące elementów z paska menu.

Menu paneli Umożliwia dostosowywanie skrótów klawiszowych dla elementów w menu paneli.

Narzędzia Pozwala dostosować skróty klawiaturowe dotyczące narzędzi z palety narzędziowej.

- 4. Wybierz skrót do zmodyfikowania z kolumny Skrót na przewijanej liście.
- 5. Wpisz nowy skrót.

Jeśli skrót klawiaturowy jest przypisany do innego polecenia lub narzędzia w danym zestawie, pojawia się ostrzeżenie. Aby przypisać skrót do nowego polecenia lub narzędzia i usunąć poprzednie przypisanie, kliknij przycisk Akceptuj. Po zmianie przypisania skrótu możesz wycofać zmianę, klikając przycisk Cofnij zmiany. Możesz też kliknąć przycisk Akceptuj i Przejdź do konfliktu, aby przypisać nowy skrót do drugiego polecenia lub narzędzia.

- 6. Po zakończeniu modyfikacji skrótów wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zapisać wszystkie zmiany w postaci nowego zestawu skrótów klawiaturowych, 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 skrótów zapisać w postaci nowego zestawu, kliknij przycisk Zapisz zestaw jako . W oknie dialogowym Zapisz, wprowadź nazwę zestawu i kliknij Zapisz. Nowy zestaw skrótów będzie wyświetlany w menu pod wybraną nazwą.
 - · Aby unieważnić ostatnią zmianę bez zamykania okna, kliknij Cofnij.
 - · Aby przywrócić domyślne ustawienia skrótu, kliknij Użyj domyślnych.
 - Aby unieważnić wszystkie wprowadzone zmiany i zamknąć okno, kliknij Anuluj.

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

Wyczyść skróty z polecenia lub narzędzia

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Skróty klawiaturowe.
- 2. W oknie dialogowym Skróty klawiaturowe zaznacz nazwę polecenia lub narzędzia, którego skrót klawiaturowy ma zostać usunięty.

3. Kliknij Usuń skrót.

Do góry

Do góry

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Skróty klawiaturowe.
- 2. W menu Zestaw zaznacz zestaw skrótów, który ma być usunięty.
- 3. Kliknij ikonę Usuń 🗃, a następnie kliknij OK, aby zamknij okno dialogowe.

Przeglądanie aktualnej listy skrótów

Aby zapoznać się z aktualną listą skrótów, należy wyeksportować skróty do pliku HTML, który można następnie wyświetlić lub wydrukować za pomocą przeglądarki internetowej.

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Skróty klawiszowe.
- 2. Z menu Skróty dla wybierz typ skrótu: Menu aplikacji, Menu panelu lub Narzędzia.
- 3. Kliknij przycisk Podsumuj.

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawienia predefiniowane

Migracja ustawień predefiniowanych z wcześniejszych wersji programu Photoshop Kilka słów od specjalisty: Migracja ustawień predefiniowanych do programu Photoshop CS6 Praca z Menedżerem ustawień domyślnych

Migracja ustawień predefiniowanych z wcześniejszych wersji programu Photoshop

Można przeprowadzić migrację ustawień predefiniowanych z wcześniejszych wersji programu Photoshop do nowszych. Polecenie Migruj ustawienia predefiniowane pozwala automatycznie przenieść pędzle, próbki, gradienty, wzorki i inne elementy konfiguracji.

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia predefiniowane > Migruj ustawienia predefiniowane.
- Gdy zostanie wyświetlony monit o zaimportowanie ustawień predefiniowanych z wcześniejszej wersji programu Photoshop, kliknij przycisk Tak.
- 3. Kliknij przycisk OK.

Praca z Menedżerem ustawień domyślnych

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 w Menedżerze ustawień domyślnych można uzyskiwać dostęp do jej elementów w różnych miejscach, takich jak pasek opcji, panele czy okna dialogowe.

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 ustawień domyślnych są instalowane na komputerze w folderze Presets wewnątrz folderu aplikacji Adobe Photoshop

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

Konfigurację ustawień domyślnych można dostosować do swoich potrzeb, klikając przycisk menu panelu, 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.

Typ ustawień: Narzędzia 🌱	- Octown
un	
W ^{ar} Lasso magnetyczne 24 piks	Wczytal
哲 Kadrowanie 4 x 6 call 311 ppi	
鼅, Kadrowanie 5 x 3 cale, 300 ppi	Zapisz zestaw.
🔯 Kadrowanie 5 x 4 cale, 200 ppi	Ζτρισή τατρικ
🔯 Kadrowanie 5 x 7 cali. 311 ppi	
🙀 Kadrowania I x 10 cal, 311 ppi	Usuń
>Wypełmienie azorkiem Bańki	
T Tekst poziony, Myriad Roman 24 pkt 🛛 🚽	
T. John Non Nuy. Blyded Resson 76 pkt.	
😡 - Bala garianda & pit	
Caurus dataka 0.5 cm	
🕼 Stuczne ognie. Tarcza koloru	
M Packal style rev 21 cela	

Do góry
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

• Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij trójkąt z prawej strony menu podręcznego Typ ustawień, a następnie wybierz plik biblioteki u dołu menu panelu. 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 domyślnych*] z menu panelu. 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

- 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 plik biblioteki zostanie umieszczony w odpowiednim folderze Presets w standardowym położeniu ustawień domyślnych, nazwa biblioteki zostanie wyświetlona u dołu menu panelu po ponownym uruchomieniu programu Photoshop.

Powróć do domyślnej biblioteki ustawień

 Wybierz polecenie Wyzeruj z menu panelu. 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.
 - Windows 7 i Windows Vista: [napęd]:\Użytkownicy\<użytkownik>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop [numer wersji]\Presets.
 - Mac: <użytkownik>/Biblioteki/Application Support/Adobe/AdobePhotoshop [numer wersji]/Presets.
 - Windows XP: [napęd]:\Document and Settings\<uzytkownik>\Dane aplikacji\Adobe\AdobePhotoshop [numer wersji]\Presets.
- 2. Ustawienia domyślne dostarczane waz z programem Adobe Photoshop są przechowywane 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.

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

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 i Zapisz jako. Mogą też pojawić się nowe filtry w podmenu 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.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zainstalować moduł wtyczki firmy Adobe Systems, skorzystaj z programu instalacyjnego (jeśli został dostarczony). W systemie Windows można zainstalować moduł lub skopiować go do odpowiedniego folderu Plug-ins w folderze programu Photoshop. W systemie Mac OS należy przeciągnąć moduł i skopiować go do odpowiedniego folderu Plug-ins w folderze 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

 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

- 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.

Więcej tematów pomocy

(cc) BY-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Udoskonalenia poprawiające wydajność w wersji CS6

W programie Photoshop CS6 wprowadzono ponad 60 udoskonaleń dotyczących wydajności, które pozwalają szybciej wykonywać różne zadania. Są to niewielkie zmiany opracowane na podstawie sugestii klientów, które w połączeniu umożliwiają znaczne zwiększenie produktywności.

Uwaga: Informacje o nowych funkcjach i ulepszeniach wprowadzonych w programie Photoshop CC zawiera artykuł Nowości w programie Photoshop CC.

Automatyzacja

- Funkcja Stykówka II przywrócona jako opcja automatyzacji
- Funkcja Prezentacja PDF przywrócona jako opcja automatyzacji
- Funkcja Kompozycje warstw do pliku PDF przywrócona jako opcja skryptów

Pędzle

- Pociągnięcia pędzlem można rejestrować jako operacje za pomocą opcji Zezwól na rejestrowanie narzędzi dostępnej w panelu Operacje. (Pociągnięcia pędzlem często są unikatowe w ramach poszczególnych projektów, zatem po zarejestrowaniu operacji należy wyłączyć tę opcję).
- · Suwak jakości/kontrastu dla tekstur podczas malowania
- Kursor końcówki pędzla odzwierciedla jego ułożenie i wahanie w przypadku końcówek zaokrąglonych i ostrych.
- · Jest możliwe rzutowanie pędzla dla końcówek statycznych.
- Dynamika koloru domyślnie pozostaje spójna dla każdego pociągniecia pedzlem.

Uwaga: Szczegółowe informacje na temat opcji ułożenia pędzla, rzutowania, i dynamiki koloru można znaleźć w artykule Malowanie i wzorki.

- · Wyświetlacz przezierny służący do zmieniania rozmiaru i twardości pędzla umożliwia również modyfikowanie krycia. W tym celu należy nacisnąć kombinację klawiszy Control + Alt (Windows) lub Command + Option (Mac OS) i przeciągnąć myszą w górę lub w dół. (W preferencjach ogólnych należy usunąć zaznaczenie opcji Zmieniaj twardość pędzla okrągłego zgodnie z ruchami okna HUD w pionie).
- Maksymalny rozmiar pędzla został zwiększony do 5000 pikseli.

Kanały

Funkcja Rozdziel kanały została właczona dla dokumentów z jedna warstwa. Umożliwia to rozdzielenie prostej przezroczystości.

Próbnik kolorów

- Umożliwia wklejanie do pola szesnastkowego wartości ze znakami # (na przykład #aabbcc) lub 0x (na przykład 0xAABBCC).
- Umożliwia stosowanie skróconych wartości szesnastkowych (na przykład #123).

Kroplomierz

- · Do menu Próbka na pasku opcji dodano opcję ignorowania warstw dopasowania.
- Do menu Próbka dodano opcję próbkowania z bieżącej warstwy i niższych warstw.
- · Opcje rozmiaru próbki są obecnie dostępne w menu kontekstowych narzędzi kroplomierza (Punkt bieli i Punkt czerni w menu Poziomy itd.).

Formaty plików

- Oprogramowanie umożliwia odczytywanie plików TIFF z większą głębią bitową.
- Dodano opcje obsługi przezroczystości OpenEXR podczas otwierania i zapisywania pliku.
- Oprogramowanie odczytuje format BIGTIFF (pliki TIFF większe niż 4 GB). •
- · Oprogramowanie umożliwia odczytywanie par obrazów stereoskopowych w formatach JPS, MPO i PNS.

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Ustawienia predefiniowane

Stabilność została poprawiona dzięki wstępnemu kwalifikowaniu wykrytych GPU przed użyciem.

Zmienianie rozmiarów obrazów

· Opcja automatycznego próbkowania dwusześciennego umożliwia automatyczne wybieranie najlepszej metody ponownego próbkowania na podstawie typu zmiany rozmiaru.

Importowanie

(Mac OS) Obsługa skanerów i aparatów fotograficznych ImageKit umożliwia importowanie obrazów z wiekszej liczby urządzeń.

Warstwy

- Do paska opcji dodano menu Interpolacja dla polecenia Przekształcanie swobodne.
- Do stylów warstw Nałożenie gradientu i Pociągnięcie gradientowe dodano opcję roztrząsania.
- Dodano skróty 00 i Shift + 00 umożliwiające ustawienie krycia warstwy i wypełnienia na 0%.
- Oprogramowanie umożliwia jednoczesną zmianę blokowania, trybu mieszania lub etykiety koloru dla wielu zaznaczonych warstw.
- Kombinacja klawiszy Ctrl/Command + J pozwala na powielenie zaznaczonych grup warstw (dodatkowo do warstw).
- Podpowiedzi narzędzia Warstwa zawierają nazwę warstwy.
- Nowe polecenie Rasteryzuj styl warstwy umożliwia scalanie efektów z warstwą.
- Zmieniono kolejność stylów warstw w celu odzwierciedlenia kolejności ich stosowania (na przykład przez umieszczenie stylu Cień poniżej innych efektów).
- Symbole mieszania warunkowego/opcji mieszania są wyświetlane na warstwie, jeśli opcje mieszania stylów warstw zostały zmodyfikowane.
- Naciśnięcie klawisza Alt/Option i kliknięcie strzałek przełączania efektów powoduje wyświetlenie lub ukrycie wszystkich efektów warstw.
- Dla warstw ukrytych wyświetlane są prawidłowe krycie oraz tryb mieszania.
- Podczas zmiany nazw warstw naciśnięcie klawisza Tab powoduje przejście do następnej warstwy, a naciśnięcie kombinacji klawiszy Shift + Tab umożliwia przejście do poprzedniej warstwy.
- Nazwy warstw kształtów odzwierciedlają nazwy narzędzi (na przykład "Prostokąt 1").

Formowanie

- Dodano przyspieszanie za pomocą karty graficznej (GPU).
- Dodano tryby podstawowego i zaawansowanego interfejsu użytkownika.
- Poprawiono widoczność kursora w systemie Mac OS.
- Dodano opcję wczytywania ostatnie siatki.
- Maksymalny rozmiar pędzla Formowanie został zwiększony do 15 000 pikseli.
- (Tylko wersja angielska) Oprogramowanie umożliwia zmienianie rozmiaru pędzla Formowanie za pomocą skrótów klawiaturowych z nawiasami [], których kroki zostały dostosowane do wartości w innych obszarach programu Photoshop.
- Klawisz Ctrl (Windows)/Command (Mac OS) umożliwia włączenie lupy.
- Naciśnięcie klawisza Alt i przeciągnięcie prawym przyciskiem myszy powoduje zmianę rozmiaru pędzla (Windows). •
- Naciśnięcie klawiszy Ctrl + Alt i przeciągnięcie lewym przyciskiem myszy powoduje zmianę rozmiaru pędzla (Mac OS).

Maski

· Oprogramowanie umożliwia stosowanie dopasowań Odwróć i Próg do masek w obrazach z 32 bitami na kanał.

Wtyczki

Naciśniecie i przytrzymanie klawisza Shift podczas uruchamiania powoduje wyłączenie wtyczek opcjonalnych i wtyczek innych firm.

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

- Dodano ustawienia predefiniowane nowych dokumentów dla popularnych urządzeń (takich jak telefon iPhone czy tablet iPad).
- Dodano nowe ustawienia predefiniowane Mapa gradientu przystosowane do tradycyjnych odcieni drukowanych i rozdziałów odcieni.
- Zmieniona przez użytkownika kolejność ustawień predefiniowanych narzędzi jest zachowywana po ponownym uruchomieniu programu.
- Dodano nowe ustawienia predefiniowane HDR Pro firmy RC Concepcion i Scotta Kelby'ego. •

Drukowanie

- Dodano przycisk Edycja do pola opisu w oknie dialogowym drukowania.
- Oprogramowanie umożliwia zmianę rozmiaru okna dialogowego drukowania i okna podglądu drukowania.
- Program pozwala na dostosowywanie koloru tła podglądu w oknie dialogowym drukowania.
- · Oprogramowanie umożliwia ręczne zmienianie położenia obszaru wydruku na stronie.
- Można ukryć profile kolorów nieodpowiednie dla aktualnie wybranej drukarki w przypadku korzystania z opcji Kolory zarządzane w programie Photoshop.
- Ponownie wprowadzona opcja Drukuj zaznaczony obszar umożliwia zmianę zaznaczenia w oknie dialogowym drukowania.

Zapisywanie

 Jest wyświetlany komunikat z ostrzeżeniem, gdy rozmiary plików obrazów 16-bitowych nie mogą być wyświetlane w oknie dialogowym Zapisz iako JPEG.

Zestaw SDK

- Dodano możliwość uzyskania dostępu do nazwy narzędzia powiązanej z nazwą ustawień predefiniowanych narzędzia za pomocą skryptów.
- Dodano możliwość przywrócenia siatki linii pomocniczych w dokumencie z poziomu zestawu SDK skryptów.

Zaznaczenia

- Dodano obsługę wartości dziesiętnych wtapiania do narzędzi Zaznaczanie i Lasso oraz panelu Maska (tak jak w przypadku okna dialogowego Wtapianie).
- · Opcja Promień wtapiania została wycofana z okna dialogowego Utwórz zaznaczenie ze ścieżki.

Przekształcanie

- Miniaturka warstwy nadal zawiera ikonę obiektu inteligentnego podczas przekształcania warstwy.
- Ulepszono mechanizm przeciągania krzywych wektorów.
- · Oprogramowanie umożliwia obracanie obrazu o 90 stopni w przypadku wymiarów o nieparzystej liczbie pikseli w celu uniknięcia wartości mniejszych niż jeden piksel. (Aby korzystać z tej funkcji, w preferencjach ogólnych należy włączyć opcję Przyciągaj narzędzia wektorowe i przekształcenia do siatki pikselowej).
- · Dodano opcję preferencji Obsługa plików > Ignoruj metadane obrotu, która umożliwia wyłączenie automatycznego obracania obrazów na podstawie metadanych w pliku.

Tekst

- Dodano polecenie Tekst > Wklej tekst lorem ipsum, które umożliwia szybkie wstawianie tekstu zastępczego.
- Dodano ustawienie Mieszaj kolory tekstu, używając wartości gamma. Pozwala ono na mieszanie warstw tekstu przy użyciu ustawienia gamma innego niż ustawienie w przestrzeni kolorów dokumentu. Aby uzyskać dostęp do tej opcji, należy wybrać polecenie Edycja > Ustawienia kolorów i kliknąć po prawej stronie pozycję Więcej opcji. Ustawienie domyślne 1,45 umożliwia bardziej prawidłowe i zgodne z innymi aplikacjami mieszanie tekstu w porównaniu z poprzednimi wersjami programu Photoshop.

Uwaga: W przypadku wybrania opcji "Mieszaj kolory tekstu, używając wartości gamma" warstwy tekstowe z programu Photoshop CS6 będą wyglądać inaczej we wcześniejszych wersjach programu Photoshop.

Interfejs użytkownika

 Polecenia Nowy/Otwórz dokument są dostępne w menu kontekstowym po kliknieciu karty dokumentu. (Ta funkcja, dostępna od dawna w systemie Mac OS, jest obecnie dostępna również w systemie Windows).

149

Do góry

Do góry

-				
- 11		0	n	rν
_	•	- 24	~	ιy
		~		-

Do góry

Do góry

Do góry

• Usunięto pasek aplikacji i zmniejszono o ponad 30% rozmiar paska tytułu umożliwiającego przeciąganie.

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Skróty klawiaturowe

Drukowanie Galeria rozmyć (Pole, Przesłona, Tilt-Shift) Formowanie Kadrowanie Adaptacyjny szeroki kąt

Ta lista zawiera przydatne skróty służące do wywoływania niektórych funkcji programu Photoshop.

Druk			
Aby wyczyścić ustawienia drukowania, przytrzymaj spację i wybierz polece	nie Plik > Drukuj.		
Galeria rozmyć (Pole, Przesłona, Tilt-Shift)		Do góry	
H: Tymczasowe ukrycie interfejsu w obszarze roboczym M: Tymczasowe wyświetlenie maski rozmycia			
Formowanie		Do góry	
M: Wczytanie ostatniej siatki X: Narzędzie Lustro			
Narzędzie Kadrowanie		Do góry	
Dwukrotne kliknięcie w ramce kadrującej lub Enter albo Return	Zatwierdzenie kadrowania		
Esc	Anulowanie kadrowania		
X	Przełączenie orientacji ramki kadrującej (pionowa/pozioma)		
Ι	(Tylko w usłudze Creative Cloud) Obraz pierwszego planu dla narzędzi Kadrowanie i Kadrowanie perspektywiczne		
Backspace lub Delete	Zerowanie ramki kadrującej		
0	Kolejna opcja nakładki		
Shift + O	Kolejna opcja nakładki typu Trójkąt i Złota spirala		
Ukośnik (/)	Ukrycie/pokazanie obszaru wykadrowanego		
Shift + przeciągnięcie	Utworzenie nowej ramki kadrującej		
Shift + przeciągnięcie uchwytu narożnego	Zachowanie proporcji		
Control (Windows) lub Command (Mac OS)	Wywołanie narzędzia Prostowanie		
Control + obrót	Blokada zmniejszenia ramki kadrującej		
Shift + obrót	Ograniczenie do zmian o 15 stopni		
Shift + przeciągnięcie obrazu	Ograniczenie do zmian o 45 stopni		
Control + przeciągnięcie	Tymczasowe wyłączenie przyciągania do krawędzi		

Adaptacyjny szeroki kąt

Skróty narzędzi C: Ograniczenie

- Y: Ograniczenie wielokątne
- M: Przesunięcie
- H: Rączka
- Z: Powiększenie

Skróty elementów sterujących

- P: Podgląd
- W: Wyświetlenie ograniczenia
- E: Wyświetlenie siatki
- T: Korekcja
- S: Skala
- F: Długość ogniskowej
- R: Współczynnik kadrowania
- A: Jak na ujęciu

Skróty ukryte (niewidoczne w interfejsie)

- L: Przełączenie przezroczystej otoczki
- X: Powiększenie tymczasowe
- E: Odwrócenie ostatnio dodanego narożnika wielokąta

Więcej skrótów klawiaturowych

Domyślne skróty klawiaturowe

(cc) EY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Podstawowe informacje o obrazie i kolorach

Część zawartości dostępnej po kliknięciu łączy na tej stronie może być wyświetlana tylko w języku angielskim.

Zmienianie rozmiarów obrazów | CC, CS6

Polecenie Rozmiar obrazu dostępne w programie Photoshop CC umożliwia zachowanie szczegółów obrazu i zapewnia lepszą ostrość podczas powiekszania obrazów.



Ponadto okno dialogowe Rozmiar obrazu zostało w programie Photoshop CC zmodyfikowane w celu ułatwienia jego obsługi.

- W oknie jest wyświetlany podgląd obrazu po zastosowaniu parametrów zmiany rozmiaru.
- Zmiana rozmiaru okna dialogowego powoduje zmianę rozmiaru okna podglądu.
- Włączanie lub wyłączanie opcji Skaluj style odbywa się z poziomu menu koła zębatego w prawym górnym rogu okna dialogowego.
- Jednostkę miary, w której mają być wyświetlane wymiary obrazu końcowego, można wybrać z menu podręcznego Wymiary.
- Opcję zachowania proporcji można włączyć lub wyłączyć, klikając ikonę połączenia.

Zmienianie rozmiarów obrazów

 Rozmiar obrazu
 Rozmiar obrazu

 Rozmiar obrazu
 1.10M

 Wyman:
 536 piks. x 720 piks.

 Dopasij dot
 Rozmiar piervotny

 Szerőkökű:
 5.67

 Ontymetry
 V

 Szerőkökű:
 7.62

 Ontymetry
 V

 Rozdzielczók:
 240

 Pissel na cal
 V

 Anuluj
 OK

Zmienianie rozmiarów obrazów

- 1. Wybierz polecenie Obraz > Rozmiar obrazu.
- 2. Aby zmodyfikować podgląd obrazu, wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby zmienić rozmiar okna podglądu, przeciągnij róg okna dialogowego Rozmiar obrazu i zmień jego rozmiar.
 - Aby wyświetlić inny obszar obrazu, przeciągnij obraz na podglądzie.
 - Aby zwiększyć powiększenie podglądu, kliknij obraz podglądu z naciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Aby zmniejszyć powiększenie, kliknij podgląd z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Po kliknięciu procentowa wartość powiększenia zostanie na chwilę wyświetlona u dołu obrazu podglądu.
- 3. Aby zmienić jednostkę miary wymiarów podanych w pikselach, kliknij trójkąt obok opcji Wymiary i wybierz jednostkę z menu.
- 4. Aby zachować oryginalne proporcje wysokości i szerokości, upewnij się, że jest zaznaczona opcja Zachowaj proporcje. Jeśli chcesz osobno zmienić wysokość i szerokość, kliknij ikonę Zachowaj proporcje, aby rozłączyć te parametry.

Uwaga: Jednostkę miary szerokości i wysokości możesz zmienić, wybierając odpowiednią pozycję z menu po prawej stronie pół tekstowych

Szerokość i Wysokość.

- 5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmienić rozmiar obrazu, proporcjonalnie zmieniając łączną liczbę pikseli, upewnij się, że jest zaznaczona opcja Ponowne próbkowanie. Jeśli trzeba, wybierz metodę interpolacji z menu Ponowne próbkowanie.
 - Aby zmienić rozmiar obrazu lub rozdzielczość bez zmiany całkowitej liczby pikseli obrazu, usuń zaznaczenie opcji Ponowne próbkowanie.
- 6. (Opcjonalnie) Z menu Dopasuj do:
 - · Wybierz ustawienie predefiniowane, aby zmienić rozmiar obrazu.
 - Wybierz polecenie Autorozdzielczość, aby zmienić rozmiar obrazu w celu uzyskania określonego wydruku. W oknie dialogowym Autorozdzielczość określ wartość Ekran i wybierz opcję w polu Jakość. Jednostkę miary można zmienić, wybierając odpowiednią pozycję z menu po prawej stronie pola tekstowego Ekran.
- 7. Wprowadź wartości w polach Szerokość i Wysokość. Aby wprowadzić wartości w różnych jednostkach miary, wybierz je z menu obok pól tekstowych Szerokość i Wysokość.

Nowy rozmiar pliku obrazu jest wyświetlany u góry okna dialogowego Rozmiar obrazu, a poprzedni rozmiar pliku jest wyświetlany w nawiasach.

- 8. Aby zmienić Rozdzielczość, wprowadź jej nową wartość. (Opcjonalnie) Można także wybrać inną jednostkę miary.
- Jeśli obraz zawiera warstwy z nadanymi stylami, zaznacz opcję Skaluj style dostępną po kliknięciu ikony koła zębatego, co pozwoli na dostosowanie wielkości tych efektów do nowego rozmiaru obrazu. Ta opcja jest dostępna tylko pod warunkiem, że zaznaczono pole wyboru Zachowaj proporcje.
- 10. Po zakończeniu ustawiania opcji wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk OK.

Aby przywrócić początkowe wartości wyświetlone w oknie dialogowym Rozmiar obrazu, wybierz z menu Dopasuj do polecenie Rozmiar pierwotny lub kliknij opcję Wyzeruj, trzymając wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Opcje ponownego próbkowania | Photoshop CC

Automatycznie Program Photoshop wybiera metodę ponownego próbkowania na podstawie rodzaju dokumentu i tego, czy skala dokumentu jest powiększana, czy zmniejszana.

Zachowaj szczegóły (powiększenie) W przypadku wybrania tej metody jest wyświetlany suwak Redukcja szumów umożliwiający wygładzenie zakłóceń podczas powiększania skali obrazu.

Dwusześcienne z wygładzaniem (powiększenie) Jest to zaawansowana wersja metody dwusześciennej, dostosowana do powiększania obrazów. Zapewnia jeszcze łagodniejsze przejścia między kolorami.

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

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

Najbliższy sąsiad (twarde krawędzie) Jest to metoda szybka, ale najmniej precyzyjna, polegająca na powielaniu pikseli. Ta metoda umożliwia zachowanie twardych krawędzi i uzyskanie mniejszego pliku w przypadku ilustracji zawierających krawędzie, które nie są wygładzone. Brak precyzji ujawnia się jednak 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.

Więcej informacji

• Rozmiar i rozdzielczość obrazu

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Najważniejsze informacje o obrazach

Informacje o obrazach bitmapowych Informacje o grafice wektorowej Łączenie grafiki wektorowej z obrazami bitmapowymi Kanały kolorów Głębia bitowa Konwertowanie między różnymi głębiami bitowymi

Uwaga: Aby wyświetlić szczegółowe instrukcje, kliknij łącze poniżej. Aby zadać pytania, zaproponować nowe funkcje lub zgłosić problemy, odwiedź witrynę feedback.photoshop.com.

Informacje o obrazach bitmapowych

nikseli) aby stworzyć jego

Do góry

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 używanego w niektórych aplikacjach pakietu 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 efektów specjalnych i stylów graficznych.

Informacje o grafice wektorowej

Do góry

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.

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.

Przykładami grafiki wektorowej są obiekty wektorowe, które tworzy się za pomocą narzędzi rysunkowych i narzędzi kształtów w aplikacjach pakietu Adobe Creative Suite. Grafikę wektorową można przenosić z jednej aplikacji pakietu Creative Suite do innej za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej.

Łączenie grafiki wektorowej z obrazami bitmapowymi

Do góry

Podczas łączenia grafiki wektorowej z obrazami bitmapowymi należy zawsze pamiętać, że bieżący wygląd kompozycji nie zawsze pokrywa się z wyglądem końcowym — bez względu na to, czy chodzi o profesjonalny wydruk z drukarni, wydruk na drukarce biurkowej, czy obraz wyświetlony w Internecie. Na jakość końcową kompozycji mają wpływ następujące czynniki:

Przezroczystość Wiele efektów wprowadza do kompozycji częściowo przezroczyste piksele. W przypadku gdy, kompozycja zawiera

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 wyświetlenia podglądu skutków zastosowania spłaszczenia.

Rozdzielczość obrazu Liczba pikseli na cal (ppi) na obrazie bitmapowym. Użycie zbyt małej rozdzielczości dla obrazu drukowanego powoduje pikselozę, czyli obecność dużych, ziarnistych pikseli na 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 spowalnia to proces drukowania.

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

Do góry

Do góry

Do góry

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 obrazy CMYK — cztery. Do obrazów każdego typu (poza bitmapowymi) można dodawać dalsze kanały. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale Tryby kolorów.

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

Oprócz kanałów kolorów do obrazu można dodawać kanały alfa. Znajdują one zastosowanie podczas przechowywania i edytowania zaznaczonych elementów w formie masek. Ponadto można również uzupełniać obraz kanałami koloru dodatkowego, które dostarczają klisz koloru dodatkowego na potrzeby druku. Więcej informacji znajduje się w rozdziale Podstawy stosowania kanałów.

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 kolorów jest dostępnych i tym dokładniejsze jest ich odtworzenie. Na przykład piksele obrazu o głębi bitowej 1 mogą przyjmować dwie wartości: czerń lub biel. Obraz o głębi 8 bitów może przyjmować 2⁸ wartości (czyli 256). Obrazy w skali szarości o głębi bitowej 8 mogą przyjmować 256 odcieni szarości.

Obrazy RGB składają się z 3 kanałów kolorów. Obraz RGB o 8 bitach na piksel może przyjmować 256 wartości dla każdego kanału, co oznacza ponad 16 milionów możliwych wartości kolorów. 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 bitach na kanał są również określane jako obrazy HDR (obrazy o wysokim dynamicznym zakresie jasności).

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 bitach na kanał można używać wszystkich narzędzi na palecie narzędzi, z wyjątkiem pędzla stylowego historii.
- · Dostępne polecenia dopasowań kolorów i odcieni
- W obrazach o 16 bitach na kanał można używać warstw, w tym warstw dopasowania.
- Wielu filtrów programu Photoshop można używać z obrazami o 16 bitach na kanał.

Aby wykorzystać część funkcji programu Photoshop, takich jak filtry, można przekonwertować obraz o 16 bitach na kanał na obraz o 8 bitach na kanał. Najlepiej jest wybrać polecenie Zapisz jako i przekonwertować kopię pliku obrazu, tak aby w pliku pierwotnym zachować pełne dane z 16 bitami na kanał.

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?



Omówienie głębi bitowej

Martin Evening Fragment podręcznika Adobe Photoshop dla fotografików pozwala uzyskać dodatkowe informacje.

Konwertowanie między różnymi głębiami bitowymi

Wykonaj dowolną z następujących czynności:

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

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Rozmiar i rozdzielczość obrazu

Informacje na temat wymiarów w pikselach oraz rozdzielczości drukowanych obrazów Rozmiar pliku Informacje o rozdzielczości monitora Informacje o rozdzielczości drukarki Wyznaczanie proponowanej rozdzielczości obrazu Sprawdzanie rozmiaru wydruku na ekranie Ponowne próbkowanie Zmienianie wymiarów obrazu w pikselach Zmienianie wymiarów wydruku i rozdzielczości Od czego zależy rozmiar pliku?

Aby wyświetlić szczegółowe instrukcje, kliknij łącze poniżej. Aby zadać pytania, zaproponować nowe funkcje lub zgłosić problemy, odwiedź witrynę feedback.photoshop.com.

Informacje na temat wymiarów w pikselach oraz rozdzielczości drukowanych obrazów

Do góry

Wymiary w pikselach stanowią miarę całkowitej liczby pikseli wzdłuż szerokości i wysokości obrazu. Rozdzielczość jest to precyzja odtwarzania szczegółów obrazu bitmapowego wyrażona w liczbie pikseli na cal (ppi). 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 wstawki 200%

Jeśli obraz nie jest ponownie próbkowany (zobacz Ponowne próbkowanie), ilość danych obrazu pozostaje stała niezależnie od zmiany wymiarów lub rozdzielczości wydruku. Na przykład: przy zmianie rozdzielczości pliku jego szerokość i wysokość zmieniają się odpowiednio, tak aby zachować tę samą ilość danych obrazu.

W programie Photoshop można zobaczyć zależność między rozmiarem obrazu i jego rozdzielczością w oknie dialogowym Rozmiar obrazu (polecenie: Obraz > Rozmiar obrazu). W celu uniknięcia zmiany ilości danych obrazu dotyczących danego zdjęcia należy usunąć zaznaczenie opcji Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu. Następnie zmień szerokość, wysokość lub rozdzielczość. Po zmianie jednej wartości pozostałe zmieniają się odpowiednio. Opcja ponownego próbkowania obrazu pozwala zmienić rozdzielczość, szerokość i wysokość obrazu odpowiednio do potrzeb związanych z drukowaniem czy wyświetlaniem.

Rozdzielczość monitora jest wyrażana przez wymiary w pikselach. Jeśli na przykład 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

także uzależniony od głębi bitowej, liczby warstw i liczby kanałów obrazu. Maksymalne wymiary obrazu w pikselach obsługiwane przez program Photoshop wynoszą 300 000 na 300 000 pikseli. Te ograniczenia wpływają na maksymalną wielkość wydruku i rozdzielczość dostępną na obrazie.

pomocą różnych metod, dlatego pliki zawierające obrazy o tych samych wymiarach (w pikselach) mogą mieć różne rozmiary. Rozmiar pliku jest

Umieść wskaźnik nad polem informacji o pliku i przytrzymaj naciśnięty przycisk myszy.

Rozmiar pliku

Rozdzielczość: 100

🗹 Zachowaj proporcje Przeprowadź ponowne próbko

Skaluj style

próbkowanie).

Rozmiar pliku obrazu jest to ilość danych zawartych w pliku, wyrażona w kilobajtach (K), megabajtach (MB) lub gigabajtach (GB). Rozmiar pliku

Rozdzielczość: 72

Zachowaj proporcje

🕑 rzeprowadź ponowne próbko

Wymiary w pikselach równają się wymiarom dokumentu wyjściowego przemnożonym przez rozdzielczość.

🗹 Skaluj style

Szybkie wyświetlanie aktualnego rozmiaru obrazu

W celu szybkiego wyświetlenia bieżącego rozmiaru obrazu w można skorzystać z pola informacji u dołu okna dokumentu.

piks

A. Oryginalne wymiary i rozdzielczość B. Zmniejszenie rozdzielczości bez zmiany wymiarów w pikselach (bez ponownego

zależy od wymiarów obrazu w pikselach. Obrazy o większej liczbie pikseli (wyższej rozdzielczości) zawierają więcej szczegółów, ale zapisywanie ich wymaga więcej miejsca na dysku, a ponadto ich edycja i drukowanie przebiegają wolniej. Z tego powodu wybór rozdzielczości obrazu zawsze stanowi kompromis pomiedzy wymagana jakościa (czyli uwzglednieniem wszystkich potrzebnych danych) a rozmiarem pliku. Innym czynnikiem wpływającym na wielkość pliku jest jego format. Dane zapisywane w formatach GIF, JPEG, PNG i TIFF są kompresowane za

próbkowania) C. Zmniejszenie rozdzielczości przy zachowaniu tych samych wymiarów dokumentu powoduje zmniejszenie liczby pikseli (ponowne

Informacje o rozdzielczości monitora



piks/

Rozmiar obrazu

Do góry



832 x 624 / 640 x 480 1024 x 768 / 640 x 480

Obraz o wymiarach 620 na 400 pikseli wyświetlany na monitorach o różnych wielkościach i rozdzielczościach.

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

Informacje o rozdzielczości drukarki

Do góry

Rozdzielczość drukarki jest wyrażana 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 mikroskopijne kropelki tuszu, a nie punkty, jak naświetlarki czy drukarki laserowe).

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

Liniatura rastra jest to liczba punktów drukarskich lub punktów rastrowych na cal, za pomocą których są drukowane obrazy w skali szarości lub poszczególne rozbarwienia. Liniatura rastra nazywana też rastrem jest wyrażana jako liczba 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 — 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 są stosowane inne technologie rastrowania niż raster półtonowy. Jeżeli obraz jest drukowany na drukarce, która nie tworzy półtonów, należy porozumieć się z biurem obsługi klienta lub skorzystać z dokumentacji drukarki w celu uzyskania informacji dotyczących zalecanych rozdzielczości obrazów.



Przykłady liniatury rastra

A. 65 lpi: raster niskiej jakości, używany na ogół do drukowania ulotek i katalogów sklepowych **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

Wyznaczanie proponowanej rozdzielczości obrazu

Do góry

Jeśli obraz ma być drukowany za pomocą rastra półtonowego, zakres 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. Zapisz kopię pliku, a następnie zmniejsz rozdzielczość.

- 1. Wybierz polecenie Obraz > Rozmiar obrazu.
- 2. Kliknij przycisk Automatyczny.

- 3. W polu Raster wprowadź liniaturę rastra urządzenia wyjściowego. W razie potrzeby wybierz inną jednostkę miary. Należy pamiętać, że wprowadzona wartość służy wyłącznie do obliczania rozdzielczości obrazu, a nie do regulacji ustawień rastra na potrzeby drukowania.
- 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

Δ

C

Wykonaj jedną z następujących czynności:

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

Obraz zostanie wyświetlony ponownie, a jego wymiary zostaną dostosowane (w przybliżeniu) do rozmiaru wybranego w polu Rozmiar w oknie dialogowym Rozmiar obrazu. Na wymiary druku widoczne na ekranie ma wpływ rozmiar i rozdzielczość monitora.

Uwaga: Polecenie Rozmiar wydruku nie jest dostępne w wersji oferowanej w usłudze Creative Cloud.

Ponowne próbkowanie

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



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 w przypadku próbkowania ukierunkowanego na zwiększenie wymiarów obraz traci ostrość i niektóre szczegóły. Zastosowanie filtra 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 użyciu metody interpolacji, za pomocą której nowo powstałym pikselom są przydzielane wartości kolorystyczne oparte na wartościach istniejących pikseli. Metodę, z której użytkownik chce skorzystać, można wybrać w

Do góry

oknie dialogowym Rozmiar obrazu.

Najbliższy sąsiad Jest to metoda szybka, ale najmniej precyzyjna, polegająca na powielaniu pikseli. Jest zalecana w przypadku ilustracji zawierających niewygładzone krawędzie, ponieważ pozwala zachować ostrość krawędzi i uzyskać mniejszy plik obrazu. Brak precyzji ujawnia się jednak 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 metoda 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 ta metoda powoduje nadmierne wyostrzanie pewnych obszarów obrazu, należy wypróbować metodę Dwusześcienna.

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

Zmienianie 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.
- Aby zachować bieżący stosunek szerokości do wysokości (w pikselach), zaznacz opcję Zachowaj proporcje. Przy takim ustawieniu zmiana wysokości powoduje automatyczne dostosowanie szerokości — i na odwrót.
- 3. W sekcji Wymiary w pikselach wpisz odpowiednie wartości w polach Szerokość i Wysokość. Aby wprowadzone wartości były interpretowane jako procent wymiarów bieżących, w polu jednostek miary wybierz ustawienie Procent. Nowy rozmiar pliku obrazu jest wyświetlany u góry okna dialogowego Rozmiar obrazu, podczas gdy poprzedni rozmiar pliku jest wyświetlany w nawiasach.
- 4. Upewnij się, że jest zaznaczona opcja ponownego próbkowania. Wybierz metodę interpolacji.
- 5. Jeżeli obraz zawiera warstwy z nadanymi stylami, zaznacz opcję Skaluj style, co pozwoli na dostosowanie wielkości tych efektów do nowej wielkości obrazu. Ta opcja jest dostępna tylko pod warunkiem, że zaznaczono opcję Zachowaj proporcje.
- 6. Po ustawieniu opcji kliknij przycisk OK.
 - Q Aby uzyskać dobre wyniki dla mniejszego obrazu, wykonaj dla niego ponowne próbkowanie w dół, a następnie zastosuj filtr Maska wyostrzająca. Aby uzyskać większy obraz, poddaj go skanowaniu przy wyższej rozdzielczości.

Zmienianie wymiarów 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 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 rozmiaru dokumentu czy pliku obrazu.

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 wyłączonym ponownym próbkowaniu. Następnie przeprowadź ponowne próbkowanie zależnie od potrzeb.

- 1. Wybierz polecenie Obraz > Rozmiar obrazu.
- 2. Zmień wymiary wydruku, rozdzielczość lub obydwa te parametry:
 - Aby zmienić tylko wymiary wydruku lub tylko rozdzielczość i proporcjonalnie całkowitą liczbę pikseli w obrazie, zaznacz opcję Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu i wybierz metodę interpolacji.
 - Aby zmienić wymiary wydruku i rozdzielczość bez zmiany całkowitej liczby pikseli obrazu, usuń zaznaczenie opcji Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu.
- 3. Aby zachować bieżące proporcje szerokości i wysokości obrazu, zaznacz 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. W razie potrzeby wybierz nową jednostkę miary. Należy pamiętać, że gdy opcja Szerokość ma wartość "Kolumny", są stosowane te wartości szerokości i odstępu, które określono w preferencjach Jednostki i miarki.
- 5. Wpisz nową wartość w polu Rozdzielczość. W razie potrzeby wybierz nową jednostkę miary.

Do góry

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

Od czego zależy rozmiar pliku?

Do góry

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.

Informacje o rozmiarze pliku obrazu są wyświetlane u dołu okna aplikacji.

Więcej tematów Pomocy Zarządzanie warstwami

Informacje o obrazie

(CC) BY-NC-SR

Pozyskiwanie obrazów z aparatów fotograficznych i skanerów

Informacje o pozyskiwaniu cyfrowych zdjęć z aparatów fotograficznych Importowanie obrazów z aparatu cyfrowego przy użyciu programu WIA (tylko Windows) Importowanie obrazów skanowanych

Informacje o pozyskiwaniu cyfrowych zdjęć z aparatów fotograficznych

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

- Polecenie Pobierz zdjęcia z aparatu fotograficznego w programie Adobe® Bridge® może służyć do pobierania i porządkowania zdjęć, zmieniania ich nazw, a także przypisywania zdjęciom metadanych.
- Jeśli aparat lub czytnik kart jest wyświetlany na komputerze jako napęd, to skopiuj obrazy bezpośrednio na dysk twardy lub do programu Adobe Bridge.
- W tym celu użyj oprogramowania dołączonego do aparatu albo programu Windows Image Acquision (WIA) lub Image Capture (Mac OS).
 Więcej informacji o programach Windows Image Acquision i Image Capture można znaleźć w dokumentacji komputera.

Importowanie obrazów z aparatu cyfrowego przy użyciu programu WIA (tylko 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 jest włączona opcja Otwórz uzyskane obrazy w programie Photoshop. Importując dużą liczbę obrazów lub planując ich późniejszą edycję, usuń zaznaczenie opcji Otwórz uzyskane obrazy.
- 4. Jeśli importowane obrazy mają być zapisywane bezpośrednio w folderze o nazwie tożsamej z bieżącą datą, zaznacz opcję Niepowtarzalny podfolder.
- 5. Kliknij przycisk Start.
- Zaznacz aparat cyfrowy, z którego będą importowane obrazy.
 Uwaga: Jeśli w menu nie jest wyświetlana nazwa danego aparatu, należy sprawdzić instalację oprogramowania i sterowników oraz upewnić się, że aparat jest podłączony.
- 7. Wybierz obraz lub obrazy do zaimportowania:
 - Aby zaimportować obraz, kliknij go na liście 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

Aby zaimportować zeskanowane obrazy, otwórz pliki TIFF zapisane w oddzielnym programie do skanowania lub użyj interfejsu TWAIN albo WIA bezpośrednio w programie Photoshop. W obu przypadkach najpierw zainstaluj oprogramowanie wymagane przez skaner. Instrukcje dotyczące instalowania można uzyskać w dokumentacji dostarczonej przez producenta skanera.

Uwaga: Firma Adobe nie udziela pomocy technicznej dotyczącej sterowników skanerów — robią producenci urządzeń. W przypadku problemów ze skanerem należy się upewnić, że są używane sterowniki i oprogramowanie skanera w najnowszej wersji.

Importowanie obrazów z oddzielnej aplikacji do skanowania

Większość skanerów jest dostarczanych z oprogramowaniem, które można uruchomić niezależnie od programu Photoshop. Zapewnia ono takie same opcje i taką samą jakość skanowania. Używając tej metody, można uniknąć problemów związanych z przestarzałymi sterownikami TWAIN. Pozwala ona również na zwiększenie wydajności, gdyż umożliwia edytowanie obrazów w programie Photoshop w czasie, gdy w tle przebiega skanowanie.

1. Uruchom oprogramowanie do skanowania i ustaw odpowiednie opcje. (W systemie Mac OS można również użyć narzędzia Pobieranie

Do góry

Do góry

- obrazów).
- 2. Zapisz zeskanowane obrazy w formacie TIFF.
- 3. Otwórz zapisane pliki TIFF w programie Photoshop.
- Niektóre programy do skanowania umożliwiają ustawienie programu Photoshop jako zewnętrznego edytora obrazów dostępnego po zakończeniu skanowania.

Importowanie obrazów przy użyciu interfejsu TWAIN

TWAIN to dostępny dla wielu platform interfejs do pozyskiwania obrazów rejestrowanych przez niektóre skanery, aparaty cyfrowe i programy do przechwytywania kadrów filmowych.

- 1. Zainstaluj oprogramowanie TWAIN dostarczone przez producenta urządzenia.
- 2. Pobierz wtyczkę TWAIN do programu Photoshop dla systemu Windows lub Mac OS.

Wtyczka ta obsługuje 32-bitowe wersje systemów Windows i Mac OS. Obsługuje również 64-bitową wersję systemu Mac OS 10.6, jeśli producent skanera udostępnia 64-bitowe sterowniki. (Większość producentów nie udostępnia takich sterowników, dlatego najczęściej użytkownicy systemu Mac OS muszą używać programu Photoshop w trybie 32-bitowym).

3. Wybierz polecenie Plik > Importuj i wybierz odpowiednie urządzenie z podmenu.

Importowanie obrazów przy użyciu interfejsu WIA (tylko Windows)

- 1. Wybierz polecenie Plik > Importuj > Obsługa WIA.
- 2. Wybierz miejsce, w którym mają zostać zapisane pliki obrazów.
- 3. Kliknij przycisk Start.
- Wybierz opcję Otwórz uzyskane obrazy w programie Photoshop (chyba, że masz zamiar zaimportować wiele obrazów lub chcesz edytować obrazy później).
- 5. Aby zapisać zaimportowane obrazy w folderze o nazwie zawierającej bieżącą datę, wybierz opcję Niepowtarzający się podfolder.
- Zaznacz skaner, który będzie używany.
 Uwaga: Jeśli w menu nie jest wyświetlana nazwa danego skanera, sprawdź poprawność instalacji oprogramowania i sterowników oraz upewnij się, że skaner jest podłączony.
- 7. Wybierz rodzaj skanowanego obrazu: Zdjęcie kolorowe, Zdjęcie w skali szarości, Zdjęcie czarno-białe lub Tekst. *Q Aby określić własne ustawienia, wybierz opcję Dopasuj jakość skanowanego obrazu.*
- 8. Kliknij opcję Podgląd. Jeśli zachodzi taka potrzeba, można zmienić kadrowanie, przeciągając uchwyty obwiedni.
- 9. Kliknij przycisk Skanuj.

Zeskanowany obraz zostanie zapisany w formacie BMP.

Więcej tematów Pomocy

- Pobieranie zdjęć z aparatu fotograficznego lub czytnika kart do programu Adobe Bridge
- Przeglądanie, otwieranie i zapisywanie obrazów przy użyciu wtyczki Camera Raw

(CC) BY-NC-SR

Tworzenie, otwieranie i importowanie obrazów

Tworzenie obrazu Powielanie obrazu Otwieranie plików Otwieranie plików PDF Otwieranie pliku EPS

Aby wyświetlić szczegółowe instrukcje, kliknij łącze poniżej. Aby zadać pytania, zaproponować nowe funkcje lub zgłosić problemy, odwiedź witrynę feedback.photoshop.com.

Tworzenie obrazu

- 1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
- 2. Wpisz nazwę obrazu w oknie dialogowym Nowy.
- Jeśli zachodzi taka potrzeba, wybierz rozmiar dokumentu z menu Ustawienia predefiniowane.
 Uwaga: Aby utworzyć dokument z wymiarami pikseli dopasowanymi do określonego 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 będzie miała kolor biały (domyślny kolor tła).

Kolor tła Warstwa tła 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.
- 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.
- 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.

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.

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.

Do góry

Do góry

Oprócz obrazów nieruchomych użytkownicy programu Photoshop® mogą otwierać i edytować pliki 3D, pliki wideo oraz pliki sekwencji obrazów. Więcej informacji znajduje się w sekcji Importowanie plików wideo i sekwencji obrazów.

Uwaga: Dzięki wtyczkom program Photoshop może otwierać oraz importować pliki w różnych formatach. Jeśli format nie jest wyświetlany w oknie Otwórz ani w podmenu Plik > Importuj, może być konieczne zainstalowanie wtyczki tego 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 przeniesienie pliku między 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, są zachowywane — wszędzie, gdzie jest to możliwe — wszystkie warstwy, maski, przezroczystość, kształty złożone, plasterki i mapy obrazów, jak również tekst możliwy do edytowania. W programie Illustrator wyeksportuj 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.

Otwieranie pliku za pomocą polecenia Otwórz

- 1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz.
- 2. Zaznacz nazwę pliku przeznaczonego do otwarcia. Jeśli plik nie jest widoczny, wybierz opcję wyświetlania wszystkich plików w menu podręcznym Pliki typu (Windows) lub Włącz (Mac OS).
- Kliknij przycisk Otwórz. W przypadku niektórych plików pojawia się okno dialogowe umożliwiające ustawienie opcji specyficznych dla danego formatu.

Uwaga: Jeśli pojawi się komunikat ostrzegawczy profilu kolorów, określ czy osadzony profil ma być używany jako przestrzeń robocza, czy kolor dokumentu ma być konwertowany na przestrzeń roboczą, czy osadzony profil ma zostać odwrócony. Więcej informacji znajduje się w sekcji Zarządzanie kolorami w obrazach importowanych.

Otwieranie ostatnio używanego pliku

Wybierz polecenie Plik > Otwórz ostatnie i wybierz plik z podmenu.

Uwaga: Aby określić liczbę plików zgromadzonych w menu Otwórz ostatnie, zmień opcję Pokazuj listę w preferencjach okna Obsługa plików. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Obsługa plików (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Obsługa plików (Mac OS).

Określanie formatu otwierania pliku

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

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 z menu podręcznego Pokaż wybierz polecenie Wszystkie dokumenty. Następnie zaznacz plik, który ma zostać otwarty, a z menu podręcznego Format wybierz pożądany format, po czym kliknij przycisk Otwórz.

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

Otwieranie plików PDF

Do góry

Format dokumentów Adobe PDF (Portable Document Format) jest formatem uniwersalnym, przy użyciu którego można reprezentować zarówno dane wektorowe, jak i bitmapowe. Format udostępnia 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, które mają zostać 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 zwykłych plików PDF. W przypadku otwierania plików PDF programu Photoshop nie ma potrzeby określania opcji w oknie dialogowym Importuj 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. 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, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift. Liczba zaznaczonych elementów jest wyświetlana pod oknem podglądu. W przypadku importowania obrazów

przejdź do kroku 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, jest wyświetlany pasek przewijania.

- 5. Wpisz nazwę nowego dokumentu w polu tekstowym Nazwa. W przypadku importowania więcej niż jednego elementu 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. Ta opcja eliminuje nadmierny biały obszar oraz elementy dokumentu znajdujące się poza polem przycięcia. Uwaga: Obwiednia nie powoduje wycięcia białego obszaru, który jest częścią tła utworzonego w aplikacji źródłowej.

Pole strony Zostaje zachowana oryginalna wielkość strony.

Ramka kadrująca Z pliku PDF jest wycinany obszar kadrowania (ograniczony marginesami).

Pole spadu Z pliku PDF jest wycinany obszar dotyczący spadu na potrzeby czynności introligatorskich, takich jak wycinanie, 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. W razie potrzeby wprowadź w sekcji Rozmiar obrazu wartości Szerokość i Wysokość:

- W celu zachowania proporcji stron skalowanych tak, aby zmieściły się w obrębie prostokąta o wymiarach zdefiniowanych przez wartości Szerokości i Wysokości, zaznacz opcję Zachowaj proporcje.
- Aby dokładnie dostosować strony do parametrów Szerokość i Wysokość, usuń zaznaczenie opcji Zachowaj proporcje. Podczas skalowania mogą się pojawić pewne zniekształcenia.

W przypadku wybrania więcej niż jednej strony w oknach tekstowych parametrów Szerokość i Wysokość są wyświetlane maksymalne wartości tych parametrów dla wybranych stron. Rendering wszystkich stron odbywa się przy zachowaniu ich oryginalnego rozmiaru, jeśli jest zaznaczona 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 Ta opcja określa rozdzielczość nowego dokumentu. Zobacz także Informacje na temat wymiarów w pikselach oraz rozdzielczości drukowanych obrazów.

Tryb Ta opcja określa tryb kolorów nowego dokumentu. Zobacz także Tryby kolorów.

Głębia bitowa Ta opcja określa głębię bitową dla nowego dokumentu. Zobacz też Głębia bitowa.

Parametry Wysokość, Szerokość i Rozdzielczość warunkują wymiary w pikselach dokumentu wyjściowego.

- 9. Aby pomijać ostrzeżenia dotyczące profili kolorów, zaznacz opcję Ukryj ostrzeżenia.
- 10. Kliknij przycisk OK.

Otwieranie pliku EPS

Do góry

Format Encapsulated PostScript (EPS) służy do zapisywania zarówno grafiki wektorowej, jak i rastrowej. Jest obsługiwany przez właściwie wszystkie programy do edycji grafiki i DTP. Aplikacją firmy Adobe najczęściej używaną do tworzenia kompozycji PostScript jest program Adobe Illustrator. Przy otwieraniu pliku EPS zawierającego grafikę wektorową, jest on poddawany rasteryzacji. Zdefiniowane matematycznie linie i krzywe kompozycji wektorowej są konwertowane na piksele lub bity obrazu bitmapowego.

Kompozycja PostScript 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 plik, który ma zostać otwarty, a następnie 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.

Więcej tematów Pomocy

- Adobe Bridge
- Mini Bridge
- Przetwarzanie obrazów w oknie Camera Raw

Oglądanie obrazów

Zmień tryb wyświetlania Obejrzyj inny obszar obrazu Używanie narzędzia Obracanie widoku Wyłączanie gestów gładzika (Mac OS) Używanie panelu Nawigator Powiększ lub zmniejsz wybrany obszar

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.

💡 Naciskając klawisz F, można szybko przechodzić do kolejnych węzłów ekranów.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby użyć domyślnego trybu wyświetlania (pasek w górnej części okna i paski przewijania po bokach), wybierz polecenie Widok > Tryb ekranu > Standardowy tryb ekranu. Można także kliknąć przycisk Tryb ekranu III * na pasku aplikacji i z menu podręcznego wybrać polecenie Standardowy tryb ekranu.
- Aby wyświetlić okno na pełnym ekranie z paskiem menu i tłem szarym w 50%, ale bez paska tytułu i pasków przewijania, wybierz polecenie Widok > Tryb ekranu > > Tryb pełnoekranowy z paskiem menu. Można także kliknąć przycisk Tryb ekranu na pasku aplikacji i z menu podręcznego wybrać polecenie Tryb pełnoekranowy z paskiem menu.
- Aby wyświetlić okno na pełnym ekranie z samym czarnym tłem (bez pasków tytułu, menu i przewijania), wybierz polecenie Widok > Tryb ekranu > Tryb pełnoekranowy. Można także kliknąć przycisk Tryb ekranu na pasku aplikacji i z menu podręcznego wybrać polecenie Tryb pełnoekranowy.

Obejrzyj inny obszar obrazu

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Użyj pasków przewijania okna.
- Wybierz narzędzie Rączka i przeciągnij kursor nad wybrany obszar. Aby włączyć narzędzie Rączka, gdy jest aktywne inne narzędzie, w czasie przeciągania obrazu naciśnij klawisz spacji.
 - S Jeśli komputer obsługuje funkcje OpenGL, za pomocą narzędzia Rączka można przesunąć obraz przez szybkie poruszenie myszą w kierunku obszaru, który ma zostać wyświetlony. Szybki ruch myszą spowoduje przesunięcie obrazu, takie jak podczas ciągłego przeciągania. Aby włączyć tę funkcję, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS), a następnie zaznacz pole wyboru Włącz przesuwanie przez strzepnięcie.



Przeciąganie narzędziem Rączka pozwala wyświetlić inny obszar obrazu

Przeciągnij kolorowe pole (obszar widoczny) na panelu Nawigator.

Używanie narzędzia Obracanie widoku

Do góry

Narzędzie Obracanie widoku służy do obracania obszaru roboczego w sposób bezpieczny, czyli bez przekształcania obrazu. Obracanie obszaru

Do góry

roboczego jest przydatne w wielu sytuacjach. Ułatwia między innymi malowanie lub rysowanie. (Ta opcja wymaga obsługi technologii OpenGL).

💡 Na komputerach MacBook wyposażonych w gładziki Multi-Touch można również stosować gesty obrotu.

1. W przyborniku wybierz narzędzie Obracanie widoku 🥙. (Jeśli narzędzie nie jest widoczne, kliknij i przytrzymaj narzędzie Rączka).

- 2. Wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Przeciągnij kursor na obrazie. Kompas wskazuje północ (górę) na obrazie niezależnie od bieżącego kąta wyświetlania obszaru roboczego.
 - · Na pasku opcji wprowadź wartość w polu Kąt obrotu.
 - Kliknij lub przeciągnij okrągły element sterujący ustawiania kąta obrotu.
- 3. Chcąc przywrócić oryginalny kąt obszaru roboczego, kliknij opcję Wyzeruj widok.

Film zawierający omówienie narzędzia Obracanie widoku i inne podpowiedzi dotyczące przestrzeni roboczej można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_pl. (Omówienie narzędzia Obróć widok zaczyna się od znacznika 5:10).

Wyłączanie gestów gładzika (Mac OS)

Na komputerach MacBook wyposażonych w gładzik Multi-Touch można użyć gładzika do wertowania, obrotu lub powiększania obrazów. Ta funkcja może znacząco zwiększyć wydajność pracy, ale można ją wyłączyć, jeśli powoduje przypadkowe zmiany.

- 1. Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Interfejs (Mac OS).
- 2. W sekcji Ogólne odznacz opcję Włącz gesty.

Używanie panelu Nawigator

Panel Nawigator umożliwia szybkie zmienianie widoku kompozycji za pomocą miniaturek. Na palecie tej jest wyświetlana kolorowa ramka (nazywana ramka obszaru widocznego), której zawartość odpowiada oglądanemu w danej chwili fragmentowi obrazu.

Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:

- Aby wyświetlić panel 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.
 - Q Aby jednocześnie ustawić rozmiar i położenia obszaru widocznego, przeciągaj wskaźnikiem myszy na miniaturce obrazu, trzymając naciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS).
- Aby zmienić kolor ramki obszaru widocznego, wybierz z menu panelu polecenie Opcje panelu. Następnie wybierz kolor predefiniowany z menu podręcznego Kolor lub kliknij pole koloru, aby wybrać własny kolor.



A. Przycisk menu panelu 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

Do góry

Narzędzie Powiększenie oraz polecenia menu Widok służą do powiększania i zmniejszania obrazu. Każde kliknięcie z wybranym narzędziem Powiększanie powoduje proporcjonalną zmianę powiększenia oraz wyśrodkowanie obrazu wokół punktu kliknięcia. Po maksymalnym powiększeniu obrazu (3200%) lub jego maksymalnym zmniejszeniu (do wielkości 1 piksela) środek lupy staje się pusty.

Do góry

Informacje o tym, jak zapewnić najwyższą dokładność wyświetlania obrazów z uwidocznieniem wyostrzania, efektów warstw i innych dopasowań, znajdują się w rozdziale Wyświetlanie obrazów w skali 100%.

Ustawianie preferencji narzędzia Powiększenie

 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Wydajność (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Wydajność (Mac OS). W sekcji Ustawienia GPU wybierz opcję Włącz rysowanie OpenGL.

Uwaga: Do korzystania z niektórych preferencji narzędzia Lupka wymagane jest włączenie rysowania OpenGL. Niedostępność opcji Włącz rysowanie OpenGL oznacza, że używana karta wideo nie obsługuje tej technologii.

2. W sekcji preferencji Ogólne wybierz dowolne spośród poniższych opcji:

Powiększanie animowane Powoduje, że przytrzymywanie naciśniętego narzędzia Lupka umożliwiało będzie płynną zmianę powiększenia.

Lupka zmienia rozmiar okien Zobacz Automatyczne dopasowywanie wielkość okna w trakcie powiększania/zmniejszania obrazu.

Powiększanie przy użyciu pokrętła Umożliwia powiększanie za pomocą pokrętła myszy.

Powiększ kliknięty punkt na środku Powoduje, że widok ze zmienionym powiększeniem jest wyśrodkowywany w klikniętym punkcie.

Zmiana powiększenia o predefiniowaną wartość

Wykonaj jedną z następujących czynności:

• Wybierz narzędzie Lupka 🤍 i kliknij na pasku opcji przycisk Powiększ 🌯 lub Zmniejsz 🥄 . Następnie kliknij obszar, którego ma dotyczyć powiększenie lub zmniejszenie.

💡 Aby szybko przełączyć się w tryb zmniejszania, naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

- Wybierz polecenie Widok > Powiększ lub Widok > Zmniejsz. Przy najmniejszym lub największym powiększeniu obrazu odpowiednio opcja Zmniejsz lub Powiększ jest niedostępna.
- · Ustaw stopień powiększenia w lewym dolnym rogu okna dokumentu lub na panelu Nawigator.

Wyświetlanie obrazów w skali 100%

Ustawienie powiększenia na 100% zapewnia najdokładniejszy widok, ponieważ wtedy każdemu pikselowi obrazu odpowiada jeden piksel ekranu monitora. (Przy innych ustawieniach powiększenia piksele obrazu odpowiadają innej liczbie pikseli ekranu monitora).

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij Narzędzie Lupka w przyborniku.
- (Creative Cloud) Wybierz polecenie Widok > 100% lub kliknij wartość 100% w narzędziu Powiększenie lub Rączka na pasku opcji.
- Wybierz polecenie Widok > Rzeczywista wielkość lub kliknij opcję Rzeczywista wielkość na pasku opcji narzędzia Powiększenie albo Rączka.
- Wprowadź wartość 100% na pasku stanu i naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- W widoku 100% obraz jest w wyświetlany w taki sam sposób, w jaki będzie wyświetlany w przeglądarce internetowej (przy aktualnych ustawieniach rozdzielczości monitora).

Płynna zmiana powiększenia

Q Aby możliwa była płynna zmiana powiększenia, karta wideo musi obsługiwać technologię OpenGL, a w sekcji preferencji Ogólne musi być wybrana opcja Powiększanie animowane.

Wybierz narzędzie Lupka i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij na obrazie i przytrzymaj przycisk, aby powiększyć. Naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby pomniejszyć.
- Na pasku opcji wybierz opcję Powiększanie przez przesuwanie. Następnie przeciągnij na obrazie w lewo, aby pomniejszyć, albo w prawo, aby powiększyć.

Powiększanie określonego obszaru

- 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, rozpocznij przeciąganie ramki zaznaczenia w wybrane miejsce, a następnie naciśnij i przytrzymaj klawisz spacji.

Tymczasowe powiększanie obrazu

1. Przytrzymaj wciśnięty klawisz H, a następnie kliknij obraz i przytrzymaj przycisk myszy.

Bieżące narzędzie zmieni się w narzędzie Rączka i nastąpi zmiana powiększenia obrazu w następujący sposób:

- · Jeśli cały obraz pierwotnie mieścił się w oknie dokumentu, zostanie powiększony tak, aby zajmował całe okno.
- Jeśli pierwotnie widoczny był tylko fragment obrazu, obraz zostanie pomniejszony. Przeciągnij ramkę zaznaczenia, aby powiększyć inny fragment obrazu.
- 2. Zwolnij przycisk myszy, a następnie klawisz H.

Zostanie przywrócone poprzednie powiększenie obrazu i narzędzie.

Automatyczne dopasowywanie wielkość okna w trakcie powiększania/zmniejszania obrazu

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 automatycznie zmieniać rozmiar okna podczas zmiany powiększenia za pomocą skrótów klawiszowych, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS). Następnie wybierz opcję Lupka zmienia rozmiar okien.

Dopasuj obraz do wymiarów ekranu

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.

Ukrywanie siatki pikseli

Przy powiększeniu przekraczającym 500% domyślnie staje się widoczna siatka pikseli obrazu. Aby ukryć siatkę, wykonaj następujące czynności.

Wybierz polecenie Widok > Pokaż i usuń zaznaczenie opcji Siatka pikseli.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Mieszanie kanałów kolorów

Do góry

Mieszanie kanałów kolorów

Stosując dopasowanie Mieszanie kanałów, można tworzyć wysokiej jakości obrazy w skali szarości, w odcieniach sepii oraz obrazy o innych tintach. Pozwala ono także dopasowywać kolory obrazów. W celu utworzenia obrazu o wysokiej jakości w skali szarości należy wybrać w oknie dopasowania Mieszanie kanałów wartości procentowe dla poszczególnych kanałów kolorów. Aby przekonwertować obraz kolorowy na obraz w skali szarości i dodać do niego tinty, należy użyć polecenia Czarno-białe (zobacz Konwertowanie obrazów kolorowych na czarno-białe).

Dopasowanie 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 obrazu (RGB lub CMYK). Działanie dopasowania Mieszanie kanałów polega na dodawaniu lub odejmowaniu poziomów szarości w konkretnym kanale. Kolory nie są dodawane do określonego składnika koloru ani od niego odejmowane, jak to się dzieje w przypadku dopasowania Kolor selektywny.

Ustawienia predefiniowane dopasowania Mieszanie kanałów są dostępne w menu Ustawienia predefiniowane w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6). Dla ustawień predefiniowanych dopasowania Mieszanie kanałów można tworzyć, zapisywać i wczytywać własne wartości.

Mieszanie kanałów kolorów

- 1. Wybierz kanał koloru kompozytowego na panelu Kanały.
- 2. Aby użyć dopasowania Mieszanie kanałów, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Mieszanie kanałów Sw panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Mieszanie kanałów. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.
 - (CS5) Kliknij ustawienie predefiniowane Mieszanie kanałów w panelu Dopasowania.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Mieszanie kanałów. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z menu Kanał wyjściowy w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) wybierz kanał, w którym zostaną zmieszane istniejące kanały.
 - (CS6) Wybierz ustawienie predefiniowane Mieszanie kanałów z menu Ustawienia predefiniowane w panelu Właściwości.

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 zwiększyć udział danego kanału w kanale wyjściowym, przeciągnij suwak kanału źródłowego w prawo lub wprowadź w polu 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 czarny kanał wyjściowy, a wartość +200% daje biały kanał wyjściowy.

Ustawienia dostępne w oknie dialogowym Mieszanie kanałów można zapisać i stosować do innych obrazów. Zobacz Zapisywanie ustawień dopasowania i Ponowne stosowanie ustawień dopasowania.

Tworzenie obrazów monochromatycznych z obrazów RGB lub CMYK

W obrazach monochromatycznych kanały kolorów są wyświetlane jako wartości szarości. Dopasowując wartości procentowe poszczególnych kanałów źródłowych można precyzyjnie wpływać na wygląd całego obrazu w skali szarości.

- 1. Wybierz kanał koloru kompozytowego na panelu Kanały.
- 2. Zastosuj dopasowanie Mieszanie kanałów.
- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6):

- Wybierz opcję Monochromatyczne.
- Z menu Mieszanie kanałów wybierz jedno z ustawień domyślnych:
 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%.

- Wartość Suma odzwierciedla sumę wartości procentowych kanałów źródłowych. Najlepsze efekty uzyskuje się, gdy suma wartości kanałów źródłowych wynosi 100%. Jeśli suma wartości przekracza 100%, obok sumy pojawia się ikona ostrzeżenia, która sygnalizuje, że przetworzony obraz będzie jaśniejszy od oryginału, co może doprowadzić do utraty szczegółów w obszarach podświetleń.
- 5. (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 czarny kanał wyjściowy, a wartość +200% daje biały kanał wyjściowy.

Nadawanie konkretnym elementom obrazu wyglądu charakterystycznego dla ręcznego tintowania

- 1. Wybierz kanał koloru kompozytowego na panelu Kanały.
- 2. Zastosuj dopasowanie Mieszanie kanałów.
- 3. Zaznacz i wyczyść opcję Monochromatyczne w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6).
- 4. Wybierz opcję Kanał wyjściowy i odpowiednio przesuń suwaki kanału źródłowego. (W razie potrzeby powtórz ten krok dla każdego kanału wyjściowego.)



A. Oryginalny obraz kolorowy **B.** Zaznaczenie opcji Monochromatyczne powoduje utworzenie obrazu w skali szarości **C.** Usunięcie zaznaczenia opcji Monochromatyczne i zmieszanie kanałów wywołuje efekt tintowania elementów obrazu w skali szarości

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Wyświetlanie wielu obrazów

Wyświetl obrazy w wielu oknach

Dopasowywanie powiększenia i położenia w wielu obrazach

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, które nie są zadokowane, są układane jedno nad drugim, od lewego górnego do prawego dolnego rogu ekranu.

Sąsiadująco Okno są wyświetlane obok siebie. Zamknięcie któregoś z okien powoduje automatyczne zmiany wielkości pozostałych okien (tak by wypełniły cały dostępny obszar).

Okno ruchome Obraz można dowolnie przesuwać.

Wszystkie okna ruchome Okna wszystkich obrazów można dowolnie przesuwać.

Konsoliduj wszystko do kart Powoduje wyświetlenie jednego obrazu na pełnym ekranie i zminimalizowanie pozostałych obrazów do zakładek.

Wożna 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.

Dopasowywanie powiększenia i położenia w wielu obrazach

Dopasowywanie tylko powiększenia

- 1. Otwórz co najmniej jeden obraz lub otwórz jeden obraz w wielu oknach.
- 2. Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Sąsiadująco, 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 względnie 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.

Dopasowanie tylko położenia

- 1. Otwórz co najmniej jeden obraz lub otwórz jeden obraz w wielu oknach.
- 2. Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Sąsiadująco.
- 3. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Dopasuj położenie.
 - Wybierz narzędzie Rączka, na pasku opcji zaznacz pole wyboru Przewijaj wszystkie okna, a następnie przeciągnij, aby wyświetlić inny obszar na jednym z obrazów. (Aby chwilowo włączyć tę opcję, przytrzymaj klawisz Shift podczas przeciągania przy użyciu narzędzia Rączka).

Uwaga: Program Photoshop automatycznie przewinie okno do tego samego położenia względnego na osi poziomej i pionowej. Może być konieczne ręczne przewinięcie w celu uwidocznienia krawędzi obrazów.

Dopasowywanie powiększenia i położenia

- 1. Otwórz co najmniej jeden obraz lub otwórz jeden obraz w wielu oknach.
- 2. Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Sąsiadująco.
- 3. Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Dopasuj wszystko.

Do góry



Bez wybranej opcji Dopasuj wszystko (góra) i z wybraną opcją Dopasuj wszystko (dół).

- 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.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje o obrazie

Praca z panelem Informacje

Wyświetl informacje o pliku w oknie dokumentu

Praca z panelem Informacje

Do góry

Panel Informacje zawiera dane o wartościach kolorów pod kursorem oraz, w zależności od używanego narzędzia, inne przydatne informacje. Panel Informacje zawiera ponadto podpowiedź dotyczącą bieżącego narzędzia i dane o stanie dokumentu. Może wyświetlać wartości 8-, 16- i 32bitowe.

Na panelu Informacje są wyświetlane następujące dane:

- W zależności od wybranej opcji na panelu Informacje są wyświetlane wartości 8-, 16- lub 32-bitowe.
- Gdy są wyświetlane wartości CMYK, a kolor pod kursorem nie należy do drukowalnej przestrzeni kolorów CMYK, na palecie obok wartości CMYK pojawia się wykrzyknik.
- Kiedy jest używane narzędzie Zaznaczanie prostokątne, na panelu Informacje są wyświetlane współrzędne kursora x i y, a także szerokość (Sz) i wysokość (W) bieżącego zaznaczenia.
- Gdy jest używane narzędzie Kadrowanie lub Lupka, na panelu jest wyświetlana szerokość (Sz) i wysokość (W) ramki zaznaczenia. Ponadto
 jest wyświetlany kąt obrotu ramki kadrowania.
- Gdy jest używane narzędzie Linia, Pióro albo Gradient lub gdy jest przesuwane zaznaczenie, na panelu Informacje są wyświetlane współrzędne x i y punktu początkowego, zmiana współrzędnej x (DX), zmiana współrzędnej y (DY), kąt (A) oraz długość (D).
- Gdy są używane polecenia przekształceń dwuwymiarowych, na panelu są wyświetlane wysokość (W), szerokość (Sz), kąt obrotu (A) oraz kąt nachylenia w poziomie (H) lub pionie (V).
- Gdy jest używane dowolne okno dialogowe dopasowania kolorów (np. Krzywe), na panelu Informacje są wyświetlane wartości kolorów pikseli pod kursorem oraz próbkami kolorów przed zmianą i po niej.
- Jeśli jest włączona opcja Pokaż podpowiedzi narzędzi, zaznaczenie narzędzia powoduje wyświetlenie wskazówek na jego temat.
- W zależności od zaznaczonych opcji na panelu Informacje mogą być wyświetlane następujące informacje: rozmiar dokumentu, profil dokumentu, wymiary dokumentu, wielkości magazynów, wydajność, czas i nazwa bieżącego narzędzia.

Używanie panelu Informacje

Na panelu Informacje są wyświetlane informacje o pliku obrazu, a także bieżące dane wartości kolorów pod kursorem narzędzia. Jeśli informacje mają być widoczne podczas przeciągania kursora po obrazie, panel Informacje powinien być widoczny w przestrzeni roboczej.

- 1. (Opcjonalnie) Aby wyświetlić panel Informacje, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli zakładka panelu Informacje jest zadokowana razem z innymi panelami, kliknij tę zakładkę.
 - Wybierz polecenie Okno > Informacje. Informacje o pliku obrazu są wyświetlane u dołu panelu Informacje. Aby zmienić rodzaj wyświetlanych informacji, kliknij trójkąt w prawym górnym rogu panelu i z menu panelu wybierz polecenie Opcje panelu.
- 2. Ustaw opcje dotyczące wyświetlania informacji na panelu Informacje, wykonując dowolną spośród następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Opcje panelu z menu panelu Informacje i określ opcje w oknie dialogowym Opcje panelu.
 - Kliknij ikonę kroplomierza i wybierz opcje wyświetlania z menu podręcznego. Za pomocą menu podręcznego można również określić, czy na panelu Informacje mają być wyświetlane wartości 8-, 16- 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:
 - A Liczbowe wartości koloru umieszczonego pod kursorem.
 - ty Wyświetl współrzędną kursora x i y.

E Szerokość (Sz) i wysokość (W) zaznaczenia lub kształtu (podczas przeciągania); ewentualnie, szerokość i wysokość aktywnego zaznaczenia.
Zmienianie opcji panelu Informacje

- 1. Kliknij trójkąt w prawym górnym rogu i wybierz z menu panelu Informacje polecenie Opcje panelu.
- W oknie dialogowym Opcje panelu wybierz 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.

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

 W obszarze Drugi odczyt koloru wybrać opcję z listy opisanej w kroku 2. W przypadku drugiego odczytu można również kliknąć ikonę kroplomierza na panelu Informacje i wybrać opcje odczytu z menu podręcznego.



Kliknięcie ikony kroplomierza i wybór trybu odczytu z menu wysuwanego.

- 4. Wybrać jednostkę miary w obszarze Jednostki miary.
- 5. W obszarze informacji Stan wybierz jedną z następujących opcji dotyczących wyświetlania informacji o pliku na panelu Informacje: 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.

Skala pomiaru Wyświetla skalę dokumentu.

- 6. (Opcjonalnie) Wybierz opcję Pokaż podpowiedzi narzędzi, aby u dołu panelu Informacje były wyświetlane podpowiedzi dotyczące wybranego narzędzia.
- 7. Kliknij przycisk OK.

💡 Aby zmienić jednostkę miary, kliknij ikonę krzyżyka w menu panelu Informacje i wybierz jedną z opcji dostępnych w menu.

Wyświetl informacje o pliku w oknie dokumentu

Do góry

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.

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 zostanie wykryty znak wodny, program Photoshop wyświetli na pasku tytułowym okna obrazu symbol praw autorskich, a także zaktualizuje pola dotyczące praw autorskich 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 obszar informacji o pliku na pasku stanu, aby wyświetlić informacje o szerokości, wysokości, kanałach i rozdzielczości dokumentu. Aby wyświetlić szerokość i wysokość płytki, kliknij, trzymając naciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS).

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Obrazy HDR

Informacje o obrazach HDR Robienie zdjęć przeznaczonych do utworzenia obrazów HDR Funkcje obsługujące obrazy HDR (32 bity na kanał) Scalanie obrazów jako HDR Dopasowywanie wyświetlanego zakresu dynamicznego 32-bitowych obrazów HDR Informacje o Próbniku kolorów HDR Malowanie na obrazach HDR

Informacje o obrazach HDR

Dynamiczny zakres jasności (czyli stosunek jasności w obszarach ciemnych do wartości dla obszarów jasnych), który występuje w naturze, znacznie przekracza zarówno możliwości percepcyjne człowieka, jak i możliwości techniczne urządzeń odtwarzających kolory (np. monitorów i drukarek). O ile oko ludzkie potrafi przystosować się do bardzo różnych poziomów jasności, o tyle większość monitorów komputerowych i aparatów fotograficznych funkcjonuje w ramach pewnego określonego dynamicznego zakresu jasności. Osoby korzystające z takich urządzeń na przykład fotograficy i artyści filmowi — nie mogą "wyjść" poza określony zakres jasności (i jej zmian), dlatego są zmuszone działać selektywnie, czyli wybierać z otoczenia tylko najważniejsze elementy rzeczywistego dynamicznego zakresu jasności.

Obrazy o szerokim dynamicznym zakresie jasności, nazywane też obrazami HDR (High Dynamic Range), otwierają nowe możliwości, gdyż pozwalają odzwierciedlić cały dynamiczny zakres jasności występujący w naturze. Na obrazach HDR jest reprezentowany pełny zakres jasności, dlatego zmiana ekspozycji takiego obrazu odpowiada bardzo dokładnie rzeczywistej zmianie ekspozycji podczas fotografowania.



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. W odróżnieniu od obrazów HDR pliki obrazów zapisywane za pomocą liczb niezmiennoprzecinkowych o długości 16 i 8 bitów na kanał przechowują jedynie wartości luminancji od czerni po biel, odzwierciedlając niewielką część dynamicznego zakresu jasności w świecie rzeczywistym.

W programie Photoshop polecenie Scal do HDR Pro umożliwia tworzenie obrazów HDR poprzez złączenie wielu zdjęć uchwyconych z różnymi wartościami ekspozycji. Ponieważ obraz HDR zawiera poziomy jasności, które dalece wykraczają poza możliwości standardowych monitorów 24bitowych, program Photoshop umożliwia dopasowanie podglądu HDR. Jeśli konieczne jest wydrukowanie lub użycie narzędzi i filtrów, które nie obsługują obrazów HDR, wówczas można je przekonwertować na obrazy 16- lub 8-bitowe.

Robienie zdjęć przeznaczonych do utworzenia obrazów HDR

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

- Aparat trzeba umieścić na stabilnym statywie.
- Należy wykonać liczbę zdjęć wystarczającą do uchwycenia pełnego dynamicznego zakresu jasności ekspozycji. Zalecane jest wykonanie przynajmniej 5–7 zdjęć. Może jednak zajść potrzeba wykonania większej liczby — zależy to od dynamicznego zakresu jasności ekspozycji. Minimalna zalecana liczba zdjęć wynosi 3.
- Wykonując poszczególne zdjęcia, należy zmieniać ekspozycję. Zmiana przysłony powoduje zmianę głębi pola w każdej ekspozycji, co może pogorszyć jakość obrazu. Zmiana przysłony lub normy ISO może wprowadzić do obrazu szum lub efekt winietowania.
- 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. używać lampy błyskowej tylko przy niektórych zdjęciach.
- Obiekty fotografowane nie mogą się poruszać. Funkcja scalania ekspozycji działa tylko w przypadku fotografowania tych samych, choć różnie eksponowanych, obiektów.

Funkcje obsługujące obrazy HDR (32 bity na kanał)

W przypadku obrazów HDR o 32 bitach na kanał można stosować następujące narzędzia, dopasowania i filtry. (Aby uzyskać dostęp do większej liczby opcji programu Photoshop, przekonwertuj obraz o 32 bitach na kanał na obraz o 16 lub 8 bitach. Aby zachować oryginalny obraz, utwórz kopię za pomocą polecenia Zapisz jako).

Dopasowania Poziomy, Ekspozycja, Barwa/Nasycenie, Mieszanie kanałów, Filtr fotograficzny.

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, Ciemniej, Mnożenie, Jaśniej, Ciemniejszy kolor, Rozjaśnianie liniowe (Dodaj), Jaśniejszy kolor, Różnica, Odejmij, Podziel, 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 promieniste, Rozmycie kształtu, Rozmycie powierzchniowe, Dodaj szum, Chmury, Chmury różnicowe, Flara obiektywu, Inteligentne wyostrzenie, Maska wyostrzająca, Płaskorzeźba, Usuwanie przeplotu, Kolory NTSC, Górnoprzepustowy, Maksimum, Minimum i Przesunięcie.

Polecenia menu Obraz Rozmiar obrazu, Rozmiar obszaru roboczego, Obrót obrazu, Kadrowanie, Przycięcie, Powiel, Zastosuj obraz, Obliczenia i Zmienne

Widok Proporcje pikseli (Własne proporcje pikseli, Usuń proporcje pikseli, Wyzeruj proporcje pikseli itd.)

Warstwy Warstwy nowe, warstwy powielone, warstwy dopasowane (Poziomy, Jaskrawość, 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, Różdźka, 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.

Scalanie obrazów jako HDR

Polecenie Scal do HDR Pro łączy wiele obrazów tej samej sceny o różnej ekspozycji, pozwalając na uzyskanie pojedynczego obrazu HDR o pełnym zakresie dynamicznym. Scalony plik można wygenerować z głębią 32, 16 lub 8 bitów na kanał. Jednak pełne dane pliku HDR zapisywane są tylko w przypadku wybrania głębi 32-bitowej.

Scalanie do HDR działa najlepiej, gdy scalane zdjęcia są zoptymalizowane pod kątem tego procesu. Odpowiednie zalecenia zawiera sekcja Robienie zdjęć przeznaczonych do utworzenia obrazów HDR.

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Do góry



Samouczek wideo: Najlepsza nowa funkcja w wersji CS5 — HDR Pro Deke McClelland Zmień tony żywe w surrealistyczne.



fragment podręcznika: Tworzenie obrazów HDR przy ograniczonej ekspozycji Conrad Chavez Poznaj etapy procesu przetwarzania obrazu HDR — od aparatu do komputera.

Samouczek wideo: Poznaj ulepszenia

Zapoznaj się ze wszystkimi nowymi funkcjami.

technologii HDR Pro

Jan Kabili



Fragment podręcznika: Usuwanie refleksów z obrazów HDR Scott Kelby

Dowiedz się, jak usunąć rozmycia obiektów na scenie.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Scal jako HDR Pro.
 - (Bridge) Zaznacz obrazy do wykorzystania, i wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Scal do HDR Pro. Przejdź do kroku nr 5.
- W oknie dialogowym Scal do HDR Pro kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać konkretne obrazy, kliknij przycisk Dodaj otwarte pliki lub wybierz polecenie Użyj > Folder. (Aby usunąć konkretny element, należy zaznaczyć go na liście plików, a następnie kliknąć przycisk Usuń.)
- Opcjonalnie) Zaznacz opcję Próba automatycznego wyrównania obrazów źródłowych, jeśli łączone obrazy były fotografowane z ręki (bez użycia statywu).
- 4. Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Jeśli zdjęcia nie zawierają zapisanych metadanych o ekspozycji, wprowadź wartości w oknie dialogowym Ręcznie ustaw EV.

W drugim oknie dialogowym Scal do HDR Pro wyświetlane są miniatury obrazów źródłowych i podgląd scalonego obrazu wynikowego.

5. W prawym górnym rogu podglądu wybierz głębię bitową scalonego obrazu.

Wybierz opcję 32 bity, jeśli w scalonym obrazie ma być zapisany cały zakres dynamiczny obrazu HDR. Pliki obrazów o 8 bitach na kanał oraz (niezmiennoprzecinkowe) pliki obrazów o 16 bitach na kanał nie umożliwiają przechowywania całego zakresu wartości luminancji obrazu HDR.

- 6. Informacje o dopasowywaniu zakresu tonalnego zawierają sekcje Opcje dotyczące obrazów 32-bitowych i Opcje dotyczące obrazów 16- i 8bitowych.
- 7. (Opcjonalnie) Aby zapisać ustawienia tonowania do wykorzystania w przyszłości, wybierz polecenie Ustawienia domyślne > Zapisz ustawienia domyślne. (Aby w przyszłości zastosować te same ustawienia, wybierz polecenie Wczytaj ustawienia domyślne.)

Opcje dotyczące obrazów 32-bitowych

Przesuwaj suwak pod histogramem, aby dopasować podgląd punktu bieli w scalonym obrazie. Przesuwanie suwaka powoduje dopasowywanie tylko podglądu obrazu; wszystkie dane obrazu HDR pozostają zapisane w scalonym pliku.

Dopasowanie podglądu jest zapisywane w pliku HDR i stosowane zawsze, gdy plik zostanie otwarty w programie Photoshop. Aby w dowolnym momencie ponownie dopasować podgląd punktu bieli, wybierz polecenie Widok > Opcje podglądu 32-bitowego.

Opcje dotyczące obrazów 16- i 8-bitowych

Obrazy HDR zawierają poziomy luminancji, które dalece wykraczają poza zakres dynamiczny, jaki można zapisać w obrazach z 16 lub 8 bitami na kanał. Aby uzyskać obraz o żądanym zakresie dynamicznym, należy podczas konwertowania obrazu z głębi 32-bitowej do niższej głębi dopasować ekspozycje i kontrast.

Wybierz jedną z następujących metod odwzorowania odcieni:

Adaptacja lokalna Dopasowuje tony w obrazie HDR, zmieniając w całym obrazie lokalne obszary o takiej samej jasności.

Blask krawędzi Promień określa rozmiar lokalnych obszarów o takiej samej jasności. Intensywność określa minimalną różnicę wartości przyległych pikseli, powyżej której nie są one uważane za piksele z obszaru o takiej samej jasności.

Tony i szczegóły Zakres dynamiczny jest największy przy wartości Gamma ustawionej na 1,0; niższe ustawienia podkreślają półcienie, a wyższe — podkreślają podświetlenia i cienie. Wartości ekspozycji są odpowiednikami ustalonych wartości f. Przeciągając suwak Szczegół, można dopasować ostrość, a przesuwając suwaki Cień i Podświetlenie — można rozjaśnić lub przyciemnić odpowiednie regiony. **Kolor** Jaskrawość dopasowuje intensywność kolorów delikatnych, a przy tym minimalizuje przycięcia silnie nasyconych kolorów.

Nasycenie dopasowuje intensywność wszystkich kolorów od -100 (jednobarwny) do +100 (podwójne nasycenie).

Krzywa tonowania Wyświetlana nad histogramem krzywa, którą można dopasowywać, odzwierciedlająca wartości luminancji w oryginalnym 32-bitowym obrazie HDR. Czerwone znaczniki na osi poziomej są ustawione co jeden EV (w przybliżeniu jedną różnicę między wartościami f).

Uwaga: Domyślnie krzywa tonowania i histogram ograniczają i wyrównują zmiany między punktami. Aby usunąć ograniczenie i wprowadzić dalej idące zmiany, po wstawieniu punktu na krzywej zaznacz opcję Narożnik. Po wstawieniu i przemieszczeniu drugiego punktu krzywa zostanie złamana.



Dopasowywanie krzywej tonowania i histogramu za pomocą opcji Narożnik

A. Po wstawieniu punktu można wybrać opcję Narożnik. **B.** Podczas dopasowywania innego punktu krzywa jest łamana w miejscu zastosowania opcji Narożnik.

Wyrównaj histogram Ta opcja pozwala skompresować dynamiczny zakres jasności obrazu HDR z częściowym zachowaniem kontrastu. Ta metoda jest automatyczna — nie są potrzebne żadne dodatkowe poprawki.

Ekspozycja i gamma Pozwala ręcznie zmienić jasność i kontrast obrazu HDR. Przesuwanie suwaka Ekspozycja powoduje zmianę wzmocnienia, a przesuwanie suwaka Gamma powoduje zmianę kontrastu

Kompresja podświetleń 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. Ta metoda jest automatyczna — nie są potrzebne żadne dodatkowe poprawki.

Kompensacja ruchu obiektów

Jeśli obrazy mają różną zawartość z uwagi na obecność poruszających się obiektów, takich jak samochody, ludzie lub liście, należy skorzystać z opcji Usuń przytłumienia dostępnej w oknie dialogowym Scal do HDR Pro.

Program Photoshop wyświetla zielony kontur wokół miniatury o najlepszej równowadze tonalnej, wyznaczając w ten sposób obraz podstawowy. Poruszające się obiekty są usuwane z pozostałych obrazów. (Jeśli ruch odbywa się w bardzo jasnym lub bardzo ciemnym obszarze, lepsze wyniki często można uzyskać, klikając inną miniaturę, na której poruszające się obiekty są lepiej oświetlone).

💡 Samouczek na temat opcji Usuń przytłumienia, przedstawia ten film. (Omówienie opcji Usuń przytłumienia rozpoczyna się w 3. minucie).

Zapisywanie i wczytywanie krzywych reakcji aparatu

Krzywe reakcji określają sposób interpretowania przez czujnik aparatu różnych natężeń padającego światła. Domyślnie w oknie dialogowym Scal do HDR Pro automatycznie obliczane są krzywe reakcji aparatu na podstawie zakresu tonalnego scalanych obrazów. Można zapisać bieżącą krzywą reakcji i później zastosować ją do innej grupy scalanych obrazów.

♦ W prawym górnym narożniku okna dialogowego Scal do HDR Pro kliknij menu krzywej reakcji *≡, a następnie wybierz polecenie Zapisz krzywą reakcji. (Aby później zastosować zapisaną krzywą, wybierz polecenie Wczytaj krzywą reakcji.)

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

Jeśli w procesie scalania do HDR Pro pierwotnie utworzono obraz 32-bitowy, można później przekonwertować go na obraz 16- lub 8-bitowy.

- 1. Otwórz w programie Photoshop obraz o 32 bitach na kanał i wybierz polecenie Obraz > Tryb > 16 bitów/kanał lub 8 bitów/kanał.
- 2. Dopasuj ekspozycję i kontrast, aby uzyskać obraz o żądanym zakresie dynamicznym. (Zobacz Opcje dotyczące obrazów 16- i 8-bitowych.)
- 3. Kliknij przycisk OK, aby przekonwertować obraz 32-bitowy.

Dopasowywanie wyświetlanego zakresu dynamicznego 32-bitowych obrazów HDR

Do góry

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 otwieraniu obrazu w programie Photoshop. Zmiany ustawień podglądu nie mają żadnego wpływu na właściwe dane obrazu HDR, które pozostają w stanie niezmienionym. Rzeczywistą zmianę danych dla 32 bitów na kanał (zapisanych w pliku obrazu HDR) umożliwia polecenie Obraz > Dopasowania > Ekspozycja.

Aby w panelu Informacje były uwzględniane dane 32-bitowe, kliknij w tym panelu ikonę Kroplomierz i wybierz z menu podręcznego opcję 32 bity.

- 1. Otwórz obraz HDR o 32 bitach na kanał w programie Photoshop i wybierz polecenie Widok > Opcje podglądu 32-bitowego.
- Z menu Metoda w oknie dialogowym Opcje podglądu 32-bitowego wybierz opcję: Ekspozycja i gamma Pozwala ona dopasować jasność i kontrast.

Kompresja podświetleń 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 przycisk 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.

Informacje o Próbniku kolorów HDR

Do góry

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. Podgląd obszar B. Kolor dopasowany C. Kolor oryginalny D. 32-bitowe wartości zmiennoprzecinkowe E. Suwak Intensywność F. Pobrany kolor G. Suwak Kolor H. Wartości koloru

Wyświetlanie Próbnika kolorów HDR

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

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

Próbnik kolorów jest także dostępny, gdy dana funkcja umożliwia wybranie koloru. Pojawia się na przykład po kliknięciu próbki koloru na pasku opcji niektórych narzędzi lub po kliknięciu kroplomierza w niektórych oknach dialogowych dopasowania koloru.

Wybieranie kolorów dla obrazów HDR

Dolna część Próbnika kolorów HDR działa jak zwykły próbnik kolorów z obrazami o 8 i 16 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 znaczników 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. Jeśli na przykład ekspozycja dokumentu jest wyższa, to nowa próbka podglądu będzie jaśniejsza od koloru zaznaczonego w polu kolorów próbnika kolorów. Dzieje się tak w celu 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 panelu Próbki.
- 5. Kliknij przycisk OK.

Malowanie na obrazach HDR

Do góry

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 Dopasowywanie wyświetlanego zakresu dynamicznego 32-bitowych obrazów HDR.

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.

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.

Więcej tematów Pomocy

Dopasowywanie ekspozycji i tonowania obrazu HDR

(CC) BY-NC-SR

Dostosowywanie tablic kolorów indeksowanych

Dostosowywanie tablic kolorów indeksowanych

Dostosowywanie tablic kolorów indeksowanych

Do góry

Polecenie Tablica kolorów pozwala zmienić tablicę kolorów obrazu z kolorami indeksowanymi. 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 zmienić pojedynczy kolor, kliknij próbnik kolorów i wybierz nowy kolor.
- 4. Aby zmienić zakres kolorów, przeciągnij kursor po tabeli, zaznaczając zakres, który ma zostać zmieniony. W próbniku kolorów zaznacz kolor, który ma być pierwszym w zakresie, a następnie kliknij przycisk 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 zakresie wybranym w oknie dialogowym Tablica kolorów.

- 5. Aby przypisać przezroczystość do koloru, w oknie dialogowym Tablica kolorów wybierz narzędzie Kroplomierz i kliknij dany kolor w tablicy albo na obrazie. Kolor ten stanie się przezroczysty na obrazie.
- 6. Aby zastosować nowe kolory do obrazu, kliknij przycisk 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 wybierz opcję Własny z menu podręcznego Panel. Spowoduje to otwarcie okna dialogowego Tablica kolorów.
- W oknie dialogowym Tablica kolorów wybierz jedną z tablic predefiniowanych z menu Tablica.
 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

Aby zastosować daną tablicę kolorów indeksowanych w innych obrazach programu Adobe Photoshop, można 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 tabele kolorów można wczytać również na panelu Próbki. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Dostosowywanie próbników kolorów i próbek

Zmienianie próbnika kolorów Dodawanie i usuwanie próbek kolorów Zarządzanie bibliotekami próbek Używanie tych samych próbek w różnych aplikacjach

Zmienianie próbnika kolorów

Zamiast korzystać z Próbnika kolorów Adobe, można wybrać kolory ze standardowego próbnika kolorów systemu operacyjnego zainstalowanego na komputerze lub próbnika innej firmy.

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Ogólne (Mac OS).
- 2. Wybierz kolor z menu Próbnik kolorów i kliknij przycisk OK.

Dodatkowe informacje można znaleźć w dokumentacji systemu operacyjnego.

Dodawanie i usuwanie próbek kolorów

Próbki kolorów mogą być dodawane do panelu Próbki oraz usuwane z niego.

 \mathbb{Q} Próbkę koloru można też dodać z próbnika kolorów, klikając przycisk Dodaj do próbek.

Dodawanie koloru do panelu Próbki

- 1. Dodawany kolor należy określić jako kolor narzędzia.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Nowa próbka 🖬 w panelu Próbki. Można też wybrać z menu panelu Próbki polecenie Nowa próbka.
 - Ustaw kursor nad pustym miejscem w dolnym wierszu panelu Próbki (kursor zamieni się w kursor narzędzia Wiadro z farbą) i kliknij, aby dodać kolor. Wpisz nazwę nowego koloru i kliknij przycisk OK.



Kolor wybrany z obrazu (po lewej) i dodany do panelu Próbki (po prawej)

 (Tylko w usłudze Creative Cloud) Wybierz opcję Wczytaj próbki z menu panelu. Następnie w oknie wczytywania wybierz plik HTML, CSS lub SVG i kliknij przycisk OK. Program Photoshop odczyta wartości kolorów zdefiniowane w dokumentach.

Uwaga: Nowe kolory są zapisywane w pliku preferencji programu Photoshop, dzięki czemu stają się dostępne w wielu sesjach edycji. Aby zapisać kolor na stałe, zapisz go w bibliotece.

Usuwanie koloru z panelu Próbki

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij próbkę na ikonę Usuń 3.
- Naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), ustaw kursor nad próbką (kursor zmieni się w nożyczki) i kliknij.

Zarządzanie bibliotekami próbek

Biblioteki próbek ułatwiają udostępnianie 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.

Do góry

Do góry

Wczytywanie lub zastępowanie bibliotek próbek

Wybierz jedną z następujących opcji z menu panelu 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. Program Photoshop umożliwia zapisanie bieżącego zestawu próbek przed ich zastąpieniem.

Nazwa biblioteki kolorów Wczytuje określony system kolorów umieszczony na liście w dolnej części menu panelu Próbki. Bieżący zestaw kolorów może zostać zastąpiony lub wzbogacony o wczytywaną bibliotekę.

Zapisywanie zestawu próbek jako biblioteki

- 1. Z menu panelu Próbki wybierz polecenie Zapisz próbki.
- 2. Wybierz położenie biblioteki próbek, wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli jednak plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Presets/Swatches programu Photoshop, to po ponownym uruchomieniu programu Photoshop nazwa biblioteki będzie wyświetlana u dołu menu panelu Próbki.

Powrót do domyślnej biblioteki próbek

Z menu panelu Próbki wybierz polecenie Wyzeruj próbki. Bieżący zestaw kolorów może zostać zastąpiony lub wzbogacony o domyślną bibliotekę próbek.

Używanie tych samych próbek w różnych aplikacjach

Do góry

Aby próbki utworzone w programach Photoshop, Illustrator i InDesign mogły być używane w innych aplikacjach, należy zapisać bibliotekę próbek. Tak długo, jak ustawienia kolorów podlegają synchronizacji, kolory używane w różnych aplikacjach wyglądają identycznie.

1. Przejdź do panelu Próbki, utwórz próbki kolorów dodatkowych i podstawowych do udostępnienia i usuń wszystkie próbki, które nie będą współużytkowane.

Uwaga: Funkcja współużytkowania udostępniania próbek różnym aplikacjom 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 próbek webRGB z programu Photoshop. Przy zapisywaniu próbek, które będą udostępniane, wymienione próbki są automatycznie ignorowane.

- 2. Z menu panelu Próbki wybierz polecenie Zapisz próbki do udostępnienia i zapisz próbki w łatwo dostępnym miejscu.
- 3. Wczytaj bibliotekę próbek do paneli Próbki w programach Photoshop, Illustrator i InDesign.

Więcej tematów Pomocy

Dodawanie próbek z plików HTML, CSS i SVG | Creative Cloud

(CC) BY-NC-SR

Konwertowanie obrazów z jednego trybu kolorów na inny

Konwertowanie obrazu na inny tryb kolorów Przekształcanie obrazu na tryb bitmapowy Konwertowanie kolorowego zdjęcia na tryb Skala szarości Przekształcanie obrazu bitmapowego na obraz w trybie Skala szarości Konwertowanie obrazu RGB lub w skali szarości na obraz w kolorach indeksowanych

Konwertowanie 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 obraz RGB jest konwertowany na tryb CMYK, wartości kolorów z przestrzeni RGB leżące poza przestrzenią CMYK (zdefiniowaną przez ustawienie przestrzeni roboczej CMYK w oknie dialogowym Ustawienia kolorów) są modyfikowane tak, aby 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.
 Uwaga: Najczęściej przed konwersją plik jest spłaszczany. Nie jest to wymagane, a w niektórych przypadkach nie jest zalecane (na przykład gdy plik zawiera warstwy tekstu wektorowego).

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.

Przekształcanie obrazu na tryb bitmapowy

Do góry

Do góry

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.
- 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.
- Wybierz jedną z następujących metod konwersji bitmap z menu podręcznego Użyj: Próg 50% Piksele o szarości większej niż średnia (128) stają się białe, a pozostałe piksele—czarne. W rezultacie powstaje obraz czarnobiały 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 lewego górnego rogu. 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. Ten błąd jest przenoszony na sąsiednie piksele, a następnie propagowany dalej na cały obraz. Powstaje w ten sposób ziarnista tekstura.

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 1,000 do 999,999 linii na cal oraz od 0,400 do 400,00 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

Konwertowanie kolorowego zdjęcia na tryb Skala szarości

Do góry

- 1. Otwórz fotografię, która będzie konwertowana na czarno-białą.
- 2. Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Skala szarości.
- 3. Kliknij opcję Odrzuć. Program Photoshop przekonwertuje kolory obrazu na czerń, biel oraz odcienie szarości. Uwaga: Powyższa technika minimalizuje rozmiar pliku, ale powoduje utratę informacji o kolorach i może spowodować przekonwertowanie sąsiednich kolorów na dokładnie ten sam odcień szarości. Użycie warstwy dopasowania Czarno-biały powoduje zwiększenie rozmiaru pliku, ale pozwala zachować informacje o kolorach i umożliwia odwzorowanie kolorów na odcienie szarości.

Przekształcanie obrazu bitmapowego na obraz w trybie Skala szarości

Do góry

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.

Konwertowanie obrazu RGB lub w skali szarości na obraz w kolorach indeksowanych

Do góry

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.

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 pojawi 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. Jeśli na przykład w programie Photoshop zostanie użytych 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.

Główna (Percepcyjna) Jest tworzona paleta kolorów użytkownika. Priorytet mają kolory najlepiej postrzegane przez człowieka. Ta opcja ma zastosowanie, gdy jest otwartych kilka dokumentów — uwzględnia wszystkie z nich.

Główna (Selektywna) Jest tworzona tablica kolorów podobna do tabeli Percepcyjna. W tym wypadku są jednak preferowane duże obszary kolorów i kolory internetowe. Ta opcja pozwala uzyskać kolory o największej integralności. Ta opcja ma zastosowanie, gdy jest otwartych kilka dokumentów — uwzględnia wszystkie z nich.

Główna (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. Ta opcja ma zastosowanie, gdy jest otwartych kilka dokumentów — uwzględnia wszystkie z nich.

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.

Kolor 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, która daje mniej widoczny schemat roztrząsania niż opcja Wzorek. 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.

Wzorek 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.

Więcej tematów Pomocy

Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów

(CC) BY-NC-SR

Tryby kolorów

RGB, tryb kolorów Tryb kolorów CMYK Tryb kolorów Lab Tryb Skala szarości Tryb bitmapowy Bichromia, tryb Tryb kolorów indeksowanych Tryb wielokanałowy

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). Kolor jasnoczerwony może na przykład być opisany jako wartość R wynosząca 246, G równa 20 i B równa 50. Jeśli wartości wszystkich trzech komponentów są równe, to kolorem wynikowym jest odcień neutralnego szarego. Jeśli każdy składnik równy jest 255, otrzymuje się czystą biel, a wartości 0 dają czerń.

W przypadku obrazów RGB kolory są generowane na ekranie za pomocą trzech kolorów składowych, określanych jako kanały. 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 24bitowych, 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 podczas pracy w trybie kolorów innym niż RGB, na przykład CMYK, program Photoshop konwertuje 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 kolorów.

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. W przypadku rozpoczęcia pracy z obrazem RGB najlepiej jest najpierw wykonać wszystkie czynności związane z edycją w trybie RGB, a dopiero na końcu przekonwertować obraz do trybu CMYK. Pracując w trybie RGB, można za pomocą polecenia Ustawienia próby sprawdzić skutki konwersji CMYK bez modyfikowania danych 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.

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. Kolor 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 na panelu Kolor składnik a (oś zielono-czerwona) i składnik 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

Do góry

Do góry

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.

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.

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 (Digital Imaging and Communications in Medicine), GIF, Photoshop EPS, PSB, PCX, Photoshop 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:

- · Warstwy nie są obsługiwane i zostają spłaszczone.
- · 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 i w konsekwencji spłaszczenie warstw.
- · Aby wyeksportować obraz wielokanałowy, należy zapisać go w formacie Photoshop DCS 2.0.

Uwaga: Obrazy z kolorami indeksowanymi i obrazy 32-bitowe nie mogą być konwertowane na tryb wielokanałowy. Więcej tematów Pomocy

Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów

Ekranowa próba kolorów

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Informacje o kolorach

Zrozumieć kolor Modele, przestrzenie i tryby kolorów Dostosowywanie barwy, nasycenia i jasności koloru

Uwaga: Aby wyświetlić szczegółowe instrukcje, kliknij łącze poniżej. Aby zadać pytania, zaproponować nowe funkcje lub zgłosić problemy, odwiedź witrynę feedback.photoshop.com.

Zrozumieć kolor

Do góry

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 widmo 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. Termin "subtraktywny" jest używany, ponieważ kolory podstawowe są czyste, dopóki nie rozpocznie się ich mieszanie. W wyniku tego są uzyskiwane mniej czyste wersje kolorów podstawowych. Na przykład, kolor pomarańczowy jest tworzony w procesie subtraktywnego mieszania karmazynowego i żółtego.



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.

Modele, przestrzenie i tryby kolorów

Do góry

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. W modelu RGB występuje na przykład 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.

W programie Photoshop tryb kolorów dokumentu określa model kolorów używany do wyświetlania i drukowania obrazu, z którym pracuje użytkownik. 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 kolorów decyduje również o tym, jakie narzędzia i formaty plików są w danej chwili dostępne. Zobacz Tryby kolorów.

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.

Dostosowywanie barwy, nasycenia i jasności koloru

Do góry

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.



H. Barwa S. Nasycenie B. Jasność

Więcej tematów Pomocy Omówienie zarządzania kolorami

(CC) BY-NC-SR

Wybieranie kolorów w panelach Kolor i Próbki

Omówienie panelu Kolor Wybieranie koloru w panelu Kolor Wybieranie koloru w panelu Próbki

Omówienie panelu Kolor

W panelu Kolor (Okno > Kolor) są wyświetlane wartości bieżących kolorów narzędzia i tła. Suwaki tego panelu służą do zmieniania kolorów narzędzia i tła w ramach kilku różnych modeli kolorów. Kolor narzędzia i tła można także wybrać z widma kolorów na pasku kolorów wyświetlanym u dołu panelu.



Panel Kolor

A. Kolor narzędzia B. Kolor tła C. Suwak D. Pasek kolorów

W panelu Kolor mogą być wyświetlane następujące symbole ostrzegawcze:

- Po wybraniu koloru, którego nie można wydrukować przy użyciu farb CMYK, nad lewą częścią paska kolorów pojawia się wykrzyknik w trójkacie 🛆.
- Po wybraniu koloru, który nie jest bezpiecznym kolorem z palety internetowej, nad lewą częścią paska kolorów pojawi się kwadrat 🔍

Zmienianie modelu kolorów skojarzonego z suwakami panelu Kolor

Z menu panelu Kolor wybierz opcję Suwaki.

Zmienianie widma wyświetlanego w panelu Kolor

- 1. Wybierz opcję z menu panelu Kolor:
 - · Widmo RGB, Widmo CMYK lub Rampa szarości, aby wyświetlić widmo określonego modelu kolorów.
 - · Bieżące kolory, aby było wyświetlane widmo kolorów między bieżącym kolorem narzędzia i tła.
- 2. Aby wyświetlać tylko bezpieczne kolory z palety internetowej, wybierz opcję Utwórz bezpieczną rampę internetową. 💡 Aby szybko zmienić widmo wyświetlane w rampie kolorów, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift.

Wybieranie koloru w panelu Kolor

- 1. W panelu Kolor kliknij pole koloru narzędzia lub tła, aby je uaktywnić (aktywne pole jest otoczone czarną ramką). ig Q Gdy w panelu Kolor aktywne jest pole koloru tła, narzędzie Kroplomierz domyślnie zmienia kolor tła.
- 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 tym celu należy usunąć zaznaczenie 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 przycisk OK.
 - Ustaw kursor nad rampą kolorów (kursor zmieni się w kroplomierz) i kliknij próbkę koloru. Aby zastosować próbkę na nieaktywnym polu wyboru koloru, kliknij z wciśniętym klawiszem Alt.

Wybieranie koloru w panelu Próbki

W panelu Próbki (Okno > Próbki) sa przechowywane najcześciej używane kolory. Można dodawać kolory do panelu i usuwać je. Można także

Do góry

202

wyświetlać biblioteki kolorów różnych projektów.

- Aby wybrać kolor narzędzia, kliknij kolor w panelu Próbki.
- Aby wybrać kolor tła, kliknij kolor w panelu Próbki, trzymając naciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Uwaga: Wybierając opcję z menu panelu Próbki, można zmienić sposób wyświetlania próbek. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Wybieranie kolorów

Informacje o kolorach narzędzi i tła Wybieranie kolorów w przyborniku Wybieranie kolorów za pomocą narzędzia Kroplomierz Omówienie Próbnika kolorów Adobe Wybieranie koloru w Próbniku kolorów Adobe Wybieranie koloru podczas malowania Wybieranie bezpiecznych kolorów z palety internetowej Wybieranie odpowiednika CMYK dla koloru niedrukowalnego Wybieranie koloru dodatkowego

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, panelu Kolor, panelu 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 w przyborniku

A. Ikona domyślnych kolorów B. Ikona przełączania kolorów C. Pole koloru narzędzia D. Pole koloru tła

- Aby zmienić kolor narzędzia, kliknij górne pole koloru w przyborniku, po czym wybierz kolor z Próbnika kolorów Adobe.
- Aby zmienić kolor tła, kliknij dolne pole koloru w przyborniku, po czym wybierz kolor z Próbnika kolorów Adobe.
- Aby kolor narzędzia i kolor tła zamienić ze sobą, kliknij ikonę przełączania kolorów w przyborniku.
- Aby przywrócić domyślny kolor narzędzia i tła, kliknij ikonę domyślnych kolorów w przyborniku.

Wybieranie kolorów za pomocą narzędzia Kroplomierz

Narzędzie 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 🧖.
- Na pasku opcji zmień rozmiar próbki kroplomierza, wybierając opcję z menu Rozmiar 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

Do góry

Do góry

 Wybierz jedną z następujących opcji z menu Próbka: Wszystkie warstwy Kolor próbek ze wszystkich warstw w dokumencie.

Bieżąca warstwa Kolor próbek z bieżącej warstwy aktywnej.

- 4. Wybranie opcji Pokaż pierścień próbkowania powoduje zakreślenie zakraplacza pierścieniem przedstawiającym podgląd próbkowanego koloru nad bieżącym kolorem narzędzia. (Ta opcja wymaga obsługi OpenGL. Zobacz Włączanie rysowania OpenGL i optymalizowanie ustawień procesora GPU).
- 5. 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 Option (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.
 - Q Aby użyć narzędzia Kroplomierz w celu wybrania koloru narzędzia podczas korzystania z dowolnego narzędzia do rysowania, naciśnij klawisz Alt (w systemie Windows) lub Option (w systemie Mac OS).

Omówienie Próbnika kolorów Adobe

Do góry

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 tak, aby dopuszczał wybieranie tylko bezpiecznych kolorów z palety internetowej lub określonych kolorów systemowych. Korzystając z programu Photoshop Extended, można uzyskać dostęp do próbnika wysokiego zakresu dynamicznego (HDR, High Dynamic Range), który pozwala wybierać kolory dla obrazów HDR.

Pole koloru w Próbniku kolorów Adobe może wyświetlać kolory składowe w trybie HSB, RGB oraz 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 pola i suwaka kolorów wyświetlane wartości współrzędnych zmieniają się razem ze zmianami koloru. Prostokąt koloru po prawej stronie suwaka wyświetla dopasowany kolor na górze i kolor oryginalny na dole. W przypadkach, gdy kolor nie należy do bezpiecznych kolorów z palety internetowej 🗣 lub nie należy do przestrzeni kolorów dla druku (kolory niedrukowalne) 🖾, są wyświetlane alarmy.



Próbnik kolorów Adobe

A. Pobrany kolor B. Kolor oryginalny C. Kolor dopasowany D. Ikona alarmu poza gamutem kolorów E. Ikona koloru niebędącego bezpiecznym kolorem z palety internetowej F. Wyświetlanie tylko kolorów 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 ustawieniu odpowiedniej preferencji. Można na przykład użyć próbnika kolorów wbudowanego w systemie operacyjnym komputera lub oferowanego jako wtyczka innej firmy.

Wyświetlanie Próbnika kolorów

• Kliknij pole koloru tła lub narzędzia w przyborniku.

• Kliknij pole wyboru Kolor narzędzia lub Kolor tła w panelu Kolor.

Próbnik kolorów jest także dostępny, gdy dana funkcja umożliwia wybranie koloru. Pojawia się na przykład po kliknięciu próbki koloru na pasku opcji niektórych narzędzi lub po kliknięciu kroplomierza w niektórych oknach dialogowych dopasowania koloru.

Wybieranie koloru w Próbniku kolorów Adobe

Do góry

Aby wybrać kolor, wpisz wartości składowych koloru w polach tekstowych HSB, RGB i Lab lub użyj suwaka kolorów i pola kolorów.

Aby wybrać kolor za pomocą suwaka i pola kolorów, kliknij suwak lub przesuń jego trójkąt, określając każdą ze składowych koloru. Następnie przesuń okrągły znacznik 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 bieżący kolor. Prostokąt koloru po prawej stronie suwaka wyświetla dopasowany kolor na górze i kolor oryginalny na dole. Jeśli kolor nie jest bezpiecznym kolorem z palety internetowej 🖤 lub nie należy do przestrzeni kolorów 🖾, są wyświetlane alarmy.

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 pulpitu. Następnie można pobrać kolor, zwalniając przycisk myszy.

Wybieranie koloru przy użyciu modelu HSB

W przypadku korzystania z modelu kolorów HSB barwa jest określana w polu koloru — jako wartość kąta od 0° do 360° 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 od dołu do góry.

- 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, klikając pole kolorów, przesuwając okrągły znacznik lub wpisując wartości polach S i B.
- 3. (Opcjonalnie) Zaznacz opcję S lub B w celu wyświetlenia w polu kolorów nasycenia i jasności przed wprowadzaniem dalszych zmian.

Wybieranie koloru przy użyciu 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 użyciu 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 użyciu 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. (Opcjonalnie) Dopasuj kolor przy użyciu suwaka lub pola kolorów.

Wybieranie koloru przy użyciu modelu CMYK

Aby wybrać kolor, podaj wartości wszystkich składowych jako procent niebieskozielonego, karmazynowego, żółtego i czarnego.

💠 W Próbniku kolorów Adobe wpisz wartości procentowe dla pól C, M, Y i K lub wybierz kolor przy użyciu suwaka lub pola kolorów.

Wybieranie koloru przez określenie wartości szesnastkowych

Istnieje możliwość wybrania koloru przez określenie wartości szesnastkowych dla składników 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.

W Próbniku kolorów Adobe wpisz wartość szesnastkową w polu tekstowym ze znakiem #.

Wybieranie koloru podczas malowania

Próbnik kolorów HUD umożliwia szybki wybór kolorów podczas malowania w oknie dokumentu, gdzie kolory obrazu zapewniają jednocześnie użyteczny kontekst dla wykonywanych działań.

Uwaga: Próbnik kolorów HUD wymaga obsługi OpenGL. (Zobacz Włączanie rysowania OpenGL i optymalizowanie ustawień procesora GPU).

Wybieranie typu próbnika kolorów HUD

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

2. Z menu Próbnik kolorów HUD wybierz pasek barw, aby wyświetlić próbnik pionowy, lub koło barw, aby wyświetlić próbnik kołowy.

Wybieranie koloru w próbniku kolorów HUD

- 1. Wybierz narzędzie malowania.
- Naciśnij kombinację klawiszy Shift + Alt i kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub naciśnij kombinację klawiszy Control + Option + Command (Mac OS).
- 3. Kliknij w oknie dokumentu, aby wyświetlić próbnik. Następnie przeciągnij, aby wybrać barwę i odcień koloru.
 - Po kliknięciu w oknie dokumentu można zwolnić naciskane klawisze. Przytrzymaj na chwilę klawisz spacji, aby zachować wybrany odcień podczas wybierania innej barwy, lub odwrotnie.



Wybierania koloru za pomocą próbnika HUD A. Odcień B. Barwa

Aby wybrać kolor z obrazu, przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), co spowoduje uaktywnienie narzędzia Kroplomierz.

Wybieranie bezpiecznych kolorów z palety internetowej

Bezpieczne kolory z palety internetowej to 216 kolorów używanych w przeglądarkach niezależnie od platformy. Przy wyświetlaniu koloru na 8bitowym ekranie, przeglądarka zmienia wszystkie kolory obrazu na bezpieczne. 216 kolorów stanowi podzestaw palety Mac OS kolorów 8bitowych. Używając tylko takich kolorów, zyskuje się pewność, że kompozycja przeznaczona do prezentacji w Internecie nie będzie podlegała roztrząsaniu na zestaw systemowy, zawierający 256 kolorów.

Wybieranie bezpiecznych kolorów z palety internetowej w Próbniku kolorów Adobe

Kliknij opcję Tylko kolory z palety internetowej, w lewym dolnym rogu Próbnika kolorów Adobe. Każdy kolor wybrany wtedy, gdy ta opcja będzie zaznaczona, będzie bezpiecznym kolorem z palety internetowej.

Zmiana koloru spoza palety internetowej na bezpieczny kolor z palety internetowej

W przypadku wybrania koloru spoza palety internetowej obok prostokąta koloru w Próbniku kolorów Adobe zostanie wyświetlony symbol ostrzeżenia 🖗.

Kliknięcie symbolu ostrzeżenia zaznacza najbliższy kolor z palety internetowej. (Brak symbolu ostrzeżenia oznacza, że wybrany kolor jest bezpiecznym kolorem z palety internetowej).

Wybieranie bezpiecznego koloru z palety internetowej za pomocą panelu Kolor

- 1. Kliknij zakładkę panelu Kolor lub wybierz polecenie Okno > Kolor w celu wyświetlenia panelu Kolor.
- 2. Wybierz opcję dotyczącą wyboru bezpiecznego koloru z palety internetowej:
 - Z menu panelu Kolor wybierz polecenie Utwórz bezpieczną rampę internetową. Każdy kolor wybrany wtedy, gdy ta opcja będzie zaznaczona, będzie bezpiecznym kolorem z palety internetowej.
 - Z menu panelu Kolor wybierz opcję Suwaki kolorów z palety internetowej. Domyślnie podczas przeciągania suwaki kolorów z palety internetowej są przyciągane do bezpiecznych kolorów z palety internetowej (wskazywanych przez symbole zaznaczenia). Aby przesłonić wybór bezpiecznych kolorów z palety internetowej, przeciągnij te suwaki przy naciśniętym klawiszu Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Jeśli zostanie wybrany kolor spoza palety internetowej, to powyżej paska kolorów z lewej strony panelu Kolor zostanie wyświetlony symbol ostrzeżenia 🗐. Kliknięcie symbolu ostrzeżenia zaznacza najbliższy kolor z palety internetowej.

Wybieranie odpowiednika CMYK dla koloru niedrukowalnego

Do góry

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 w panelu Kolor na ekranie pojawi się trójkąt ostrzeżenia. Próbka poniżej trójkąta wskazuje

najbliższy odpowiednik w modelu CMYK.

Uwaga: Trójkąt ostrzeżenia nie jest dostępny w panelu Kolor w przypadku używania opcji Suwaki kolorów z palety internetowej.
 Aby wybrać najbliższy odpowiednik w modelu CMYK, kliknij trójkąt ostrzeżenia a w oknie dialogowym Próbnik kolorów lub w panelu Kolor.
 Kolory możliwe do wydrukowania są wyznaczone przez bieżącą przestrzeń roboczą kolorów CMYK (określoną w oknie dialogowym Ustawienia koloru).

Wybieranie koloru dodatkowego

Do góry

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 na podstawie drukowanej próbki koloru. Producenci zalecają, aby co roku nabywać nowy zestaw próbek, dzięki czemu można uniknąć 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.

Zostanie otwarte okno dialogowe Inny kolor, w którym zostanie wyświetlony kolor najbardziej zbliżony do zaznaczonego 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 na liście odpowiednią próbkę koloru.

Biblioteki kolorów dodatkowych

Próbnik kolorów Adobe obsługuje następujące systemy kolorów:

ANPA-COLOR Powszechnie używany do drukowania prasy. Książka 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 pod kątem unikania 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 1114 kolorów. Przewodniki kolorów oraz próbniki kolorów PANTONE są obecnie drukowane na papierach powlekanych, niepowlekanych i matowych, co umożliwia dokładne oddanie wyników druku oraz daje 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 na farbach drukarskich drukarskie najczęściej używanych w Japonii. Książkę TOYO Process Color Finder oraz próbki TOYO dodano do menu systemów koloru. Książka TOYO Kolor Finder 1050 Book zawiera wydrukowane próbki kolorów Toyo. Można ją 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 odcień i każdą tintę można odtworzyć w czterech kolorach na naświetlarkach elektronicznych. Dostępne są również odcienie szarości utworzone ze składowych CMYK. Więcej informacji można uzyskać od firmy Trumatch Inc., Nowy Jork, U.S.A.

Więcej tematów Pomocy

Dostosowywanie ustawień kolorów

(CC) BY-NC-SR

Tryby mieszania

Opisy trybów mieszania Przykłady trybów 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.

Opisy trybów mieszania

Tryby są wybierane z menu Tryb na pasku opcji.

Uwaga: Dla obrazów 32-bitowych są dostępne tylko następujące tryby mieszania: Zwykłe, Rozpuszczanie, Ciemniej, Mnożenie, Jaśniej, Rozjaśnienie liniowe (Dodaj), Różnica, Barwa, Nasycenie, Kolor, Jasność, Jaśniejszy kolor, Ciemniejszy kolor.

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 mieszany, w zależności od stopnia krycia w danym miejscu.

Z tyłu Edycja i malowanie mają wpływ tylko na przezroczystą część warstwy. Tryb działa tylko na warstwach z wyłączoną opcją blokowania przezroczystości i daje efekt nakładania farby z tyłu przezroczystej folii.

Wyczyść W wyniku edycji lub malowania poszczególne piksele stają się przezroczyste. Ten tryb jest dostępny dla narzędzi Kształt (gdy jest wybrany region wypełniania □), Wiadro z farbą 🍌, Pędzel 🖋 i Ołówek 🖋 oraz dla poleceń Wypełnij i Obrysuj. Aby użyć tego trybu, opcja blokowania przezroczystości warstwy musi być wyłączona.

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

Mnożenie Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży kolor bazowy przez kolor mieszany. 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 przyciemnia kolor bazowy tak, by uwzględnić kolor mieszany poprzez zwiększenie kontrastu między kolorem bazowym a mieszanym. 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 bazowego i mieszanego. 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 bazowego i mieszanego. Piksele ciemniejsze od koloru mieszanego zostają zastąpione, a piksele jaśniejsze od niego pozostają niezmienione.

Ekran Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży odwrotności koloru mieszanego i bazowego. Kolor wynikowy jest zawsze jaśniejszy. Mieszanie z czernią pozostawia kolor bez zmian. Mieszanie z bielą daje biel. Efekt jest zbliżony do nałożenia na siebie obrazu wielu slajdów fotograficznych.

Rozjaśnianie Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i rozjaśnia kolor bazowy tak, by uwzględnić kolor mieszany poprzez zmniejszenie kontrastu między kolorem bazowym a mieszanym. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

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

Nakładka Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności w zależności od koloru bazowego. Wzorki lub kolory są nakładane na istniejące piksele przy zapisywaniu rozjaśnień i cieni koloru bazowego. Kolor bazowy nie jest zastępowany, ale jest mieszany z kolorem mieszanym w celu odzwierciedlenia poziomu jasności (lub ciemności) koloru oryginalnego.

Łagodne światło Program przyciemnia lub rozjaśnia kolor w zależności od koloru mieszanego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu światłem rozproszonym. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy niż 50% szarość, obraz zostanie rozjaśniony (jakby został opracowany narzędziem do rozjaśniania). Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50% szarości, obraz zostaje przyciemniony (jakby został poddany zwiększaniu kontrastu). Malowanie czystą czernią lub bielą daje wyraźnie ciemniejsze lub jaśniejsze obszary, ale nie tworzy czystej bieli ani czerni.

Ostre światło Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności w zależności od koloru mieszanego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu ostrym światłem reflektora. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obraz zostaje rozjaśniony (jakby został poddany rozjaśnianiu kolorów). Operacja jest używana do wzbogacania obrazu o tony jasne. Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50%

szarości, obraz zostaje przyciemniony (jakby został poddany zwiększaniu kontrastu). Operacja jest używana do wzbogacania obrazu 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 mieszanego. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obraz zostaje rozjaśniony poprzez zmniejszenie kontrastu. Jeśli kolor mieszany 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 mieszanego. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obraz zostaje rozjaśniony poprzez zwiększenie jasności. Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50% szarości, obraz zostaje przyciemniony poprzez zmniejszenie jasności.

Światło punktowe Kolory są zastępowane w zależności od koloru mieszanego. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, piksele ciemniejsze od koloru mieszanego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50% szarości, piksele jaśniejsze od koloru mieszanego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Opcja pozwala dodawać do obrazu efekty specjalne.

Mieszanie twarde Do wartości RGB koloru bazowego dodawane są 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. Oznacza to, że wszystkie piksele, których dotyczy mieszanie, mają wartości kanałów czerwonego, zielonego i niebieskiego równe 0 lub 255. Wszystkie piksele przyjmują podstawowe kolory addytywne (czerwony, zielony lub niebieski), kolor biały lub kolor czarny.

Uwaga: Na obrazach CMYK opcja Mieszanie trwałe powoduje przypisanie wszystkim pikselom podstawowych kolorów subtraktywnych (niebieskozielonego, żółtego lub karmazynowego), koloru białego lub koloru czarnego. Maksymalna wartość koloru to 100.

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

Wykluczenie Daje efekt podobny do trybu Różnica, ale mniej kontrastowy. Mieszanie z białym powoduje inwersję koloru bazowego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Odejmowanie Program analizuje informacje o kolorze we wszystkich kanałach i odejmuje kolor mieszany od koloru bazowego. W obrazach 8- i 16-bitowych wszystkie ujemne wartości wynikowe są przycinane do zera.

Dzielenie Program analizuje informacje o kolorze we wszystkich kanałach i oddziela kolor mieszany od koloru bazowego.

Barwa Daje kolor wynikowy o jasności i nasyceniu koloru bazowego i barwie koloru mieszanego.

Nasycenie Daje kolor wynikowy o jasności i barwie koloru bazowego 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 mieszanego. 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 mieszanego. Ten tryb daje efekt odwrotny do trybu Kolor.

Jaśniejszy kolor Porównuje ogólną wartość wszystkich kanałów dla koloru mieszanego i bazowego, a następnie wyświetla kolor o wyższej wartości. Tryb Jaśniejszy kolor nie powoduje utworzenia trzeciego koloru mogącego wynikać z mieszania w trybie Jaśniej, ponieważ podczas tworzenia koloru wynikowego wybiera najwyższe wartości kanałów z koloru bazowego i koloru mieszanego.

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

Do góry

Przykłady trybów mieszania

Poniższe przykłady pokazują wynik zastosowania do obrazu wybranych trybów mieszania.

Film na temat trybów mieszania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0012_pl.



Ściemnianie	Ściemnianie liniowe	Jaśniej	Ekran
Rozjaśnianie	Rozjaśnianie liniowe (Dodaj)	Nakładka	Łagodne światło
Ostre światło	Światło jaskrawe	Światło liniowe	Światło punktowe
Mieszanie twarde	Różnica	Wykluczenie	Odejmowanie
Dzielenie	Barwa	Nasycenie	Kolor
Jasność, 80% krycia	Jaśniejszy kolor	Ciemniejszy kolor	

(CC) BY-NC-SR

Dodawanie warunkowej zmiany trybu do operacji

Dodawanie warunkowej zmiany trybu do operacji

Do góry

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 przycisk OK. Na panelu Operacje pojawi się nowy etap zawierający warunkową zmianę trybu.

Więcej tematów Pomocy Dodawanie operacji warunkowych | Creative Cloud

(CC) BY-NC-SR

Dodawanie próbek z arkuszy CSS HTML i plików SVG

Uwaga: Tę funkcję wprowadzono w wersji programu Photoshop CS6 dostępnej w usłudze Creative Cloud.

Do panelu **Próbki** można dodać wszystkie kolory zdefiniowane w dokumencie HTML, CSS lub SVG. Jeśli wartość koloru powtarza się w dokumencie, jest dodawane tylko jedno wystąpienie takiego koloru (nie powstają duplikaty). Ta funkcja rozpoznaje następującą składnię kolorów w formacie HTML/CSS: #112233, #123, rgb(1,2,3), rgba(1,2,3,4), hsb(1,2,3) i hsba(1,2,3,4).

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Próbki:
 - Wybierz polecenie Wczytaj próbki z menu panelu.
 - Wybierz polecenie Zastąp próbki z menu panelu.
- 2. W oknie Wczytaj przejdź do pliku HTML, CSS lub SVG i zaznacz go, a następnie kliknij przycisk Wczytaj.

Więcej informacji można uzyskać w artykule Dostosowywanie próbników kolorów i próbek.

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Obrazy HDR

Informacje o obrazach HDR Robienie zdjęć przeznaczonych do utworzenia obrazów HDR Funkcje obsługujące obrazy HDR (32 bity na kanał) Scalanie obrazów jako HDR Dopasowywanie wyświetlanego zakresu dynamicznego 32-bitowych obrazów HDR Informacje o Próbniku kolorów HDR Malowanie na obrazach HDR

Informacje o obrazach HDR

Dynamiczny zakres jasności (czyli stosunek jasności w obszarach ciemnych do wartości dla obszarów jasnych), który występuje w naturze, znacznie przekracza zarówno możliwości percepcyjne człowieka, jak i możliwości techniczne urządzeń odtwarzających kolory (np. monitorów i drukarek). O ile oko ludzkie potrafi przystosować się do bardzo różnych poziomów jasności, o tyle większość monitorów komputerowych i aparatów fotograficznych funkcjonuje w ramach pewnego określonego dynamicznego zakresu jasności. Osoby korzystające z takich urządzeń na przykład fotograficy i artyści filmowi — nie mogą "wyjść" poza określony zakres jasności (i jej zmian), dlatego są zmuszone działać selektywnie, czyli wybierać z otoczenia tylko najważniejsze elementy rzeczywistego dynamicznego zakresu jasności.

Obrazy o szerokim dynamicznym zakresie jasności, nazywane też obrazami HDR (High Dynamic Range), otwierają nowe możliwości, gdyż pozwalają odzwierciedlić cały dynamiczny zakres jasności występujący w naturze. Na obrazach HDR jest reprezentowany pełny zakres jasności, dlatego zmiana ekspozycji takiego obrazu odpowiada bardzo dokładnie rzeczywistej zmianie ekspozycji podczas fotografowania.



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. W odróżnieniu od obrazów HDR pliki obrazów zapisywane za pomocą liczb niezmiennoprzecinkowych o długości 16 i 8 bitów na kanał przechowują jedynie wartości luminancji od czerni po biel, odzwierciedlając niewielką część dynamicznego zakresu jasności w świecie rzeczywistym.

W programie Photoshop polecenie Scal do HDR Pro umożliwia tworzenie obrazów HDR poprzez złączenie wielu zdjęć uchwyconych z różnymi wartościami ekspozycji. Ponieważ obraz HDR zawiera poziomy jasności, które dalece wykraczają poza możliwości standardowych monitorów 24bitowych, program Photoshop umożliwia dopasowanie podglądu HDR. Jeśli konieczne jest wydrukowanie lub użycie narzędzi i filtrów, które nie obsługują obrazów HDR, wówczas można je przekonwertować na obrazy 16- lub 8-bitowe.

Robienie zdjęć przeznaczonych do utworzenia obrazów HDR

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

- Aparat trzeba umieścić na stabilnym statywie.
- Należy wykonać liczbę zdjęć wystarczającą do uchwycenia pełnego dynamicznego zakresu jasności ekspozycji. Zalecane jest wykonanie przynajmniej 5–7 zdjęć. Może jednak zajść potrzeba wykonania większej liczby — zależy to od dynamicznego zakresu jasności ekspozycji. Minimalna zalecana liczba zdjęć wynosi 3.
- Wykonując poszczególne zdjęcia, należy zmieniać ekspozycję. Zmiana przysłony powoduje zmianę głębi pola w każdej ekspozycji, co może pogorszyć jakość obrazu. Zmiana przysłony lub normy ISO może wprowadzić do obrazu szum lub efekt winietowania.
- 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. używać lampy błyskowej tylko przy niektórych zdjęciach.
- Obiekty fotografowane nie mogą się poruszać. Funkcja scalania ekspozycji działa tylko w przypadku fotografowania tych samych, choć różnie eksponowanych, obiektów.

Funkcje obsługujące obrazy HDR (32 bity na kanał)

W przypadku obrazów HDR o 32 bitach na kanał można stosować następujące narzędzia, dopasowania i filtry. (Aby uzyskać dostęp do większej liczby opcji programu Photoshop, przekonwertuj obraz o 32 bitach na kanał na obraz o 16 lub 8 bitach. Aby zachować oryginalny obraz, utwórz kopię za pomocą polecenia Zapisz jako).

Dopasowania Poziomy, Ekspozycja, Barwa/Nasycenie, Mieszanie kanałów, Filtr fotograficzny.

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, Ciemniej, Mnożenie, Jaśniej, Ciemniejszy kolor, Rozjaśnianie liniowe (Dodaj), Jaśniejszy kolor, Różnica, Odejmij, Podziel, 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 promieniste, Rozmycie kształtu, Rozmycie powierzchniowe, Dodaj szum, Chmury, Chmury różnicowe, Flara obiektywu, Inteligentne wyostrzenie, Maska wyostrzająca, Płaskorzeźba, Usuwanie przeplotu, Kolory NTSC, Górnoprzepustowy, Maksimum, Minimum i Przesunięcie.

Polecenia menu Obraz Rozmiar obrazu, Rozmiar obszaru roboczego, Obrót obrazu, Kadrowanie, Przycięcie, Powiel, Zastosuj obraz, Obliczenia i Zmienne

Widok Proporcje pikseli (Własne proporcje pikseli, Usuń proporcje pikseli, Wyzeruj proporcje pikseli itd.)

Warstwy Warstwy nowe, warstwy powielone, warstwy dopasowane (Poziomy, Jaskrawość, 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.

Scalanie obrazów jako HDR

Polecenie Scal do HDR Pro łączy wiele obrazów tej samej sceny o różnej ekspozycji, pozwalając na uzyskanie pojedynczego obrazu HDR o pełnym zakresie dynamicznym. Scalony plik można wygenerować z głębią 32, 16 lub 8 bitów na kanał. Jednak pełne dane pliku HDR zapisywane są tylko w przypadku wybrania głębi 32-bitowej.

Scalanie do HDR działa najlepiej, gdy scalane zdjęcia są zoptymalizowane pod kątem tego procesu. Odpowiednie zalecenia zawiera sekcja Robienie zdjęć przeznaczonych do utworzenia obrazów HDR.

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?




Samouczek wideo: Najlepsza nowa funkcja w wersji CS5 — HDR Pro Deke McClelland Zmień tony żywe w surrealistyczne.



HDR przy ograniczonej ekspozycji Conrad Chavez Poznaj etapy procesu przetwarzania obrazu HDR — od aparatu do komputera.



Fragment podręcznika: Usuwanie refleksów z obrazów HDR Scott Kelby

Scott Kelby Dowiedz się, jak usunąć rozmycia obiektów na scenie.



Samouczek wideo: Poznaj ulepszenia technologii HDR Pro Jan Kabili

Zapoznaj się ze wszystkimi nowymi funkcjami.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Scal jako HDR Pro.
 - (Bridge) Zaznacz obrazy do wykorzystania, i wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Scal do HDR Pro. Przejdź do kroku nr 5.
- 2. W oknie dialogowym Scal do HDR Pro kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać konkretne obrazy, kliknij przycisk Dodaj otwarte pliki lub wybierz polecenie Użyj > Folder. (Aby usunąć konkretny element, należy zaznaczyć go na liście plików, a następnie kliknąć przycisk Usuń.)
- 3. (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Próba automatycznego wyrównania obrazów źródłowych, jeśli łączone obrazy były fotografowane z ręki (bez użycia statywu).
- 4. Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Jeśli zdjęcia nie zawierają zapisanych metadanych o ekspozycji, wprowadź wartości w oknie dialogowym Ręcznie ustaw EV.

W drugim oknie dialogowym Scal do HDR Pro wyświetlane są miniatury obrazów źródłowych i podgląd scalonego obrazu wynikowego.

- 5. W prawym górnym rogu podglądu wybierz głębię bitową scalonego obrazu.
 - Wybierz opcję 32 bity, jeśli w scalonym obrazie ma być zapisany cały zakres dynamiczny obrazu HDR. Pliki obrazów o 8 bitach na kanał oraz (niezmiennoprzecinkowe) pliki obrazów o 16 bitach na kanał nie umożliwiają przechowywania całego zakresu wartości luminancji obrazu HDR.
- 6. Informacje o dopasowywaniu zakresu tonalnego zawierają sekcje Opcje dotyczące obrazów 32-bitowych i Opcje dotyczące obrazów 16- i 8bitowych.
- 7. (Opcjonalnie) Aby zapisać ustawienia tonowania do wykorzystania w przyszłości, wybierz polecenie Ustawienia domyślne > Zapisz ustawienia domyślne. (Aby w przyszłości zastosować te same ustawienia, wybierz polecenie Wczytaj ustawienia domyślne.)

Opcje dotyczące obrazów 32-bitowych

Przesuwaj suwak pod histogramem, aby dopasować podgląd punktu bieli w scalonym obrazie. Przesuwanie suwaka powoduje dopasowywanie tylko podglądu obrazu; wszystkie dane obrazu HDR pozostają zapisane w scalonym pliku.

Dopasowanie podglądu jest zapisywane w pliku HDR i stosowane zawsze, gdy plik zostanie otwarty w programie Photoshop. Aby w dowolnym momencie ponownie dopasować podgląd punktu bieli, wybierz polecenie Widok > Opcje podglądu 32-bitowego.

Opcje dotyczące obrazów 16- i 8-bitowych

Obrazy HDR zawierają poziomy luminancji, które dalece wykraczają poza zakres dynamiczny, jaki można zapisać w obrazach z 16 lub 8 bitami na kanał. Aby uzyskać obraz o żądanym zakresie dynamicznym, należy podczas konwertowania obrazu z głębi 32-bitowej do niższej głębi dopasować ekspozycję i kontrast.

Wybierz jedną z następujących metod odwzorowania odcieni:

Adaptacja lokalna Dopasowuje tony w obrazie HDR, zmieniając w całym obrazie lokalne obszary o takiej samej jasności.

Blask krawędzi Promień określa rozmiar lokalnych obszarów o takiej samej jasności. Intensywność określa minimalną różnicę wartości przyległych pikseli, powyżej której nie są one uważane za piksele z obszaru o takiej samej jasności.

Tony i szczegóły Zakres dynamiczny jest największy przy wartości Gamma ustawionej na 1,0; niższe ustawienia podkreślają półcienie, a wyższe — podkreślają podświetlenia i cienie. Wartości ekspozycji są odpowiednikami ustalonych wartości f. Przeciągając suwak Szczegół, można dopasować ostrość, a przesuwając suwaki Cień i Podświetlenie — można rozjaśnić lub przyciemnić odpowiednie regiony.

Kolor Jaskrawość dopasowuje intensywność kolorów delikatnych, a przy tym minimalizuje przycięcia silnie nasyconych kolorów. Nasycenie dopasowuje intensywność wszystkich kolorów od –100 (jednobarwny) do +100 (podwójne nasycenie).

Krzywa tonowania Wyświetlana nad histogramem krzywa, którą można dopasowywać, odzwierciedlająca wartości luminancji w oryginalnym 32-bitowym obrazie HDR. Czerwone znaczniki na osi poziomej są ustawione co jeden EV (w przybliżeniu jedną różnicę między wartościami f).

Uwaga: Domyślnie krzywa tonowania i histogram ograniczają i wyrównują zmiany między punktami. Aby usunąć ograniczenie i wprowadzić dalej idące zmiany, po wstawieniu punktu na krzywej zaznacz opcję Narożnik. Po wstawieniu i przemieszczeniu drugiego punktu krzywa zostanie złamana.



Dopasowywanie krzywej tonowania i histogramu za pomocą opcji Narożnik

A. Po wstawieniu punktu można wybrać opcję Narożnik. **B.** Podczas dopasowywania innego punktu krzywa jest łamana w miejscu zastosowania opcji Narożnik.

Wyrównaj histogram Ta opcja pozwala skompresować dynamiczny zakres jasności obrazu HDR z częściowym zachowaniem kontrastu. Ta metoda jest automatyczna — nie są potrzebne żadne dodatkowe poprawki.

Ekspozycja i gamma Pozwala ręcznie zmienić jasność i kontrast obrazu HDR. Przesuwanie suwaka Ekspozycja powoduje zmianę wzmocnienia, a przesuwanie suwaka Gamma powoduje zmianę kontrastu

Kompresja podświetleń 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. Ta metoda jest automatyczna — nie są potrzebne żadne dodatkowe poprawki.

Kompensacja ruchu obiektów

Jeśli obrazy mają różną zawartość z uwagi na obecność poruszających się obiektów, takich jak samochody, ludzie lub liście, należy skorzystać z opcji Usuń przytłumienia dostępnej w oknie dialogowym Scal do HDR Pro.

Program Photoshop wyświetla zielony kontur wokół miniatury o najlepszej równowadze tonalnej, wyznaczając w ten sposób obraz podstawowy. Poruszające się obiekty są usuwane z pozostałych obrazów. (Jeśli ruch odbywa się w bardzo jasnym lub bardzo ciemnym obszarze, lepsze wyniki często można uzyskać, klikając inną miniaturę, na której poruszające się obiekty są lepiej oświetlone).

💡 Samouczek na temat opcji Usuń przytłumienia, przedstawia ten film. (Omówienie opcji Usuń przytłumienia rozpoczyna się w 3. minucie).

Zapisywanie i wczytywanie krzywych reakcji aparatu

Krzywe reakcji określają sposób interpretowania przez czujnik aparatu różnych natężeń padającego światła. Domyślnie w oknie dialogowym Scal do HDR Pro automatycznie obliczane są krzywe reakcji aparatu na podstawie zakresu tonalnego scalanych obrazów. Można zapisać bieżącą krzywą reakcji i później zastosować ją do innej grupy scalanych obrazów.

♦ W prawym górnym narożniku okna dialogowego Scal do HDR Pro kliknij menu krzywej reakcji *≡, a następnie wybierz polecenie Zapisz krzywą reakcji. (Aby później zastosować zapisaną krzywą, wybierz polecenie Wczytaj krzywą reakcji.)

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

Jeśli w procesie scalania do HDR Pro pierwotnie utworzono obraz 32-bitowy, można później przekonwertować go na obraz 16- lub 8-bitowy.

- 1. Otwórz w programie Photoshop obraz o 32 bitach na kanał i wybierz polecenie Obraz > Tryb > 16 bitów/kanał lub 8 bitów/kanał.
- 2. Dopasuj ekspozycję i kontrast, aby uzyskać obraz o żądanym zakresie dynamicznym. (Zobacz Opcje dotyczące obrazów 16- i 8-bitowych.)
- 3. Kliknij przycisk OK, aby przekonwertować obraz 32-bitowy.

Dopasowywanie wyświetlanego zakresu dynamicznego 32-bitowych obrazów HDR

Do góry

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 otwieraniu obrazu w programie Photoshop. Zmiany ustawień podglądu nie mają żadnego wpływu na właściwe dane obrazu HDR, które pozostają w stanie niezmienionym. Rzeczywistą zmianę danych dla 32 bitów na kanał (zapisanych w pliku obrazu HDR) umożliwia polecenie Obraz > Dopasowania > Ekspozycja.

Aby w panelu Informacje były uwzględniane dane 32-bitowe, kliknij w tym panelu ikonę Kroplomierz i wybierz z menu podręcznego opcję 32 bity.

- 1. Otwórz obraz HDR o 32 bitach na kanał w programie Photoshop i wybierz polecenie Widok > Opcje podglądu 32-bitowego.
- Z menu Metoda w oknie dialogowym Opcje podglądu 32-bitowego wybierz opcję: Ekspozycja i gamma Pozwala ona dopasować jasność i kontrast.

Kompresja podświetleń 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 przycisk 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.

Informacje o Próbniku kolorów HDR

Do góry

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. Podgląd obszar B. Kolor dopasowany C. Kolor oryginalny D. 32-bitowe wartości zmiennoprzecinkowe E. Suwak Intensywność F. Pobrany kolor G. Suwak Kolor H. Wartości koloru

Wyświetlanie Próbnika kolorów HDR

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

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

Próbnik kolorów jest także dostępny, gdy dana funkcja umożliwia wybranie koloru. Pojawia się na przykład po kliknięciu próbki koloru na pasku opcji niektórych narzędzi lub po kliknięciu kroplomierza w niektórych oknach dialogowych dopasowania koloru.

Wybieranie kolorów dla obrazów HDR

Dolna część Próbnika kolorów HDR działa jak zwykły próbnik kolorów z obrazami o 8 i 16 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.
- 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 znaczników 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. Jeśli na przykład ekspozycja dokumentu jest wyższa, to nowa próbka podglądu będzie jaśniejsza od koloru zaznaczonego w polu kolorów próbnika kolorów. Dzieje się tak w celu 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 panelu Próbki.
- 5. Kliknij przycisk OK.

Malowanie na obrazach HDR

Do góry

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.
- (Opcjonalnie) Określ ustawienie ekspozycji dla danego obrazu. Zobacz Dopasowywanie wyświetlanego zakresu dynamicznego 32-bitowych obrazów HDR.
- 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.
 - 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.

Więcej tematów Pomocy Przegląd funkcji Krzywe

Omówienie Próbnika kolorów Adobe

Dopasowywanie ekspozycji i tonowania obrazu HDR

(CC) BY-NC-SR

Konwertowanie obrazu na inny tryb kolorów Przekształcanie obrazu na tryb bitmapowy Konwertowanie kolorowego zdjęcia na tryb Skala szarości Przekształcanie obrazu bitmapowego na obraz w trybie Skala szarości Konwertowanie obrazu RGB lub w skali szarości na obraz w kolorach indeksowanych

Konwertowanie 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 obraz RGB jest konwertowany na tryb CMYK, wartości kolorów z przestrzeni RGB leżące poza przestrzenią CMYK (zdefiniowaną przez ustawienie przestrzeni roboczej CMYK w oknie dialogowym Ustawienia kolorów) są modyfikowane tak, aby 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.
 Uwaga: Najczęściej przed konwersją plik jest spłaszczany. Nie jest to wymagane, a w niektórych przypadkach nie jest zalecane (na przykład gdy plik zawiera warstwy tekstu wektorowego).

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.

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.
- 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.
- Wybierz jedną z następujących metod konwersji bitmap z menu podręcznego Użyj: Próg 50% Piksele o szarości większej niż średnia (128) stają się białe, a pozostałe piksele—czarne. W rezultacie powstaje obraz czarnobiały 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 lewego górnego rogu. 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. Ten błąd jest przenoszony na sąsiednie piksele, a następnie propagowany dalej na cały obraz. Powstaje w ten sposób ziarnista tekstura.

Raster półtonowy Na obrazie wynikowym są symulowane punkty rastrowe. Wpisz wartości w oknie dialogowym Rastry półtonowe:

Do góry

- W polu Liniatura wpisz liniaturę rastra i jednostkę miary. Wpisywane wartości mogą należeć do zakresu od 1,000 do 999,999 linii na cal oraz od 0,400 do 400,00 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

Konwertowanie kolorowego zdjęcia na tryb Skala szarości

- 1. Otwórz fotografię, która będzie konwertowana na czarno-białą.
- 2. Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Skala szarości.
- 3. Kliknij opcję Odrzuć. Program Photoshop przekonwertuje kolory obrazu na czerń, biel oraz odcienie szarości.

Uwaga: Powyższa technika minimalizuje rozmiar pliku, ale powoduje utratę informacji o kolorach i może spowodować przekonwertowanie sąsiednich kolorów na dokładnie ten sam odcień szarości. Użycie warstwy dopasowania Czarno-biały powoduje zwiększenie rozmiaru pliku, ale pozwala zachować informacje o kolorach i umożliwia odwzorowanie kolorów na odcienie szarości.

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

Do góry

zastępcze (na obrazie w skali szarości). Procedura taka pozwala generować różne odcienie szarości nawet dla obrazów skanowanych przy użyciu skanera 1-bitowego.

Konwertowanie obrazu RGB lub w skali szarości na obraz w kolorach indeksowanych

Do góry

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 pojawi 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. Jeśli na przykład w programie Photoshop zostanie użytych 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.

Główna (Percepcyjna) Jest tworzona paleta kolorów użytkownika. Priorytet mają kolory najlepiej postrzegane przez człowieka. Ta opcja ma zastosowanie, gdy jest otwartych kilka dokumentów — uwzględnia wszystkie z nich.

Główna (Selektywna) Jest tworzona tablica kolorów podobna do tabeli Percepcyjna. W tym wypadku są jednak preferowane duże obszary kolorów i kolory internetowe. Ta opcja pozwala uzyskać kolory o największej integralności. Ta opcja ma zastosowanie, gdy jest otwartych kilka dokumentów — uwzględnia wszystkie z nich.

Główna (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. Ta opcja ma zastosowanie, gdy jest otwartych kilka dokumentów — uwzględnia wszystkie z nich.

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.

Kolor 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, która daje mniej widoczny schemat roztrząsania niż opcja Wzorek. 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.

Wzorek 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.

Więcej tematów Pomocy

Dostosowywanie tablic kolorów indeksowanych

Dodawanie warunkowej zmiany trybu do operacji

Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów

(CC) BY-NC-SR

Dlaczego kolory są czasami niespójne? Jak działa system zarządzania kolorami? Kiedy potrzebny jest system zarządzania kolorami? Przygotowanie stanowiska wyświetlania na potrzeby zarządzania kolorami

System zarządzania kolorami niweluje różnice między kolorami generowanymi przez różne urządzenia, dzięki czemu użytkownik może przewidzieć wygląd wyjściowych kolorów. Prawidłowe wyświetlanie kolorów umożliwia podejmowanie właściwych decyzji na wszystkich etapach obiegu pracy, począwszy od wstępnego zarejestrowania przez urządzenie cyfrowe, a skończywszy na wygenerowaniu obrazu przez urządzenie wyjściowe. Zarządzanie kolorami pozwala uzyskać kolorystykę wydruków zgodną ze standardami ISO, SWOP i Japan Color.

Dlaczego kolory są czasami niespójne?

Do góry

Nie istnieje takie urządzenie wyjściowe, które byłoby w stanie odtworzyć wszystkie kolory rozpoznawane przez ludzkie oko. Każde urządzenie dysponuje ograniczonym zakresem kolorów (nazywanym też gamutem) i nie jest w stanie odtworzyć kolorów spoza tego zakresu.

Model kolorów określa relacje między wartościami, a przestrzeń kolorów wyznacza bezwzględną interpretację tych wartości jako kolorów. Niektóre modele kolorów (np. CIE L*a*b) mają niezmienną przestrzeń kolorów, ponieważ odnoszą się bezpośrednio do sposobu postrzegania kolorów przez człowieka. Modele takie określa się jako niezależne od urządzeń. Inne modele kolorów (np. RGB, HSL, HSB i CMYK) udostępniają wiele różnych przestrzeni kolorów. Ponieważ modele takie zmieniają się w zależności od skojarzonej z nimi przestrzeni kolorów, a ta jest często wyznaczana przez urządzenie, określa się jako modele zależne od urządzeń.

Ze względu na różnice między poszczególnymi przestrzeniami kolorów, przenoszenie dokumentów między różnymi urządzeniami może powodować zmiany kolorystyki. Różnice kolorów mają najczęściej następujące przyczyny: różne źródła tego samego obrazu; różne metody definiowania kolorów w różnych aplikacjach; różne właściwości nośników (na przykład na zwykłym papierze gazetowym można odtworzyć mniej kolorów, niż na lepszej jakości papierze do druku czasopism); a także inne naturalne rozbieżności, takie jak odmienne właściwości monitorów wynikające z różnych metod produkcji i różnego czasu eksploatacji.



Gamuty kolorów różnych urządzeń i dokumentów A. Przestrzeń kolorów Lab B. Dokumenty (przestrzeń robocza) C. Urządzenia

Jak działa system zarządzania kolorami?

Do góry

Problemy związane z poprawnym odtwarzaniem kolorów mają swoje źródło w tym, że w różnych urządzeniach i w różnych aplikacjach są używane różne przestrzenie kolorów. Jednym z rozwiązań tego problemu jest korzystanie z niezależnego systemu zarządzaniem kolorami, który poprawnie interpretuje kolory i pośredniczy w komunikacji między urządzeniami. Ogólna zasada działania systemu zarządzania kolorami (systemu CMS) jest następująca: po porównaniu przestrzeni, w której utworzono dany kolor, z przestrzenią docelową wprowadzane są dopasowania mające na celu możliwie najwierniejsze odtworzenie koloru na urządzeniu docelowym.

System zarządzania kolorami interpretuje kolory za pomocą profilów 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. System zarządzania kolorami firmy Adobe wykorzystuje profile ICC (International Color Consortium) jako standard przenoszenia kolorów między różnymi platformami.

Ponieważ nie istnieje jedna formuła przekształcania kolorów, która idealnie spełniałaby wymagania wszystkich rodzajów materiałów graficznych, system zarządzania kolorami umożliwia wybór różnych metod konwersji kolorów. Użytkownik może dzięki temu wybrać metodę odpowiednią dla konkretnego elementu graficznego. Na przykład metoda zachowująca prawidłowe relacje między kolorami na fotografiach natury może nie sprawdzać się w przypadku grafiki przedstawiającej znak logo, który zawiera płaszczyzny jednolitych kolorów.

Uwaga: Zarządzania kolorami nie należy mylić z korekcją kolorów. System zarządzania kolorami nie jest w stanie poprawić problemów z tonami lub balansem kolorów w zapisanych obrazach. Stanowi on raczej środowisko umożliwiające dobre dostosowanie kolorów obrazu do parametrów konkretnych urządzeń wyjściowych.

Kiedy potrzebny jest system zarządzania kolorami?

Do góry

Jeśli nie jest używany system zarządzania kolorami, specyfikacje kolorów zależą od właściwości danego urządzenia. Zarządzanie kolorami może nie być potrzebne w sytuacji, gdy proces produkcyjny podlega ścisłej kontroli pod kątem konkretnego nośnika. 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 systemu zarządzania kolorami jest tym większa, im więcej zmiennych elementów obejmuje procedura przygotowywania wydruków. Stosowanie systemu zarządzania kolorami jest zalecane, jeśli planuje się wielokrotne wykorzystanie grafiki kolorowej — zarówno do różnych celów (druku i publikacji online), jak i na różnych urządzeniach w ramach tego samego nośnika (np. na różnych maszynach drukarskich). System zarządzania kolorami powinien być stosowany także wtedy, gdy używa się wielu stacji roboczych.

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 małym gamucie, takich jak czterokolorowe maszyny drukarskie.
- Gdy trzeba wyświetlić precyzyjną próbę ekranową (podgląd) dokumentu kolorowego z symulacją konkretnego urządzenia wyjściowego. (Próba ekranowa podlega wielu ograniczeniom, związanym między innymi z właściwościami samego monitora i takimi czynnikami, jak oświetlenie pomieszczenia).
- Gdy zachodzi potrzeba prawidłowej oceny i spójnego wykorzystania grafiki kolorowej z wielu różnych źródeł (o ile źródła te również używały systemu zarządzania kolorem, a niekiedy nawet wówczas, gdy taki system nie był używany).
- Gdy dokumenty kolorowe będą wysyłane na wiele różnych urządzeń i nośników, a nie będzie możliwości ręcznego dopasowywania kolorów w dokumentach lub oryginalnej grafice. Zarządzanie kolorami jest szczególnie ważne w przypadku dokumentów przeznaczonych zarówno do druku, jak i do publikacji online.
- Gdy trzeba uzyskać prawidłowy wydruk kolorów na nieznanym urządzeniu wyjściowym. Można na przykład opublikować w Internecie dokument, który każdy będzie mógł wydrukować na żądanie w dowolnej części świata i uzyskać prawidłowe kolory.

Przygotowanie stanowiska wyświetlania na potrzeby zarządzania kolorami

Do góry

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 dotyczące kolorów i oświetlenia w miejscu pracy pomogą w uzyskaniu najlepszych rezultatów:

- Dokumenty powinny być oglądane w pomieszczeniach oświetlonych światłem o stałym natężeniu i temperaturze. Ponieważ oświetlenie naturalne ma to do siebie, że jego cechy zmieniają się w ciągu dnia (a to wpływa na wygląd kolorów na ekranie), warto pracować w pomieszczeniach bez okien lub dobrze zacienionych. Aby wyeliminować niebiesko-zielone odbicia światła fluorescencyjnego, należy używać oświetlenia D50 (o temperaturze 5000° Kelvina). Można też oglądać wydruki w podświetlarkach D50.
- Kolorystyka ścian i sufitu w pomieszczeniach, w których są oglądane dokumenty, powinna być neutralna. Kolor pomieszczenia może wpływać na percepcję barw wyświetlanych na ekranie lub widocznych na wydruku. Najbardziej wskazany kolor pomieszczenia to neutralna szarość. Dodatkowym czynnikiem wpływającym na postrzeganie barw na ekranie może być kolor ubrania, które odbija się w szkle monitora.
- Z pulpitu (tła wyświetlanego na monitorze) należy usunąć kolorowe wzorki. Jaskrawe lub intensywne wzory otaczające dokument zaburzają prawidłową percepcję kolorów. Skonfiguruj pulpit w neutralnych odcieniach szarości.
- Próbki dokumentu analizuj w takich warunkach, w jakich będzie oglądana ostateczna wersja dokumentu. Na przykład katalog AGD powinien być oglądany w świetle zwykłych żarówek (jakie stosuje się w domach), a katalog z meblami biurowymi w świetle jarzeniówek typowych dla biura. Ostateczne decyzje dotyczące kolorów należy jednak zawsze podejmować w warunkach oświetleniowych określonych przez lokalne wymagania co do wydruków próbnych.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Warstwy

Wprowadzenie do warstw

Infinite Skills (9 sierpnia 2012) Samouczek wideo Wprowadzenie do warstw i panelu Warstwy

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Podstawy pracy z warstwami

Informacje o warstwach Omówienie panelu Warstwy Konwersja tła i warstw Powielanie warstw Próbka z wszystkich widocznych warstw Zmiana preferencji przezroczystości

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?



10 najważniejszych usprawnień obsługi warstw zapewniających oszczędność czasu w programie Photoshop CS6

Julieanne Kost Julieanne Kost, specjalistka firmy Adobe ds. obróbki obrazów cyfrowych, omawia 10 najważniejszych ulepszeń panelu Warstwy w programie Photoshop CS6. Wa And

Warstwy — podstawy

Andy Anderson Jak używać warstw? Autor blogu Infinite Skills, Andy Anderson, demonstruje podstawowe opcje i funkcje panelu Warstwy.

Informacje o warstwach

Do góry

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.

Opis pracy z warstwami można znaleźć w materiale Samouczek wideo: Omówienie warstw.

Organizowanie 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.

Praca z warstwami odbywa się na panelu Warstwy. Grupy warstw umożliwiają porządkowanie warstw i zarządzanie nimi. Korzystając z grup. można porządkować warstwy według różnych kryteriów, co pozwala uniknąć nieporządku na panelu Warstwy. Grupy można zagnieżdżać wewnątrz innych grup. Grupy warstw umożliwiają też jednoczesne przypisywanie atrybutów i masek do wielu warstw.

Warstwy do bezpiecznego edytowania

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.

Warstwy wideo

Możesz użyć warstw wideo, aby dodać wideo do obrazu. Po zaimportowaniu klipu wideo do obrazu jako warstwy wideo można maskować warstwę, przekształcać ją, stosować efekty warstwy, malować w poszczególnych klatkach lub rasteryzować pojedynczą klatkę i konwertować ją na warstwę standardową. Panel Oś czasu umożliwia odtwarzanie wideo wewnątrz obrazów i daje dostęp do poszczególnych klatek. Zobacz Obsługiwane formaty wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended).

Omówienie panelu Warstwy

Do góry

Na panelu Warstwy są wyświetlane wszystkie warstwy, grupy warstw i efekty warstw dla danego obrazu. Panel Warstwy umożliwia tworzenie nowych warstwy, wyświetlanie i ukrywanie warstw oraz korzystanie z grup warstw. W menu panelu Warstwy są 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

Wybierz polecenie Okno > Warstwy.

Wybieranie polecenia z menu panelu Warstwy

Kliknij trójkąt w prawym górnym rogu panelu.

Zmienianie rozmiaru miniaturek warstwy

Z menu panelu Warstwy wybierz polecenie Opcje panelu, a następnie wybierz rozmiar miniaturki.

Zmienianie zawartości miniaturki

Z menu panelu Warstwy wybierz polecenie Opcje panelu, a następnie zaznacz opcję Cały dokument, aby wyświetlić 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

Kliknij trójkąt po lewej stronie folderu grupy. Zobacz Wyświetlanie warstw i ich grup w obrębie grupy.

Warstwy filtrów (CS6)

W górnej części panelu Warstwy znajdują się opcje filtrowania, które umożliwiają szybkie znajdowania kluczowych warstw w złożonych dokumentach. Można wyświetlać podzbiory warstw według nazwy, rodzaju, efektu, trybu, atrybutu lub etykiety koloru.

								+ x
Warstwy								*
,O Rodzaj	¢	-	0	т	IJ	ſ		E
Zwykły				¢	Kryc	ieı	100%	•

Opcje warstw filtrowania w panelu Warstwy

- 1. Wybierz typ filtra z menu podręcznego.
- 2. Wybierz lub wprowadź kryteria filtrowania.
- 3. Kliknij przycisk przełączania, aby włączyć lub wyłączyć filtrowanie warstw.

Konwersja tła i warstw

Gdy zostanie utworzony nowy obraz o białym lub kolorowym tle, obraz znajdujący się na samym spodzie na panelu Warstwy otrzyma nazwę Tło. Obraz może mieć tylko jedną warstwę tła. Jej miejsce pośród innych warstw, tryb mieszania oraz krycie nie mogą ulegać żadnym zmianom. Tło można przekonwertować do warstwy standardowej, dla której można zmieniać wspomniane atrybuty.

Nowo utworzony obraz o przezroczystej zawartości nie ma warstwy tła. Ograniczenia warstwy tła nie dotyczą warstwy umieszczonej na samym spodzie, dlatego można dowolnie zmieniać jej położenie na panelu Warstwy, jej tryb mieszania oraz krycie.

Konwersja tła na warstwę

- 1. Kliknij dwukrotnie opcję Tło na panelu Warstwy lub wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa z tła.
- 2. Ustaw opcje warstwy. Zobacz Tworzenie warstw i grup.
- 3. Kliknij przycisk OK.

Konwersja warstwy na tło

- 1. Zaznacz warstwę na 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: Tła nie można utworzyć przez nadanie zwykłej warstwie nazwy Tło. Należy w tym celu użyć polecenia Tło z warstwy.

Powielanie warstw

Do góry

Do góry

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 panelu Warstwy.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij warstwę lub grupę na przycisk Utwórz nową warstwę 🗉.
 - Z menu Warstwy lub z menu panelu Warstwy wybierz polecenie Powiel warstwę lub Powiel grupę. Wpisz nazwę warstwy lub grupy i kliknij OK.

Powielanie warstwy lub grupy do innego obrazu

- 1. Otwórz obraz źródłowy i docelowy.
- 2. Na panelu Warstwy obrazu źródłowego zaznacz co najmniej jedną warstwę lub grupę warstw.
- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij warstwę lub grupę z panelu Warstwy do obrazu docelowego.
 - Używając narzędzia Przesuwanie, b przeciągnij obiekt z obrazu źródłowego do docelowego. Powielona warstwa lub grupa zostanie wyświetlona nad warstwą aktywną na panelu Warstwy obrazu docelowego. Jeśli elementy zostaną przeciągnięte z wciśniętym klawiszem Shift, będą wyświetlane w tym samym miejscu co na obrazie źródłowym (o ile 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 panelu 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. (W tej metodzie kopiowane są tylko piksele, z wyłączeniem właściwości warstwy, takich jak tryb mieszania.)

Tworzenie nowego dokumentu z warstwy lub grupy

- 1. Zaznacz warstwę lub grupę na panelu Warstwy.
- 2. Z menu Warstwy lub z menu panelu Warstwy wybierz polecenie Powiel warstwę lub Powiel grupę.
- 3. Z menu podręcznego Dokument wybierz polecenie Nowy i kliknij przycisk OK.

Próbka z wszystkich widocznych warstw

Domyślnie, przy pracy z narzędziami Pędzel mieszający, 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.

Aby zastosować wymienione narzędzia do smużenia lub próbkowania pikseli na wszystkich widocznych warstwach, zaznacz na pasku opcji pozycję Próbkuj wszystkie warstwy.

Zmiana preferencji przezroczystości

Do góry

- 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 przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Generowanie zasobów obrazów z warstw | Photoshop CC

Generowanie zasobów obrazów z warstw lub grup warstw Przypadek użycia — projektowanie strony internetowej Określanie parametrów jakości i rozmiaru Wyłączanie generowania zasobów obrazów dla wszystkich dokumentów Często zadawane pytania

Z zawartości warstwy lub grupy warstw w pliku PSD można wygenerować zasoby — obrazy JPEG, PNG lub GIF. Zasoby są generowane automatycznie po dopisaniu rozszerzenia obsługiwanego formatu obrazu do nazwy warstwy lub grupy warstw. Opcjonalnie można ustawić parametry jakości i rozmiaru generowanych zasobów orazów.

Generowanie zasobów obrazów z pliku PSD jest szczególnie przydatne w przypadku projektowania stron internetowych dla wielu urządzeń.

Generowanie zasobów obrazów z warstw lub grup warstw

Do góry

Aby dokładiej omówić działanie generatora zasobów obrazów, użyjemy prostego pliku PSD (pobierz za pomocą tego łącza) z następującą hierarchią warstw:



Przykładowy plik PSD i hierarchia jego warstw

Hierarchia warstw tego pliku obejmuje dwie grupy warstw: *Rounded_rectangles* (Prostokąty zaokrąglone) i *Ellipses* (Elipsy). Każda z tych grup warstw zawiera pięć warstw.

Aby wygenerować zasoby obrazów z tego pliku PSD, wykonaj następujące czynności:

- 1. Po otwarciu pliku PSD wybierz opcję Plik > Generuj > Zasoby obrazów.
- 2. Dopisz rozszerzenie odpowiedniego formatu plików (.jpg, .png lub .gif) do nazw warstw lub grup warstw, z których chcesz wygenerować zasoby obrazów. Na przykład zmień nazwy grup warstw *Rounded_rectangles* i *Ellipses* na Rounded_rectangles.jpg i Ellipses.png; zmień też nazwę warstwy *Ellipse_4* na Ellipse_4.gif.

Uwaga: W nazwach warstw nie są obsługiwane znaki specjalne /, : i *.

Program Photoshop wygeneruje zasoby obrazów i zapisze je w podfolderze razem ze źródłowym plikiem PSD. Jeśli źródłowy plik PSD nie jest jeszcze zapisany, program Photoshop zapisuje generowane zasoby w folderze na pulpicie.



Nazwy zasobów obrazów są generowane z nazw warstw i grup warstw.

Generowanie zasobów obrazów jest włączone dla bieżącego dokumentu. Po włączeniu ta funkcja pozostaje dostępna przy kolejnym otwarciu dokumentu. Aby wyłączyć generowanie zasobów obrazów dla bieżącego dokumentu, usuń zaznaczenie opcji Plik > Generowanie > Zasoby obrazów.

Generowanie wielu zasobów z warstwy lub grupy warstw

Aby wygenerować wiele zasobów z warstwy lub grupy warstw, oddziel nazwy zasobów przecinkami (,). Następująca nazwa warstwy powoduje na przykład wygenerowanie trzech zasobów:

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

Przypadek użycia - projektowanie strony internetowej

Do góry

Generowanie zasobów obrazów z pliku PSD jest szczególnie przydatne w przypadku projektowania stron internetowych dla wielu urządzeń. Rozważmy następujący projekt strony internetowej i jego strukturę warstw:



Projekt strony internetowej i jego hierarchia warstw

Wydzielimy ikonę w górnym wierszu siatki obrazów Global Hotspots (Ważne miejsca na świecie) jako zasoby obrazów:

• Dopisz rozszerzenia formatów plików do odpowiednich nazw warstw.

٥	🔻 🚍 🛛 AdventureCo Logo.jpg
٥	💢 Logo
۲	T ADVENTURE CO.

	P9
• Hotspot1Hiking	
● Hotspot2Kayak	
● Hotspot3Zipline	
• Hotspot4Paddleboar	d

Zmienianie nazw odpowiednich warstw/grup warstw

Uwaga: Z zawartości danej warstwy lub grupy warstw jest tworzony pojedynczy zasób obrazu. Grupa warstw AdventureCo Logo na powyższym zrzucie ekranu zawiera na przykład warstwę kształtów i warstwę aktywnego tekstu. Te warstwy są spłaszczane podczas generowania zasobu obrazu z grupy warstw.

Program Photoshop wygeneruje zasoby obrazów i zapisze je w tej samej lokalizacji co źródłowy plik PSD.



Wygenerowane zasoby obrazów

Określanie parametrów jakości i rozmiaru

Do góry

Zasoby JPG są domyślnie generowane z jakością 90%. Zasoby PNG są domyślnie generowane jako obrazy 32-bitowe. Zasoby GIF są generowane z podstawową przezroczystością (kanałem alfa).

Zmieniając nazwy warstw i grup warstw w celu wygenerowania zasobów, można dostosować jakość i rozmiar.

Parametry zasobów JPG

- Dodaj odpowiednią jakość wyjściową jako przyrostek nazwy zasobu: .jpg(1-10) lub .jpg(1-100%). Na przykład:
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- Dodaj żądany rozmiar obrazu wyjściowego jako przedrostek nazwy zasobu (odpowiednio do obsługiwanych formatów: px, in, cm i mm).
 Program Photoshop przeskaluje obraz w odpowiedni sposób. Na przykład:
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

Uwaga: Należy dodać znak spacji między przedrostkiem a nazwą zasobu. Podając rozmiar w pikselach, można pominąć jednostkę. Przykład: 300 x 200.

Jak widać, żądany rozmiar obrazu wyjściowego można określić przy użyciu połączenia jednostek i pikseli. Na przykład nazwa warstwy 4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg jest poprawna w kontekście generowania zasobów.

Parametry zasobów PNG

- Dodaj odpowiednią jakość wyjściową jako przyrostek nazwy zasobu: 8, 24 lub 32. Na przykład:
 - Ellipse_4.png24
- Dodaj odpowiedni rozmiar obrazu wyjściowego jako przedrostek nazwy zasobu (odpowiednio do obsługiwanych formatów: px, in, cm i mm). Program Photoshop przeskaluje obraz w odpowiedni sposób. Na przykład:
 - 42% Ellipse_4.png

• 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png

Uwaga: Należy dodać znak spacji między przedrostkiem a nazwą zasobu. Podając rozmiar w pikselach, można pominąć jednostkę. *Przykład:* 300 x 200.

Q Jak widać, żądany rozmiar obrazu wyjściowego można określić przy użyciu połączenia jednostek i pikseli. Na przykład nazwa warstwy 4in x 100 Rounded_rectangle_3.png jest poprawna w kontekście generowania zasobów.

Parametry zasobów GIF

- Dodaj odpowiedni rozmiar obrazu wyjściowego jako przedrostek nazwy zasobu (odpowiednio do obsługiwanych formatów: px, in, cm i mm). Na przykład:
 - 42% Ellipse_4.gif
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
 - 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

Uwaga: Należy dodać znak spacji między przedrostkiem a nazwą zasobu. Podając rozmiar w pikselach, można pominąć jednostkę. *Przykład:* 300 x 200.

Q Jak widać, żądany rozmiar obrazu wyjściowego można określić przy użyciu połączenia jednostek i pikseli. Na przykład nazwa warstwy 4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif jest poprawna w kontekście generowania zasobów.

W przypadku zasobów GIF parametry jakości nie są dostępne.

Tworzenie złożonych nazw warstw

Nadając warstwie nazwę na potrzeby generowania zasobu, można określić wiele nazw zasobów przy użyciu parametrów. Na przykład:

120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif

Program Photoshop wygeneruje z tej warstwy następujące zasoby:

- Delicious.jpg (obraz JPG o jakości 8 powiększony do 120%)
- Delicious.png (24-bitowy obraz PNG zmniejszony do 42%)
- Delicious_2.jpg (obraz JPG o jakości 90% i wymiarach bezwzględnych 100x100 pikseli)
- Delicious.gif (obraz GIF powiększony do 250%)

Wyłączanie generowania zasobów obrazów dla wszystkich dokumentów

Funkcję generowania zasobów obrazów można wyłączyć globalnie dla wszystkich dokumentów programu Photoshop w oknie Preferencje.

- 1. Wybierz opcję Edycja > Preferencje > Wtyczki.
- 2. Usuń zaznaczenie opcji Włącz Generator.
- 3. Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Polecenie Plik > Generowanie nie jest dostępne, gdy funkcja generowania zasobów obrazów jest wyłączona w oknie Preferencje. Można ponownie włączyć tę funkcję w oknie dialogowym Preferencje.

Często zadawane pytania

Czy jest konieczne określenie niepowtarzalnych nazw zasobów?

Nazwy zasobów muszą być niepowtarzalne na poziomie dokumentu.

Jaki jest domyślny poziom jakości generowanych zasobów?

Zasoby JPG są domyślnie generowane z jakością 90%. Zasoby PNG są domyślnie generowane jako obrazy 32-bitowe. Zasoby GIF są generowane z podstawową przezroczystością (kanałem alfa).

Czy program Photoshop generuje zasoby obrazów z warstw z przezroczystością i innymi efektami?

Tak. Przezroczystość i inne efekty zastosowane do warstwy są odzwierciedlane w zasobach generowanych z danej warstwy. Efekty te mogą jednak zostać spłaszczone w generowanych zasobach.

Jak są generowane zasoby obrazów w przypadku warstw wychodzących poza obszar roboczy?

Poza obszarami jawnie zamaskowanymi generowany zasób zawiera wszystkie dane pikseli warstwy. Warstwy i grupy warstw wychodzące poza obszar roboczy są w całości widoczne w generowanych zasobach.

Czy przecinek jest jedynym dozwolonym separatorem nazw zasobów obrazów?

Do góry

Oprócz przecinka (,) można oddzielać nazwy zasobów obrazów symbolem plus (+). Na przykład:

42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

Ten sam wynik da następujący zapis:

42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

Zobacz także

Szczegółowe omówienie modułu Photoshop Generator

(cc) EY-NC-58 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Tworzenie obiektów inteligentnych | CC, CS6

Omówienie obiektów inteligentnych Tworzenie osadzonych obiektów inteligentnych | CC, CS6 Tworzenie połączonych obiektów inteligentnych | Photoshop CC Powielanie osadzonego obiektu inteligentnego Edytowanie zawartości obiektu inteligentnego Zastępowanie zawartości obiektu inteligentnego Konwertowanie osadzonego lub połączonego obiektu inteligentnego Eksportowanie zawartości osadzonego obiektu inteligentnego

Omówienie obiektów inteligentnych

Do góry

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.

Programy Photoshop CC i CS6 umożliwiają osadzanie zawartości obrazów w dokumentach programu Photoshop. W programie Photoshop CC można także tworzyć połączone obiekty inteligentne, których zawartość odnosi się do zewnętrznych plików obrazów. Zawartość połączonego obiektu inteligentnego jest aktualizowana w przypadku zmian źródłowego pliku obrazu.

Połączone obiekty inteligentne różnią się od powielonych *wystąpień* obiektu inteligentnego umieszczonych w dokumencie programu Photoshop. W przypadku połączonych obiektów inteligentnych można użyć współużytkowanego pliku źródłowego w wielu dokumentach programu Photoshop.

Obiekty inteligentne pozwalają:

- Przeprowadzić bezpieczne przekształcanie obiektów. Skalować, obracać, pochylać, zniekształcać lub zawijać warstwy albo przekształcać ich perspektywę bez utraty oryginalnych danych lub jakości obrazu, ponieważ przekształcenia te nie wpływają na oryginalne dane.
- Pracować z danymi wektorowymi, takimi jak kompozycje wektorowe z programu Illustrator, które w innym przypadku byłyby rasteryzowane w programie Photoshop.
- Prowadzić bezpieczne filtrowanie obiektów. W dowolnym momencie można edytować filtry zastosowane do obiektów inteligentnych.
- Edytować jeden obiekt inteligentny i automatycznie aktualizować wszystkie połączone z nim wystąpienia.
- Stosować maskę warstwy połączoną lub niepołączoną z warstwą obiektu inteligentnego.
- Wypróbować różne projekty z obrazami zastępczymi w niskiej rozdzielczości, które później zostaną zastąpione wersjami końcowymi.

Operacji zmieniających dane pikseli (np. malowania, rozjaśniania, ściemniania lub klonowania) nie można przeprowadzać bezpośrednio na warstwie obiektu inteligentnego, jeśli nie zostanie ona najpierw przekonwertowana na zwykłą warstwę, którą zostanie później zrasteryzowana. 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.



Warstwa zwykła i obiekt inteligentny na panelu Warstwy. W prawym dolnym rogu miniaturki obiektu inteligentnego jest widoczna specjalna ikona.



(Photoshop CC) Połączony obiekt inteligentny w panelu Warstwy

Tworzenie osadzonych obiektów inteligentnych | CC, CS6

Do góry

Osadzone obiekty inteligentne można tworzyć kilkoma metodami: przez użycie polecenia Otwórz jako obiekt inteligentny, umieszczenie pliku (CS6), umieszczenie pliku jako osadzonego (CC, CS6), wklejenie danych z programu Illustrator albo przekonwertowanie co najmniej jednej warstwy programu Photoshop na obiekt inteligentny.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (CC) Wybierz polecenie Plik > Umieść jako osadzony, aby zaimportować pliki jako obiekty inteligentne do otwartego dokumentu programu Photoshop.
 - Wybierz polecenie Plik > Otwórz jako obiekt inteligentny, zaznacz plik i kliknij opcję Otwórz.
 - (CS6) Wybierz polecenie Plik > Umieść, aby zaimportować pliki jako obiekty inteligentne do 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 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 do
 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.
 - Przeciągnij 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 elastyczności włącz zarówno opcję PDF, jak i AICB (brak obsługi przezroczystości) w sekcji Obsługa plików i schowka okna dialogowego Preferencje w programie Adobe Illustrator.

Tworzenie połączonych obiektów inteligentnych | Photoshop CC

Program Photoshop CC pozwala tworzyć połączone obiekty inteligentne. Zawartość połączonego obiektu inteligentnego jest aktualizowana w przypadku zmian źródłowego pliku obrazu. Połączone obiekty inteligentne są szczególnie przydatne dla zespołów, jak również w sytuacjach wymagających używania zasobów w wielu projektach.

Aby utworzyć połączony obiekt inteligentny, wykonaj następujące czynności:

- 1. Wybierz polecenie Plik > Umieść połączone.
- 2. Wybierz odpowiedni plik i kliknij przycisk Umieść.

Połączony obiekt inteligentny zostanie utworzony i wyświetlony w panelu Warstwy z ikoną łącza (20).

Aktualizowanie połączonych obiektów inteligentnych

Jeśli zewnętrzny plik źródłowy zmieni się w czasie, gdy będzie otwarty dokument programu Photoshop odnoszący się do tego pliku, odpowiedni połączony obiekt inteligentny zostanie automatycznie zaktualizowany. Po otwarciu dokumentu programu Photoshop zawierającego zdesynchronizowane połączone obiekty inteligentne można zaktualizować te obiekty:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę połączonego obiektu inteligentnego i wybierz polecenie Zaktualizuj zmienioną zawartość 🗆.
- Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Zaktualizuj zmienioną zawartość ...

Połączone obiekty inteligentne, których obrazy źródłowe uległy zmianie, są podświetlone w panelu Warstwy:

Obraz_zewnętrzny

Zdesynchronizowane połączone obiekty inteligentne podświetlone w panelu Warstwy

Połączone obiekty inteligentne z brakującymi zewnętrznymi plikami źródłowymi podświetlone w panelu Warstwy

Q Aby zaktualizować wszystkie połączone obiekty inteligentne w bieżącym dokumencie programu Photoshop, wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Zaktualizuj całą zmienioną zawartość.

Osadzanie połączonych obiektów inteligentnych

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- · Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę połączonego obiektu inteligentnego w panelu Warstwy i wybierz polecenie Osadź połączone.
- Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Osadź połączone.
- W panelu Właściwości kliknij opcję Osadź.
- 💡 Aby osadzić wszystkie połączone obiekty inteligentne w dokumencie programu Photoshop, wybierz polecenie Wybierz > Obiekty inteligentne > Osadź wszystkie połączone .

Powielanie osadzonego obiektu inteligentnego

- Zaznacz warstwę obiektu inteligentnego w panelu Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Aby utworzyć duplikat obiektu inteligentnego połączony z oryginałem, wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa przez kopiowanie lub przeciągnij warstwę obiektu inteligentnego na ikonę Utwórz nową warstwę u dołu panelu 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.

W panelu Warstwy zostanie wyświetlony nowy obiekt inteligentny o nazwie składającej się z nazwy oryginału i sufiksu "kopia".

Edytowanie zawartości obiektu inteligentnego

Podczas edytowania obiektu inteligentnego zawartość źródłowa jest otwierana w programie Photoshop (jeśli zawartość to dane rastrowe albo plik Camera Raw) lub aplikacji domyślnie obsługującej format umieszczonego pliku (na przykład w programie Adobe Illustrator lub Adobe Acrobat). Zapisanie zmian w zawartości źródłowej powoduje aktualizację wszystkich połączonych z nią obiektów inteligentnych w dokumencie programu Photoshop.

1. Zaznacz obiekt inteligentny na panelu Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Edytuj zawartość.
- Kliknij dwukrotnie miniaturkę obiektu inteligentnego w panelu Warstwy.
- · W panelu Właściwości kliknij opcję Edytuj zawartość.
- 2. Kliknij OK, aby zamknąć okno dialogowe.
- 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

Dane obrazu można zastąpić w jednym obiekcie inteligentnym lub w wielu połączonych wystąpieniach. Ta opcja umożliwia szybkie aktualizowanie projektu graficznego lub zastępowanie obrazów zastępczych o niskiej rozdzielczości końcowymi wersjami.

Uwaga: Gdy obiekt inteligentny jest zastępowany, wszystkie skalowania, wypaczenia i efekty zastosowane do pierwszego obiektu inteligentnego sa zachowywane.

- 1. Zaznacz obiekt inteligentny i wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Zastąp zawartość.
- 2. Przejdź do pliku, który ma zostać użyty, a następnie kliknij przycisk Umieść.
- 3. Kliknij przycisk OK.

Nowa zawartość zostanie umieszczona w obiekcie inteligentnym.

Do góry

Do góry

Konwertowanie osadzonego lub połączonego 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.

- Zaznacz obiekt inteligentny i wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Rasteryzuj.
- Q 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.

Eksportowanie zawartości osadzonego obiektu inteligentnego

Do góry

- 1. Zaznacz obiekt inteligentny w panelu 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.

Inne materiały polecane przez firmę Adobe

(cc) EV-NC-5用 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Zmienianie nazwy warstwy lub grupy Przypisywanie koloru do warstwy lub grupy Rasteryzacja warstw Usuwanie warstwy lub grupy Eksportowanie warstw Scalanie warstw

Zmienianie nazwy warstwy lub grupy

Nazwy warstw dodawanych do obrazów warto wybierać tak, by odpowiadały zawartości warstw. Nazwy opisowe ułatwiają identyfikację warstw na panelu.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy lub grupy na panelu Warstwy, a następnie wprowadź nową nazwę.
 - Trzymając wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij dwukrotnie warstwę na panelu Warstwy (nie jej nazwę ani nie miniaturkę). Wpisz nową nazwę w polu tekstowym Nazwa, a następnie kliknij przycisk OK.
 - Zaznacz warstwę lub grupę, a następnie z menu Warstwy lub z menu panelu Warstwy wybierz polecenie Właściwości warstwy lub Właściwości grupy. Wpisz nową nazwę w polu tekstowym Nazwa, a następnie kliknij przycisk OK.

Przypisywanie koloru do warstwy lub grupy

Kodowanie warstw i grup przy użyciu kolorów ułatwia ich wyszukiwanie na panelu Warstwy.

- (CC, CS6) Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę lub grupę i wybierz kolor.
- (CS5) Zaznacz warstwę lub grupę i z menu Warstwy wybierz polecenie Właściwości warstwy lub Właściwości grupy. Z menu podręcznego Kolor wybierz kolor i kliknij przycisk OK.

Rasteryzacja 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.

• Zaznacz warstwy przeznaczone do rasteryzacji, wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj, a następnie wybierz jedną z poniższych opcji:

Tekst Pozwala zrasteryzować tekst na warstwie tekstowej. Nie umożliwia jednak rasteryzowania żadnych innych danych wektorowych na warstwie.

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 Umożliwia przekonwertowanie obiektu inteligentnego na warstwę rastrową.

Wideo Rasteryzuje bieżącą klatkę wideo, tworząc warstwę obrazu.

3D (tylko wersja Extended) Umożliwia zrasteryzowanie bieżącego widoku danych 3D do płaskiej warstwy rastrowej.

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 > Zaznacz połączone warstwy i zrasteryzuj wszystkie zaznaczone warstwy.

Do góry

Do góry

Usuwanie warstwy lub grupy

Usunięcie z pliku obrazu nieużywanych warstw umożliwia zmniejszenie jego rozmiaru.

💡 Aby szybko usunąć puste warstwy, wybierz opcje Plik > Skrypty > Usuń wszystkie puste warstwy.

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz co najmniej jedną warstwę lub grupę.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby usunięcie elementów wiązało się z potwierdzeniem, kliknij ikonę Usuń 3. Można też wybrać polecenie Warstwy > Usuń > Warstwa, Usuń warstwę lub Usuń grupę z menu panelu Warstwy.
 - Aby usunąć warstwę lub grupę bez potwierdzenia, przeciągnij ją na ikonę Usuń
 [®], kliknij tę ikonę z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) albo naciśnij klawisz Delete.
 - Aby usunąć warstwy ukryte, wybierz polecenie Warstwy > Usuń > Warstwy ukryte.
 - Q 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.

• Wybierz polecenie Plik > Skrypty > Eksportuj warstwy do plików.

Scalanie 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 sąsiednie warstwy lub grupy, zaznacz górny element i wybierz polecenie Warstwa > Scal warstwy. Aby scalić warstwy połączone, wybierz polecenie Warstwa > Zaznacz połączone warstwy, a następnie scal zaznaczone warstwy. Aby scalić dwie warstwy 3D, wybierz polecenie Warstwa > Scal warstwy. Scalone warstwy będą miały wspólną scenę, a warstwa znajdująca się na wierzchu odziedziczy właściwości 3D warstwy znajdującej się na spodzie. Aby włączyć tę funkcję, widoki kamer muszą być takie same.

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 lub z menu panelu Warstwy.

Więcej informacji o maskach przycinających zawiera rozdział Maskowanie warstw przy użyciu masek przycinających.

Scalanie wszystkich widocznych warstw i grup obrazu

Wybierz polecenie Scal widoczne z menu Warstwy lub z menu panelu Warstwy. Wszystkie warstwy, na których będzie wyświetlana ikona oka I zostaną 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.

Do góry

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. Naciśnij klawisze Shift + Ctrl + Alt + E (Windows) lub Shift + Command + Option + E (Mac OS).

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 (to samo polecenie można wybrać z menu panelu Warstwy).

Więcej tematów pomocy

• Wyświetlanie informacji o pliku w oknie dokumentu

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Zaznaczanie warstw Grupowanie i łączenie warstw Wyświetlanie krawedzi i uchwytów warstwy

Zaznaczanie warstw

Do góry

Możesz zaznaczyć jedną lub więcej warstw, z którymi chcesz pracować. W przypadku niektórych działań, takich jak malowanie lub dostosowywanie kolorów i tonów, można pracować tylko z jedną warstwą w danej chwili. Pojedynczą zaznaczoną warstwę nazywa się warstwą aktywną. Nazwa warstwy aktywnej jest wyświetlana na pasku tytułowym okna dokumentu.

W przypadku innych działań, takich jak przesuwanie, wyrównywanie, przekształcanie lub stosowanie stylów z panelu Style, można pracować z wieloma warstwami jednocześnie. Warstwy można zaznaczać w panelu Warstwy lub za pomocą narzędzia Przesuwanie 🌬.

Warstwy mogą być również łączone. W odróżnieniu od wielu warstw zaznaczonych jednocześnie warstwy połączone nie są rozłączane nawet po zmianie zaznaczenia na panelu Warstwy. Zobacz Łączenie i rozłączanie warstw.

Q Jeśli wynik zastosowania narzędzia lub polecenia nie jest zgodny z oczekiwaniami, być może nie zaznaczono właściwej warstwy. W takim wypadku należy sprawdzić na panelu Warstwy, czy jest zaznaczona właściwa warstwa.

Zaznaczanie warstw na panelu Warstwy

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij warstwę na panelu Warstwy.
- · Aby zaznaczyć grupę kolejnych warstw, kliknij pierwszą z nich, a następnie kliknij ostatnią z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby zaznaczyć wiele warstw, które nie znajdują się obok siebie, kliknij je na panelu Warstwy z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Uwaga: Podczas zaznaczania kliknij w obszarze poza miniaturką warstwy, przytrzymując wciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Aby zaznaczyć nieprzezroczyste obszary warstwy, kliknij jej miniaturkę, przytrzymując wciśnięty klawisz Ctrl lub Command.

- Aby zaznaczyć wszystkie warstwy, wybierz polecenie Zaznacz > Wszystkie warstwy.
- Aby zaznaczyć wszystkie warstwy tego samego typu (np. wszystkie warstwy tekstowe), wybierz polecenie Zaznacz > Podobne warstwy.
- Aby usunąć zaznaczenie warstwy, kliknij ją, trzymając naciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- Aby usunąć zaznaczenie wszystkich warstw, kliknij pod warstwą tła lub pod warstwą na samym spodzie na panelu Warstwy albo wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie warstw.

Zaznaczanie warstw w oknie dokumentu

- 1. Wybierz narzędzie Przesuwanie Met.
- 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. Kliknij grupę na panelu Warstwy.
- 2. Kliknij trójkąt po lewej stronie ikony folderu 🛄.
- 3. Kliknij jedną z warstw w grupie.

Grupowanie i rozgrupowywanie warstw

- 1. Zaznacz wiele warstw na panelu 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 panelu Warstwy w celu zgrupowania tych warstw.
- 3. Aby rozgrupować warstwy, zaznacz grupę i wybierz polecenie Warstwa > Rozgrupuj warstwy.

Dodawanie warstw do grupy

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz grupę w panelu Warstwy i kliknij przycisk Utwórz nową warstwę 3.
- 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 panelu Warstwy.
- 2. Kliknij ikonę połączenia 📾 u dołu panelu Warstwy.
- 3. Aby rozłączyć warstwy, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz połączoną warstwę 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.

Wyświetlanie krawędzi i uchwytów warstwy

Do góry

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

Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Krawędzie warstwy.

Wyświetlanie uchwytów przekształceń zaznaczonej warstwy

- 1. Wybierz narzędzie Przesuwanie Met.
- 2. Na pasku opcji zaznacz pozycję Pokaż kontrolki przekształceń.

Uchwyty przekształceń pozwalają powiększać, zmniejszać i obracać zawartość warstw. Zobacz Przekształcanie swobodne.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Kopiowanie kodu CSS z warstw | CC, CS6

Funkcja Kopiuj CSS generuje właściwości CSS z warstw kształtów i tekstu. Kod CSS jest kopiowany do schowka, skąd można go wkleić do arkusza kształtów. W przypadku kształtów przechwytywane są następujące wartości:

- Rozmiar
- Położenie
- Kolor obrysu
- · Kolor wypełnienia (z uwzględnieniem gradientów)
- Cień

W przypadku warstw tekstowych funkcja Kopiuj CSS powoduje także przechwycenie następujących wartości:

- Rodzina czcionki
- Rozmiar czcionki
- Grubość czcionki
- Wysokość wiersza
- Podkreślenie
- Przekreślenie
- · indeks górny
- indeks dolny
- Wyrównanie tekstu

Skopiowanie kodu CSS z grupy warstw zawierającej kształty lub tekst powoduje utworzenie klasy dla każdej z warstw oraz klasy grupy. Klasa grupy reprezentuje macierzysty element DIV zawierający potomne elementy DIV odpowiadające warstwom z grupy. Wartości w lewym górnym rogu potomnego elementu DIV są powiązane z macierzystym elementem DIV.

Uwaga: Polecenie Kopiuj CSS nie działa w przypadku obiektów inteligentnych ani po zaznaczeniu wielu warstw kształtów lub tekstu, które nie są zgrupowane.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Warstwy:
 - · Kliknij warstwę kształtów lub tekstu albo grupę warstw i z menu kontekstowego wybierz polecenie Kopiuj CSS.
 - · Zaznacz warstwę kształtów lub tekstu albo grupę warstw i z menu Warstwy wybierz polecenie Kopiuj CSS.
- 2. Wklej kod w dokumencie arkusza stylów.

Więcej informacji o tworzeniu stron internetowych w programie Photoshop zawiera artykuł Dzielenie stron internetowych na plasterki.

(cc) EV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Bezpieczna edycja

Techniki edytowania bezpiecznego

Techniki edytowania bezpiecznego

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 Narzędzia Stempel, Pędzel korygujący i 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 zachowuję 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.

Więcej tematów Pomocy

Informacje o Camera Raw

Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu

(CC) BY-NC-SR

Przenoszenie, układanie stosowe i blokowanie warstw

Zmiana kolejności układu stosowego warstw i grup Przesuwanie zawartości warstw Obracanie warstwy Blokowanie warstw

Zmiana kolejności układu stosowego warstw i grup

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na panelu Warstwy przeciągnij warstwę albo 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 <a>I. Jeśli grupa jest zamknięta, warstwa zostanie umieszczona na spodzie grupy.
- 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. Jeśli zaznaczony element nie należy do grupy, to polecenie ma zastosowanie do kolejności warstw na panelu 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.

Przesuwanie zawartości warstw

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwy zawierające obiekty, które mają zostać przesunięte.
- 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.

Obracanie warstwy

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę, która ma zostać obrócona.
- 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.

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 na prawo od jej nazwy będzie wyświetlana ikona blokady a. Ikona jest wypełniona, gdy warstwa jest całkowicie zablokowana (ze względu na wszelkie czynności edycyjne). Ikona jest pusta, gdy warstwa pozostaje zablokowana częściowo.

Do góry

Do góry

Do góry

Blokowanie wszystkich właściwości warstwy lub grupy

- 1. Zaznacz warstwę lub grupę.
- Kliknij opcję Zablokuj wszystko a na panelu Warstwy.
 Uwaga: Warstwy z zablokowanej grupy zostaną oznaczone przyćmioną ikoną blokady .

Częściowe blokowanie warstwy

- 1. Zaznacz warstwę.
- Na panelu Warstwy kliknij co najmniej jedną opcję blokady.
 Zablokuj przezroczyste piksele Opcja zapobiega edycji przezroczystych fragmentów warstwy. Jest to odpowiednik opcji Zachowaj przezroczyste we wcześniejszych wersjach programu Photoshop.

Zablokuj piksele 🖉 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 panelu Warstwy wybierz polecenie Zablokuj warstwy lub Zablokuj wszystkie warstwy w grupie.
- 3. Zaznacz opcje blokady i kliknij OK.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Krycie i mieszanie warstw

Określanie krycia ogólnego i krycia wypełnienia dla wybranych warstw Określanie trybu mieszania dla warstwy lub grupy Grupowanie efektów mieszania Wykluczanie kanałów z procesów mieszania Określanie zakresu tonów wykorzystywanych przy mieszaniu warstw Wypełnianie nowej warstwy kolorem neutralnym

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?



Tryby mieszania — podstawy

Andy Anderson Tryby mieszania pozwalają określić, jak piksele danej warstwy są mieszane z pikselami niższych warstw. Autor blogu Infinite Skills, Andy Anderson, demonstruje pracę z trybami mieszania i warstwami.

Określanie krycia ogólnego i krycia wypełnienia dla wybranych warstw

Ogólne 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.

Niezależnie od ogólnego krycia warstwy, które ma wpływ na zastosowane do warstwy style i tryby mieszania, użytkownik może określić krycie wypełnienia. Krycie wypełnienia ma wpływ jedynie na piksele, kształty lub tekst na warstwie i nie wpływa na krycie efektów warstwy, np. na rzucanie cieni.

Uwaga: Zmiana krycia warstwy tła lub warstwy zablokowanej nie jest możliwa. Aby przekształcić warstwę tła w zwykłą warstwę, która obsługuje przezroczystość, należy postępować zgodnie z instrukcją z sekcji Konwersja tła i warstw.

- 1. Na panelu Warstwy wybierz co najmniej jedną warstwę lub grupę.
- 2. Zmień wartości pól Krycie i Wypełnienie. (W przypadku wyboru grupy będzie dostępne jedynie pole Krycie).
 - Q Aby wyświetlić wszystkie opcje mieszania, wybierz polecenie Opcje mieszania dostępne po kliknięciu ikony Dodaj styl warstwy u dołu panelu Warstwy.

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. Dla obrazów Lab nie są dostępne tryby Rozjaśnianie, Ściemnianie, Ciemniej, Jaśniej, Różnica, Wykluczenie, Odejmij i Podziel. Informacje na temat obrazów HDR znajdują się w sekcji Funkcje obsługujące obrazy HDR (32 bity na kanał).

- 1. Zaznacz warstwę lub grupę na panelu Warstwy.
- 2. Wybierz tryb mieszania:
 - Wybierz odpowiednią opcję z menu podręcznego Tryb mieszania na 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.

Do góry
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.)

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.
- Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy, a następnie wybierz polecenie Opcje mieszania z menu panelu Warstwy lub wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania.

Uwaga: Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania albo wybierz Opcje mieszania dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu panelu 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. Logo farmy i warstwy z efektem Kontury 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 przycisk OK.

Wykluczanie kanałów z procesów mieszania

Do góry

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 dostępne po kliknięciu ikony Dodaj styl warstwy fx u dołu panelu Warstwy.

Uwaga: Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania albo wybierz Opcje mieszania dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu panelu Warstwy.

2. W obszarze Mieszanie zaawansowane okna dialogowego Styl warstwy usuń zaznaczenie kanałów, które nie mają być uwzględniane podczas mieszania warstwy.

Określanie zakresu tonów wykorzystywanych przy mieszaniu warstw

Do góry

Suwaki w oknie dialogowym Opcje mieszania zapewniają kontrolę nad tym, które piksele warstwy aktywnej i umieszczonych niżej widocznych warstw 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 wybierz polecenie Opcje mieszania z menu panelu Warstwy.

Uwaga: Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania albo wybierz Opcje mieszania dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu panelu 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.
- 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 prześwitywać przez aktywną warstwę obrazu wynikowego.

Wypełnianie nowej warstwy kolorem neutralnym

Do góry

Niektóre filtry (np. filtr Efekty świetlne) nie mogą być stosowane do warstw bez pikseli. Ten problem można rozwiązać, zaznaczając w oknie dialogowym Nowa warstwa opcję Wypełnij kolorem neutralnym (trybu), która powoduje, że warstwa zostanie najpierw wypełniona domyślnym 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.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Efekty i style warstw

Style i efekty warstw Nadawanie gotowych stylów Omówienie okna dialogowego Styl warstwy Stosowanie i edytowanie własnego stylu warstwy Opcje stylów warstw Modyfikowanie efektów warstw przy pomocy konturów Ustawianie kąta globalnego oświetlenia dla wszystkich warstw Wyświetlanie lub ukrywanie stylów warstw Kopiowanie stylów warstwy Skalowanie efektu warstwy Usuwanie efektów warstwy Konwersja stylu warstwy na warstwy obrazu Tworzenie gotowych stylów i zarządzanie nimi

Style i efekty warstw

Do góry

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. Można skorzystać z jednego z gotowych stylów dostępnych w programie Photoshop lub utworzyć własny styl za pomocą okna dialogowego Styl warstwy. Ikona efektów warstwy *f* jest wyświetlana z prawej strony nazwy warstwy w panelu Warstwy. Istnieje możliwość rozwinięcia stylu na panelu Warstwy w celu wyświetlenia lub edytowania efektów składowych stylu.



Panel Warstwy z widoczną warstwą, do której zastosowano wiele efektów A. Ikona Efekty warstwy B. Kliknij, aby rozwinąć i pokazać efekty warstwy C. Efekty warstwy

Gdy zapiszesz styl niestandardowy, staje się on stylem gotowym. Style domyślne są wyświetlane na panelu Style. Można je stosować do warstwy lub grupy warstw za pomocą pojedynczego kliknięcia.

Nadawanie gotowych stylów

Style domyślne można stosować, korzystając z panelu 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, należy wczytać odpowiednią bibliotekę. Więcej informacji o wczytywaniu i zapisywaniu stylów można uzyskać w sekcji Tworzenie gotowych stylów i zarządzanie nimi.

Uwaga: Stylów warstw nie można stosować do tła, warstw zablokowanych ani grup.

Wyświetlanie panelu Style

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.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Na panelu Style kliknij styl, aby zastosować go do zaznaczonych warstw.
- Przeciągnij styl z panelu Style na warstwę na panelu Warstwy.
- Przeciągnij styl z panelu Style do okna dokumentu i upuść go (zwalniając przycisk myszy) na zawartości warstwy, do której ma zostać zastosowany.

Uwaga: Aby styl został jedynie dodany do istniejących już efektów na warstwie docelowej zamiast zastąpić je, podczas przeciągania lub klikania przytrzymaj klawisz Shift.

- Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, a następnie kliknij wyraz Style w oknie dialogowym Styl warstwy (jest to najwyżej położony element na liście w lewej części okna). Kliknij najpierw wybrany styl, a następnie przycisk OK.
- Podczas pracy z narzędziem Kształt lub Pióro w trybie warstwy kształtu wybierz styl z panelu podręcznego na pasku opcji przed narysowaniem kształtu.

Stosowanie stylu z innej warstwy

- · Aby skopiować styl, przeciągnij go na panelu Warstwy z listy efektów jednej warstwy na drugą warstwę, przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Na panelu Warstwy kliknij styl i przeciągnij go z listy efektów jednej warstwy na drugą.

Zmienianie sposobu wyświetlania stylów domyślnych

- 1. Kliknij trójkat na panelu Style, w oknie dialogowym Styl warstwy lub na panelu podręcznym Styl warstwy na pasku opcji.
- 2. Z menu panelu wybierz opcję wyświetlania:

- Roman

- · Tylko tekst aby wyświetlać style warstwy w postaci listy.
- · Małe miniaturki lub Duże miniaturki, aby style warstw były wyświetlane w postaci miniaturek.

Korzystając z okna dialogowego Styl warstwy, można edytować style zastosowane do warstwy i tworzyć nowe.

Mała lista lub Duża lista, aby style warstw były wyświetlane w postaci listy nazw z dołączonymi miniaturkami.

Omówienie okna dialogowego Styl warstwy

	Styl warstwy
Style	Blask zewnętrzny Struktura
Opcje mieszania: Domyślne	Tryb mieszania: Ekran
Cień	Krycje 75 %
Cień wewnętrzny	Szum
Blask zewnętrzny	
Blask wewnętrzny	
🗌 Faseta i płaskorzeźba	Elementy
OVertur	Tachallar Annadala

echnika. 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 Umożliwia wypełnienie warstwy kolorem, gradientem lub wzorkiem.

Obrys Pozwala obrysować obiekt na warstwie bieżącej przy pomocy koloru, gradientu lub wzorku. Efekt jest przeznaczony głównie dla kształtów o wyraźnych krawędziach (np. tekst).

Stosowanie i edytowanie własnego stylu warstwy

Do góry

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 na panelu Warstwy.

- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Kliknij dwukrotnie warstwę poza obszarem jej nazwy i miniaturką.
 - Kliknij ikonę Dodaj styl warstwy A u dołu panelu Warstwy i wybierz efekt z listy.
 - Wybierz efekt z podmenu Warstwa > Styl warstwy.
 - Aby edytować istniejący styl, kliknij dwukrotnie efekt wyświetlany poniżej nazwy warstwy na panelu Warstwy. (Aby wyświetlić efekty zawarte w stylu, kliknij trójkąt obok ikony Dodaj styl warstwy ^{fx}).
- 3. Ustaw opcje efektu w oknie dialogowym Styl warstwy. Zobacz Opcje stylów warstw.
- 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

Zmiana ustawień domyślnych stylu na niestandardowe wartości

- 1. W oknie dialogowym Styl warstwy dostosuj ustawienia zależnie od potrzeb.
- 2. Kliknij opcję Ustaw jako domyślne.

Przy kolejnym otwarciu okna dialogowego automatycznie zostaną zastosowane niestandardowe ustawienia domyślne zdefiniowane przez użytkownika. Jeśli po dostosowaniu ustawień konieczny jest powrót do niestandardowych ustawień domyślnych zdefiniowanych przez użytkownika, kliknij opcję Wyzeruj do ustawień domyślnych.

Informacje o przywracaniu oryginalnych ustawień domyślnych programu Photoshop zawiera sekcja Przywróć domyślne ustawienia preferencji.

Opcje stylów warstw

Do góry

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. Ta opcja jest najbardziej użyteczna w przypadku małych cieni o złożonych konturach.

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. Zobacz Tryby mieszania.

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 Modyfikowanie efektów warstw przy pomocy konturów.

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. Aby wyświetlić Edytor gradientów, kliknij gradient. Aby wybrać gradient z panelu podręcznego, kliknij odwróconą strzałkę. W programie Photoshop okno Edytor gradientów umożliwia edytowanie gradientu lub utworzenie nowego. Użytkownik może edytować kolor lub krycie w panelu 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.

Wzorek Określa wzorek efektu warstwy. Kliknij panel podręczny i wybierz wzorek. Aby utworzyć nowy wzorek predefiniowany na podstawie bieżących ustawień, kliknij przycisk Nowy wzorek 🖬. Kliknięcie opcji Przyciągaj do punktu początkowego spowoduje umieszczenie punktu początkowego wzorku w punkcie początkowym dokumentu (jeśli jest zaznaczona opcja Połącz z warstwą) lub w lewym górnym rogu warstwy (jeśli opcja Połącz z warstwą 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 promień i 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 powoduje utworzenie fazy na wewnętrznych krawędziach zawartości warstwy. Opcja Faza zewnętrzna powoduje utworzenie fazy na zewnętrznych krawędziach zawartości warstwy. Opcja Płaskorzeźba zapewnia efekt wyrycia zawartości warstwy w warstwach leżących poniżej. Opcja Żłobienie zapewnia efekt wyżłobienia konturów zawartości warstwy w warstwach leżących poniżej. Opcja Żłobienie efektu płaskorzeźba tylko do efektu obrysu zastosowanego 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. Opcja Przyciągaj do punktu początkowego powoduje umieszczenie punktu początkowego wzorku w punkcie początkowym dokumentu (jeśli jest zaznaczona opcja Połącz z warstwą) lub w lewym górnym rogu warstwy (jeśli opcja Połącz z warstwą nie jest zaznaczona). Aby umieścić teksturę w warstwie, przeciągnij ją w wybrane miejsce.

Modyfikowanie efektów warstw przy pomocy konturów

Do góry

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.

Program umożliwia zaznaczanie, zerowanie, usuwanie i zmienianie podglądu konturów na panelu podręcznym Kontur oraz w Menedżerze ustawień domyślnych.



Okno dialogowe Styl warstwy dla efektu Cień A. Kliknij, aby wyświetlić okno dialogowe Edytor konturów. B. Kliknij, aby wyświetlić panel podręczny.

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 przycisk OK. Nowe kontury są dodawane u dołu panelu podręcznego.

Wczytaj kontur

Kliknij kontur w oknie dialogowym Styl warstwy, a następnie wybierz opcję Wczytaj w oknie dialogowym Edytor konturów. Przejdź do folderu, z którego ma być wczytana biblioteka konturów, i kliknij przycisk Otwórz.

Usuwanie konturu

Kliknij odwróconą strzałkę obok aktualnie zaznaczonego konturu, aby wyświetlić panel podręczny. 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.

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 kąta. Następnie kliknij przycisk OK.

Każdy efekt warstwy, w którym wykorzystany jest kąt globalnego oświetlenia podlega mu.

Wyświetlanie lub ukrywanie stylów warstw

Jeśli do warstwy zastosowano styl, na panelu Warstwy po prawej stronie nazwy tej warstwy pojawi się ikona "fx" 🎋

Ukrywanie lub wyświetlanie wszystkich stylów warstwy obrazu

Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Ukryj wszystkie efekty lub Pokaż wszystkie efekty.

Rozwijanie lub zwijanie stylów warstw na panelu Warstwy

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij trójkąt 🗸 znajdujący się obok ikony Dodaj styl warstwy 🏂, aby rozwinąć listę efektów zastosowanych do danej warstwy.
- Kliknij odwrócony trójkąt, aby zwinąć listę efektów.
- Aby rozwinąć lub zwinąć wszystkie style warstw, które zastosowano w ramach wybranej grupy, kliknij trójkąt lub odwrócony trójkąt, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Style warstw zastosowane do wszystkich warstw w grupie rozwijają się i zwijają razem.

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 panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma zostać skopiowany.
- 2. Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Kopiuj styl warstwy.
- 3. Zaznacz na panelu 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

Wykonaj jedną z następujących czynności:

Do góry

Do góry

- Aby skopiować efekt warstwy, na panelu Warstwy przeciągnij wybrany efekt z jednej warstwy na inną, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aby skopiować styl warstwy, przeciągnij pasek Efekty z jednej warstwy na inną na panelu Warstwy.
- Przeciągnij co najmniej jeden efekt warstwy z panelu Warstwy na obraz, aby zastosować styl warstwy wynikowej do warstwy położonej najwyżej na panelu Warstwy i zawierającej piksele w punkcie 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. Zaznacz warstwę w panelu 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 przycisk 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 panelu Warstwy, aby wyświetlić jego efekty.
- 2. Przeciągnij efekt na ikonę Usuń 3.

Usuwanie stylu z warstwy

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma zostać usunięty.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W panelu Warstwy przeciągnij pasek Efekty na ikonę Usuń 3.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Wyczyść styl warstwy.
 - Zaznacz warstwę, a następnie kliknij przycisk Wyczyść styl Su dołu panelu 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 panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma zostać przekonwertowany.
- 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.

Tworzenie gotowych stylów i zarządzanie nimi

Istnieje możliwość utworzenia własnego stylu i zapisania go jako stylu domyślnego, który będzie później dostępny na panelu Style. Style predefiniowane można zapisać w bibliotece i zależnie od potrzeby wczytywać je na panel Style lub usuwać z niego.

Tworzenie nowego gotowego stylu

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma zostać zapisany jako styl domyślny.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Kliknij pusty obszar panelu Style.
 - · Kliknij przycisk Utwórz nowy styl u dołu panelu Style.
 - Z menu panelu Style wybierz polecenie Nowy styl.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, a następnie kliknij przycisk Nowy styl w oknie dialogowym Styl warstwy.

Do góry

Do góry

Do góry

3. Wpisz nazwę stylu, ustaw jego opcje, po czym kliknij OK.

Zmień nazwę gotowego stylu

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie styl na panelu Style. Jeśli style są wyświetlane na tym panelu jako miniaturki, wprowadź nową nazwę w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK. W przeciwnym wypadku wprowadź nazwę bezpośrednio na panelu Style i naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- Zaznacz styl w obszarze Style okna dialogowego Styl warstwy. Następnie wybierz z menu podręcznego polecenie Zmień nazwę stylu, wpisz nową nazwę i kliknij przycisk OK.
- Podczas pracy z narzędziem Kształt lub Pióro wybierz styl z panelu podręcznego Styl na pasku opcji. Następnie z menu panelu podręcznego wybierz polecenie Zmień nazwę stylu.

Usuwanie gotowego stylu

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij styl na ikonę Usuń 🖥 u dołu panelu Style.
- Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij styl warstwy na panelu Style.
- Zaznacz styl w obszarze Style okna dialogowego Styl warstwy. (Zobacz Nadawanie gotowych stylów.) Następnie wybierz z menu podręcznego polecenie Usuń styl.
- Podczas pracy z narzędziem Kształt lub Pióro wybierz styl z panelu podręcznego Styl warstwy na pasku opcji. Następnie z menu panelu podręcznego wybierz polecenie Usuń styl.

Zapisywanie predefiniowanych ustawień stylów jako biblioteki

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Z menu panelu Style wybierz polecenie Zapisz style.
- W lewej części okna dialogowego Styl warstwy zaznacz opcję Style. Następnie wybierz z menu podręcznego polecenie Zapisz style.
- Podczas pracy z narzędziem Kształt lub Pióro kliknij miniaturkę stylu warstwy na pasku opcji. Następnie z menu panelu podręcznego wybierz polecenie Zapisz style.
- 2. Po zapisaniu stylów wybierz położenie biblioteki, wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Presets/Styles w domyślnej lokalizacji ustawień domyślnych, to po 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 panelu Style, w oknie dialogowym Styl warstwy lub na panelu podręcznym Styl warstwy na pasku opcji.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij opcję Wczytaj style, aby dodać bibliotekę do bieżącej listy. Następnie zaznacz odpowiedni plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
 - Aby zastąpić bieżącą listę zawartością innej biblioteki, wybierz polecenie Zastąp style. Następnie zaznacz odpowiedni plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
 - Wybierz plik biblioteki (wyświetlany u dołu menu panelu). Kliknij OK aby zastąpić bieżącą listę, lub Dołącz, aby ją uzupełnić.
- 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.

(CC) BY-NC-SR

Kompozycje warstw

Informacje o kompozycjach warstw Tworzenie kompozycji warstw Stosowanie i przeglądanie kompozycji warstw Zmiana i uaktualnianie kompozycji warstw Wyczyść ostrzeżenia kompozycji warstw Usuwanie kompozycji warstw Eksportowanie kompozycji warstw

Informacje o kompozycjach warstw

Do góry

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 ukazująca stan panelu 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. Gdy filtr inteligentny zostanie zastosowany do danej warstwy, pojawi się on we wszystkich kompozycjach warstw dla danego obrazu.



Panel Layer Comps (Kompozycje warstw)

A. Ikona polecenia Apply Layer Comp (Zastosuj kompozycje warstw) B. Ostatni stan dokumentu C. Zaznaczone kompozycje D. Ikona komunikatu Layer Comp Cannot Be Fully Restored (Nie można w pełni odtworzyć kompozycji)

Tworzenie kompozycji warstw

- 1. Wybierz polecenie Okno > Layer Comps (Kompozycje warstw), aby wyświetlić panel Layer Comps (Kompozycje warstw).
- 2. Kliknij przycisk Create New Layer Comp (Utwórz nową kompozycję warstw) u dołu panelu Layer Comps (Kompozycje warstw). Nowa kompozycja odpowiada bieżącemu stanowi warstw na panelu Warstwy.
- 3. W oknie dialogowym New Layer Comp (Nowa kompozycja warstw) wpisz nazwę kompozycji, dodaj komentarze opisowe oraz ustaw opcje, które mają być stosowane do warstw: Visibility (Widoczność), Position (Położenie) i Appearance (Wygląd).
- 4. Kliknij przycisk OK. Wybrane opcje są zapisywane jako ustawienia domyślne dla następnej kompozycji.
 Q Aby powielić kompozycję, zaznacz ją na panelu Layer Comps (Kompozycje warstw) i przeciągnij na przycisk New Comps (Nowe kompozycje).

262

Stosowanie i przeglądanie kompozycji warstw

Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Kompozycja warstw:

- Aby wyświetlić kompozycję warstw, należy najpierw ją zastosować. Kliknij ikonę Zastosuj kompozycję warstw 💷 obok wybranej kompozycji.
- Aby przeglądać kolejno wszystkie kompozycje warstw, użyj przycisków Poprzednia się i Następna znajdujących się u dołu panelu. (Aby przeglądać kolejno konkretne kompozycje, najpierw je zaznacz).
- Aby przywrócić dokument do stanu, w jakim był zanim wybrano kompozycję warstw, kliknij ikonę Apply Layer Comp (Zastosuj kompozycję warstw) ili obok ostatniego stanu dokumentu u góry panelu Layer Comps (Kompozycje warstw).

Zmiana i uaktualnianie kompozycji warstw

Zmiana układu kompozycji warstw pociąga za sobą konieczność uaktualnienia kompozycji.

- 1. Zaznacz kompozycję na panelu Layer Comps (Kompozycje warstw).
- 2. Zmień opcje widoczności, położenia i stylu warstw. Zapisanie tych zmian może wymagać uprzedniej zmiany opcji kompozycji warstw.
- 3. Aby zmienić opcje kompozycji, wybierz polecenie Opcje kompozycji warstw z menu panelu i zaznacz dodatkowe opcje umożliwiające zapisanie położenia i stylu warstwy.
- 4. Kliknij przycisk Update Layer Comp (Uaktualnij kompozycję warstw) 🍣 u dołu panelu.

Wyczyść ostrzeżenia kompozycji warstw

Realizacja niektórych operacji prowadzi do takich stanów, które nie pozwalają na pełne przywrócenie kompozycji warstw. Takie sytuacje mają miejsce w przypadku usunięcia lub scalenia warstwy albo przekonwertowania jej na tło. W takich sytuacjach obok nazwy kompozycji pojawia się ikona ostrzegawcza **A**.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zignoruj ostrzeżenie, co może spowodować usunięcie jednej lub kilku warstw. Inne zapisane parametry mogą zostać zachowane.
- Uaktualnij kompozycję. W efekcie zapisane poprzednio parametry zostaną utracone, ale kompozycja będzie 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 menu podręczne z opcjami Wyczyść ostrzeżenie kompozycji warstw lub Wyczyść wszystkie ostrzeżenia kompozycji warstw.

Usuwanie kompozycji warstw

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz·kompozycję·w·panelu·Layer Comps (Kompozycje warstw), a następnie kliknij ikonę Delete (Usuń) 🗑 lub wybierz z menu panelu polecenie Delete Layer Comp (Usuń kompozycję warstw).
- Przeciągnij kompozycję na ikonę Usuń znajdującą się na panelu.

Eksportowanie kompozycji warstw

Kompozycje warstw można eksportować do pojedynczych plików.

Wybierz polecenie Plik > Skrypty > Layer Comps (Kompozycje warstw) do plików, a następnie wybierz typ pliku i ustaw położenie docelowe. Uwaga: Można również przeprowadzić eksport do internetowej galerii zdjęć (WPG, Web Photo Gallery), ale wymaga to zainstalowania na komputerze opcjonalnej wtyczki Web Photo Gallery (Galeria zdjęć WWW). Można znaleźć tę wtyczkę w folderze Dodatki na dysku instalacyjnym.

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Do góry

Do góry

Do góry

Odcinanie w celu odkrycia zawartości innych warstw

Tworzenie odcięcia

Tworzenie odcięcia

Do góry

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. Wykonaj jedną z następujących czynności na panelu Warstwy:
 - Aby odsłonić tło, umieść warstwę mającą tworzyć efekt odcinania ponad warstwami, które będą "przebijane". Sprawdź, czy spodnią warstwą w obrazie jest warstwa Tło. (Aby przekształcić zwykłą warstwę w warstwę 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.
 - Aby odsłonić warstwę podstawową maski przycinającej, umieść pożądane warstwy w tejże masce. (Zobacz Maskowanie warstw przy pomocy masek przycinających.) Sprawdź, czy dla warstwy podstawowej jest zaznaczona opcja Mieszaj warstwy przycinane jako grupę. (Zobacz Grupowanie efektów mieszania.)
- 2. Zaznacz górną warstwę (tę, która będzie tworzyła odcięcie).
- Aby wyświetlić opcje mieszania, kliknij dwukrotnie odpowiednią warstwę (w dowolnym miejscu poza jej nazwą i miniaturką), a następnie wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania lub wybierz polecenie Opcje mieszania z menu panelu Warstwy.
 Uwaga: Aby wyświetlić opcje mieszania dla warstwy tekstowej, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania albo wybierz Opcje mieszania dostępne po kliknięciu przycisku Dodaj styl warstwy u dołu menu panelu 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 przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

(cc) [sv	-N/C - 50
(00)	-NC-SH

Tworzenie warstw i grup oraz zarządzanie nimi

Tworzenie warstw i grup

Wyświetlanie warstw i ich grup w obrębie grupy Wyświetlanie lub ukrywanie warstwy, grupy lub stylu

Tworzenie warstw i grup

Do góry

Nowa warstwa jest wyświetlana ponad zaznaczoną warstwą lub w zaznaczonej grupie warstw na panelu Warstwy.

Tworzenie nowej warstwy lub grupy

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć nową warstwę lub grupę przy użyciu opcji domyślnych, kliknij przycisk Utwórz nową warstwę 🖬 lub Nowa grupa 🗎 w panelu Warstwy.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa, lub Warstwa > Nowa > Grupa.
 - Wybierz polecenie Nowa warstwa lub Nowa grupa z menu panelu Warstwy.
 - Aby wyświetlić okno dialogowe Nowa warstwa i ustawić opcje warstwy, kliknij przycisk Utwórz nową warstwę lub Nowa grupa z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
 - Aby dodać warstwę pod zaznaczoną warstwą, kliknij przycisk Utwórz nową warstwę 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.)

Kolor Umożliwia przypisanie koloru do warstwy lub grupy na panelu Warstwy.

Tryb Pozwala określić tryb mieszania warstwy lub grupy. (Zobacz Tryby mieszania).

Krycie Pozwala określić stopień krycia warstwy lub grupy.

Wypełnij kolorem neutralnym Pozwala wypełnić warstwę zdefiniowanym kolorem neutralnym.

Uwaga: Aby dodać zaznaczone warstwy do nowej grupy, wybierz polecenie Warstwa > Grupuj warstwy lub kliknij przycisk Nowa grupa u dołu panelu Warstwy z wciśniętym klawiszem Shift.

Tworzenie warstwy z istniejącego pliku

- 1. Przeciągnij plik w systemie Windows lub Mac OS na otwarty obraz programu Photoshop.
- 2. Przenieś, skaluj lub obróć zaimportowany obraz. (Zobacz Umieszczanie pliku w programie Photoshop).
- 3. Wciśnij przycisk Enter lub Return.

Domyślnie program Photoshop tworzy warstwę obiektów inteligentnych. Aby utworzyć standardowe warstwy z przeciągniętych plików, w preferencjach ogólnych usuń zaznaczenie opcji Umieszczaj lub przeciągaj obrazy rastrowe jako obiekty inteligentne.

Q Jeśli umieszczony plik jest obrazem wielowarstwowym, na nowej warstwie zostanie wyświetlona jego spłaszczona wersja. Zamiast kopiować oddzielne warstwy, powiel je do innego obrazu. (Zobacz Powielanie warstw).

Tworzenie warstwy z efektami z innej warstwy

- 1. Zaznacz istniejącą warstwę na panelu Warstwy.
- 2. Przeciągnij warstwę na przycisk Utwórz nową warstwę u dołu panelu Warstwy. 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.

Wyświetlanie warstw i ich grup w obrębie grupy

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij trójkąt po lewej stronie ikony folderu il.
- 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.

Wyświetlanie lub ukrywanie warstwy, grupy lub stylu

Wykonaj jedną z następujących czynności na panelu Warstwy:

- Kliknij ikonę oka sobok warstwy, grupy lub efektu warstwy. 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 Pokaż efekty na panelu
- Z menu Warstwy wybierz polecenie Wyświetl warstwy lub Ukryj warstwy.
- Aby wyświetlić tylko zawartość danej warstwy lub grupy, kliknij ikonę oka stej warstwy lub grupy z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). 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 na panelu Warstwy, przeciągnij kursor przez kolumnę oka.

Uwaga: Drukowane są tylko warstwy widoczne. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Do góry

Auto-mieszanie warstw

Do góry

Auto-mieszanie warstw

Polecenie Auto-mieszanie warstw umożliwia łączenie obrazów i uzyskiwanie płynnych przejść w końcowym obrazie kompozytowym. Funkcja Automieszanie warstw zależnie od potrzeb stosuje maski warstwy do wszystkich warstw, aby zamaskować prześwietlone lub niedoświetlone obszary albo różnice zawartości. Auto-mieszanie warstw jest możliwe tylko w przypadku obrazów RGB lub obrazów w skali szarości. Nie działa ono z obiektami inteligentnymi, warstwami wideo, warstwami 3D ani z warstwami tła.

Polecenie Auto-mieszanie warstw pozwala między innymi mieszać wiele obrazów jednej sceny o różnych wyraźnych obszarach, aby osiągnąć obraz kompozytowy z większą głębią pola. Na tej samej zasadzie można utworzyć obraz kompozytowy, mieszając wiele obrazów sceny o różnej świetlistości. Poza łączeniem obrazów jednej sceny można także łączyć obrazy w panoramy. (Podczas tworzenia panoramy składającej się z wielu obrazów lepszym rozwiązaniem może być jednak skorzystanie z polecenia Photomerge).

Auto-mieszanie warstw stosuje maski warstwy (zależnie od potrzeb do wszystkich warstw), aby zamaskować prześwietlone lub niedoświetlone obszary lub różnice zawartości oraz utworzyć kompozyty z płynnymi przejściami.

Firma Adobe poleca





Mieszanie głębi pola

Martin Evening Fragment podręcznika Adobe Photoshop dla fotografików pozwala uzyskać dodatkowe informacje.

1. Skopiuj lub umieść obrazy, które chcesz połączyć w tym samym dokumencie.

Każdy obraz znajdzie się w osobnej warstwie. Zobacz Powielanie warstw.

- 2. Zaznacz warstwy, które chcesz zmieszać.
- 3. (Opcjonalnie) Wyrównaj warstwy.

Warstwy można wyrównać ręcznie lub za pomocą polecenia Auto-wyrównanie warstw. Zobacz Automatyczne wyrównywanie warstw obrazu.

- 4. Przy zaznaczonych warstwach wybierz polecenie Edycja > Auto-mieszanie warstw.
- 5. Wybierz pozycję Cel auto-mieszania:

Panorama Miesza nakładające się warstwy i tworzy z nich obraz panoramiczny.

Utwórz stos z obrazów Miesza najdokładniejsze szczegóły w każdym z odpowiadających sobie obrazów. Ta opcja działa najlepiej z wyrównanymi warstwami.

Uwaga: Opcja Utwórz stos z obrazów pozwala mieszać wiele obrazów sceny o różnych wyraźnych obszarach lub różnych podświetleniach, aby uzyskać najlepsze wyniki spośród dostępnych obrazów (wcześniej należy automatycznie wyrównać obrazy).

- 6. Wybierz pozycję Płynne tony i kolory, aby dopasować kolory i tony do mieszania.
- 7. Kliknij przycisk OK.
- Film przedstawiający używanie funkcji Auto-wyrównanie i Auto-mieszanie do tworzenia panoram i zwiększania głębi pola można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/Irvid4120_ps_pl.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Tryby mieszania

Opisy trybów mieszania Przykłady trybów 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.

Opisy trybów mieszania

Tryby są wybierane z menu Tryb na pasku opcji.

Uwaga: Dla obrazów 32-bitowych są dostępne tylko następujące tryby mieszania: Zwykłe, Rozpuszczanie, Ciemniej, Mnożenie, Jaśniej, Rozjaśnienie liniowe (Dodaj), Różnica, Barwa, Nasycenie, Kolor, Jasność, Jaśniejszy kolor, Ciemniejszy kolor.

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 mieszany, w zależności od stopnia krycia w danym miejscu.

Z tyłu Edycja i malowanie mają wpływ tylko na przezroczystą część warstwy. Tryb działa tylko na warstwach z wyłączoną opcją blokowania przezroczystości i daje efekt nakładania farby z tyłu przezroczystej folii.

Wyczyść W wyniku edycji lub malowania poszczególne piksele stają się przezroczyste. Ten tryb jest dostępny dla narzędzi Kształt (gdy jest wybrany region wypełniania □), Wiadro z farbą 🍌, Pędzel 🖋 i Ołówek 🖋 oraz dla poleceń Wypełnij i Obrysuj. Aby użyć tego trybu, opcja blokowania przezroczystości warstwy musi być wyłączona.

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

Mnożenie Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży kolor bazowy przez kolor mieszany. 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 przyciemnia kolor bazowy tak, by uwzględnić kolor mieszany poprzez zwiększenie kontrastu między kolorem bazowym a mieszanym. 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 bazowego i mieszanego. 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 bazowego i mieszanego. Piksele ciemniejsze od koloru mieszanego zostają zastąpione, a piksele jaśniejsze od niego pozostają niezmienione.

Ekran Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży odwrotności koloru mieszanego i bazowego. Kolor wynikowy jest zawsze jaśniejszy. Mieszanie z czernią pozostawia kolor bez zmian. Mieszanie z bielą daje biel. Efekt jest zbliżony do nałożenia na siebie obrazu wielu slajdów fotograficznych.

Rozjaśnianie Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i rozjaśnia kolor bazowy tak, by uwzględnić kolor mieszany poprzez zmniejszenie kontrastu między kolorem bazowym a mieszanym. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

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

Nakładka Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności w zależności od koloru bazowego. Wzorki lub kolory są nakładane na istniejące piksele przy zapisywaniu rozjaśnień i cieni koloru bazowego. Kolor bazowy nie jest zastępowany, ale jest mieszany z kolorem mieszanym w celu odzwierciedlenia poziomu jasności (lub ciemności) koloru oryginalnego.

Łagodne światło Program przyciemnia lub rozjaśnia kolor w zależności od koloru mieszanego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu światłem rozproszonym. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy niż 50% szarość, obraz zostanie rozjaśniony (jakby został opracowany narzędziem do rozjaśniania). Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50% szarości, obraz zostaje przyciemniony (jakby został poddany zwiększaniu kontrastu). Malowanie czystą czernią lub bielą daje wyraźnie ciemniejsze lub jaśniejsze obszary, ale nie tworzy czystej bieli ani czerni.

Ostre światło Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności w zależności od koloru mieszanego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu ostrym światłem reflektora. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obraz zostaje rozjaśniony (jakby został poddany rozjaśnianiu kolorów). Operacja jest używana do wzbogacania obrazu o tony jasne. Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50%

szarości, obraz zostaje przyciemniony (jakby został poddany zwiększaniu kontrastu). Operacja jest używana do wzbogacania obrazu 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 mieszanego. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obraz zostaje rozjaśniony poprzez zmniejszenie kontrastu. Jeśli kolor mieszany 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 mieszanego. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obraz zostaje rozjaśniony poprzez zwiększenie jasności. Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50% szarości, obraz zostaje przyciemniony poprzez zmniejszenie jasności.

Światło punktowe Kolory są zastępowane w zależności od koloru mieszanego. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, piksele ciemniejsze od koloru mieszanego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50% szarości, piksele jaśniejsze od koloru mieszanego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Opcja pozwala dodawać do obrazu efekty specjalne.

Mieszanie twarde Do wartości RGB koloru bazowego dodawane są 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. Oznacza to, że wszystkie piksele, których dotyczy mieszanie, mają wartości kanałów czerwonego, zielonego i niebieskiego równe 0 lub 255. Wszystkie piksele przyjmują podstawowe kolory addytywne (czerwony, zielony lub niebieski), kolor biały lub kolor czarny.

Uwaga: Na obrazach CMYK opcja Mieszanie trwałe powoduje przypisanie wszystkim pikselom podstawowych kolorów subtraktywnych (niebieskozielonego, żółtego lub karmazynowego), koloru białego lub koloru czarnego. Maksymalna wartość koloru to 100.

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

Wykluczenie Daje efekt podobny do trybu Różnica, ale mniej kontrastowy. Mieszanie z białym powoduje inwersję koloru bazowego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Odejmowanie Program analizuje informacje o kolorze we wszystkich kanałach i odejmuje kolor mieszany od koloru bazowego. W obrazach 8- i 16-bitowych wszystkie ujemne wartości wynikowe są przycinane do zera.

Dzielenie Program analizuje informacje o kolorze we wszystkich kanałach i oddziela kolor mieszany od koloru bazowego.

Barwa Daje kolor wynikowy o jasności i nasyceniu koloru bazowego i barwie koloru mieszanego.

Nasycenie Daje kolor wynikowy o jasności i barwie koloru bazowego 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 mieszanego. 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 mieszanego. Ten tryb daje efekt odwrotny do trybu Kolor.

Jaśniejszy kolor Porównuje ogólną wartość wszystkich kanałów dla koloru mieszanego i bazowego, a następnie wyświetla kolor o wyższej wartości. Tryb Jaśniejszy kolor nie powoduje utworzenia trzeciego koloru mogącego wynikać z mieszania w trybie Jaśniej, ponieważ podczas tworzenia koloru wynikowego wybiera najwyższe wartości kanałów z koloru bazowego i koloru mieszanego.

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

Do góry

Przykłady trybów mieszania

Poniższe przykłady pokazują wynik zastosowania do obrazu wybranych trybów mieszania.

Film na temat trybów mieszania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0012_pl.



Sciemnianie	Ściemnianie liniowe	Jaśniej	Ekran
Rozjaśnianie	Rozjaśnianie liniowe (Dodaj)	Nakładka	Eagodne światło
Ostre światło	Światło jaskrawe	Światło liniowe	Światło punktowe
Mieszanie twarde	Różnica	Wykluczenie	Odejmowanie
Dzielenie	Barwa	Nasycenie	Kolor
Jasność, 80% krycia	Jaśniejszy kolor	Ciemniejszy kolor	

(CC) BY-NC-SR

Stosowanie filtrów inteligentnych

Informacje o filtrach inteligentnych Stosowanie filtrów inteligentnych Edycja filtrów inteligentnych Ukryj filtry inteligentne Zmiana kolejności, powielanie lub usuwanie filtrów inteligentnych Maskowanie filtrów inteligentnych

Informacje o filtrach inteligentnych

Dowolny filtr zastosowany do obiektu inteligentnego jest filtrem inteligentnym. Filtry inteligentne są wyświetlane na panelu Warstwy poniżej warstwy obiektu inteligentnego, do której są stosowane. Filtry inteligentne są bezpieczne, ponieważ można je dopasowywać, usuwać i ukrywać.

W programie Photoshop dowolny filtr można stosować jako filtr inteligentny (oprócz filtrów Wydzielanie, Formowanie, Tworzenie wzorka i Punkt zbiegu), jeśli dany filtr działa z filtrami inteligentnymi. 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 filtra inteligentnego, który jest wyświetlany po prawej stronie warstwy obiektu inteligentnego na panelu Warstwy. (Ta technika umożliwia również wyświetlenie lub ukrycie stylu warstwy). Można też wybrać polecenie Opcje panelu Warstwy z menu panelu Warstwy, a następnie w oknie dialogowym zaznaczyć opcję Rozszerz nowe efekty.

Za pomocą masek filtrów można selektywnie maskować efekty filtrów inteligentnych.

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Do góry

Do góry



Przykłady wizualne: Filtry inteligentne Martin Evening Fragment podręcznika Adobe Photoshop dla fotografików pozwala uzyskać dodatkowe informacje.

Stosowanie filtrów inteligentnych

💡 Wideo o zastosowaniu filtrów inteligentnych można zobaczyć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0004_pl.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zastosować filtr inteligentny do całej warstwy obiektu inteligentnego, zaznacz warstwę na panelu Warstwy.
- · Aby ograniczyć efekty filtra inteligentnego do określonego obszaru warstwy obiektu inteligentnego, utwórz zaznaczenie.
- Aby zastosować filtr inteligentny do zwykłej warstwy, zaznacz warstwę i wybierz polecenie Filtr > Konwertuj na filtry inteligentne, a następnie kliknij przycisk OK.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz filtr z menu Filtr. Można wybrać dowolny filtr, w tym filtry innych firm obsługujące technologię filtrów inteligentnych, z wyjątkiem filtrów Wydzielanie, Formowanie, Tworzenie wzorka i Punkt zbiegu.
 - Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Cień/Światło lub Obraz > Dopasowania > Wariacje.

Uwaga: Jeśli filtry są stosowane przy użyciu Galerii filtrów, będą one wyświetlane jako grupa na panelu Warstwy pod nazwą "Galeria filtrów". Możesz edytować pojedyncze filtry przez dwukrotne kliknięcia we wpisy Galerii filtrów.

3. Ustaw opcje filtrów i kliknij OK.

Filtr inteligentny jest wyświetlany pod linią filtrów inteligentnych na panelu Warstwy poniżej warstwy obiektu inteligentnego. Jeśli obok filtra inteligentnego na panelu Warstwy pojawi się ikona ostrzeżenia, będzie to znaczyło, że filtr nie obsługuje trybu kolorów lub głębi obrazu.

Filtr inteligentny (lub całą grupę filtrów inteligentnych) po zastosowaniu można przeciągnąć na inną warstwę obiektu inteligentnego na panelu

Warstwy, przytrzymując przy tym klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Nie możesz przeciągnąć filtrów inteligentnych na zwykłe warstwy.

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.

Edytuj filtr inteligentny — ustawienia

- 1. Kliknij dwukrotnie filtr inteligentny na panelu 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 mieszania \Xi obok polecenia Filtr na panelu Warstwy.
- 2. Ustaw opcje mieszania i kliknij OK.

Ukryj filtry inteligentne

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby ukryć pojedynczy filtr inteligentny, kliknij ikonę oka sobok filtra inteligentnego w panelu Warstwy. Aby wyświetlić filtr inteligentny, ponownie kliknij w tej kolumnie.
- Aby ukryć wszystkie filtry inteligentne zastosowane do warstwy obiektu inteligentnego, kliknij ikonę oka
 obok filtra inteligentnego w panelu
 Warstwy. Aby wyświetlić filtr inteligentny, ponownie kliknij ikonę oka.

Zmiana kolejności, powielanie lub usuwanie filtrów inteligentnych

Filtry inteligentne można powielać. Można je też usunąć, jeśli nie będą już stosowane do obiektów inteligentnych. Można także zmieniać kolejność filtrów inteligentnych na panelu Warstwy.

Zmienianie kolejności filtrów inteligentnych

Na panelu Warstwy przeciągnij filtr inteligentny w górę lub w dół listy. (Kliknij dwukrotnie opcję Galeria filtrów, aby zmienić kolejność dowolnych filtrów galerii).

Program Photoshop stosuje filtry inteligentne od końca.

Powielanie filtrów inteligentnych

Na panelu Warstwy przeciągnij filtr inteligentny z jednego obiektu inteligentnego na inny lub na nowe miejsce na liście filtrów inteligentnych, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

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 panelu 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

Gdy filtr inteligentny jest stosowany do obiektu inteligentnego, program Photoshop wyświetla miniaturkę pustej (białej) maski w wierszu filtrów inteligentnych pod obiektem inteligentnym na panelu Warstwy. Domyślnie ta maska pokazuje cały efekt filtra. (Jeśli utworzono zaznaczenie przed zastosowaniem filtra inteligentnego, program Photoshop wyświetli odpowiednią maskę zamiast pustej maski w wierszu filtrów inteligentnych na panelu 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 panelu Kanały. Ich obwiednie można wczytywać jako zaznaczenie.

Do góry

Do góry

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.

Dzięki kontrolkom na panelu Maski można zmieniać gęstość maski filtra, dodawać wtapianie krawędzi maski lub odwracać maskę.

Uwaga: Domyślnie maski warstwy są połączone ze zwykłymi warstwami lub warstwami obiektu inteligentnego. Maski warstwy lub warstwy przesuwane przy użyciu narzędzia Przesuwanie są przesuwane jako jednostka.

Maskuj filtr inteligentny - efekty

1. Kliknij miniaturkę maski filtra na panelu 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.
 - Q Możesz również zastosować dopasowania obrazu i filtry do masek filtrów.

Zmienianie krycia maski filtra lub wtapianie krawędzi maski

- 1. Kliknij miniaturkę maski filtra lub zaznacz warstwę obiektów inteligentnych na panelu Warstwy, a następnie kliknij przycisk Maska filtra na panelu Maski.
- Na panelu Maski przeciągnij suwak Gęstość, aby dopasować krycie maski, oraz suwak Wtapianie, aby dopasować wtapianie krawędzi maski. Zobacz Dopasowywanie krycia lub krawędzi maski.
 Uwaga: Opcja Krawędź maski jest niedostępna dla masek filtrów.

Odwracanie maski filtra

💠 Kliknij miniaturkę maski filtra na panelu Warstwy, a następnie kliknij ikonę Odwróć na panelu Maski.

Wyświetlanie tylko maski filtra

Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij miniaturkę maski filtra na panelu 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

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na panelu Warstwy kliknij miniaturkę maski filtra, przytrzymując klawisz Shift.
- Kliknij miniaturkę maski filtra na panelu Warstwy, a następnie kliknij przycisk Wyłącz/Włącz maskę 🖲 na panelu Maski.
- 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

- Kliknij miniaturkę maski filtra w panelu Warstwy, a następnie kliknij ikonę Usuń B w panelu Maski.
- Przeciągnij miniaturkę maski filtra z panelu Warstwy na ikonę Usuń.
- · Zaznacz efekt filtra inteligentnego i wybierz polecenie Warstwa > Filtr inteligentny > Usuń maskę filtra.

Dodawanie maski filtra

Jeśli usuniesz maskę filtra możesz później dodać inną maskę.

- · Aby dodać pustą maskę, zaznacz warstwę obiektu inteligentnego i kliknij przycisk Maska filtra na panelu Maski.
- Aby dodać maskę opartą na zaznaczeniu, utwórz zaznaczenie, kliknij wiersz filtrów inteligentnych na panelu Warstwy prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij go, przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a następnie wybierz polecenie Dodaj maskę filtra.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Wyrównywanie warstw

Wyrównywanie obiektów na różnych warstwach Równe rozmieszczanie warstw i grup Automatyczne wyrównywanie warstw obrazu

Wyrównywanie obiektów na różnych warstwach

Do góry

Narzędzie Przesuwanie umożliwia wyrównywanie zawartości warstw i grup 🌬. (Zobacz Przesuwanie zawartości warstw.)

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby wyrównać wiele warstw, zaznacz je na panelu Warstwy lub użyj narzędzia Przesuwanie. Można także zaznaczyć grupę.
 - Aby wyrównać zawartość jednej warstwy lub wielu warstw do krawędzi zaznaczenia, utwórz zaznaczenie na obrazie, a następnie zaznacz warstwy na panelu Warstwy. Punkt odniesienia operacji wyrównania może znajdować się w dowolnie wskazanym miejscu obrazu.
- 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.

Równe rozmieszczanie warstw i grup

Do góry

- 1. Zaznacz przynajmniej trzy warstwy.
- Wybierz polecenie Warstwa > Rozmieść, a następnie zaznacz odpowiednią opcję. Można też wybrać narzędzie Przesuwanie ** i kliknąć jedną z opcji rozmieszczenia na pasku opcji.

Górne krawędzie 🖆 Powoduje równomierne rozmieszczenie warstw, począwszy od pikseli znajdujących się u góry poszczególnych warstw.

Do środka w pionie 🖆 Powoduje równomierne rozmieszczenie warstw, począwszy od pikseli znajdujących się na środku w pionie na poszczególnych warstwach.

Dolne krawędzie Powoduje równomierne rozmieszczenie warstw, począwszy od pikseli znajdujących się u dołu poszczególnych warstw.

Lewe krawędzie Powoduje równomierne rozmieszczenie warstw, począwszy od pikseli znajdujących się po lewej stronie poszczególnych warstw.

Do środka w poziomie 4 Powoduje równomierne rozmieszczenie warstw, począwszy od pikseli znajdujących się na środku w poziomie na poszczególnych warstwach.

Prawe krawędzie 💷 Powoduje równomierne rozmieszczenie warstw, począwszy od pikseli znajdujących się po prawej stronie poszczególnych warstw.

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.

Wożesz również wczytać wiele obrazów w warstwy stosując skrypt. W tym celu wybierz polecenie Plik > Skrypty > Wczytaj warstwy do stosu.

- (Opcjonalnie) Na panelu Warstwy utwórz warstwę odniesienia przez zablokowanie tej warstwy. Zobacz Blokowanie warstw. 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 na panelu kilka sąsiednich warstw, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift. Aby zaznaczyć warstwy, które nie są sąsiednie, kliknij je, trzymając wciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Uwaga: Nie należy zaznaczać warstw dopasowania, warstw wektorowych ani 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.

Perspective (Perspektywa) Jeden z obrazów źródłowych (domyślnie jest to obraz środkowy) jest wyznaczany jako obraz odniesienia kompozycji. Pozostałe obrazy są następnie przekształcane (przesuwane, rozciągane lub pochylane) tak, aby nakładające się na siebie elementy różnych warstw zostały dopasowane.

Cylindrical (Cylindryczne) Pozwala zredukować zniekształcenie w kształcie przewężenia, które występuje w układzie Perspective (Perspektywa) 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.

Sferyczne Umożliwia wyrównanie obrazów przedstawiających szerokie pole widzenia (w pionie i poziomie). Jeden z obrazów źródłowych (domyślnie jest to obraz środkowy) jest wyznaczany jako obraz odniesienia. Pozostałe obrazy są poddawane przekształceniu sferycznemu w celu dopasowania nakładających się na siebie elementów.

Kolaż scen Umożliwia wyrównanie warstw i dopasowanie nakładających się na siebie elementów bez konieczności zmieniania kształtu obiektów znajdujących się na obrazie (na przykład okrąg wciąż pozostaje okręgiem).

Tylko zmiana położenia Powoduje wyrównanie warstw i dopasowanie elementów nakładających się. Nie są przekształcane (pochylane, rozciągane) żadne warstwy źródłowe.

Korekcja obiektywu Umożliwia automatyczne skorygowanie defektów obiektywu:

Usuwanie winiet Kompensuje defekt obiektywu powodujący, że brzegi obrazu, a szczególnie jego rogi, są ciemniejsze niż środek.

Zniekształcenie geometryczne Kompensuje zniekształcenia beczkowate i poduszkowate oraz powodujące efekt rybiego oka. **Uwaga:** Funkcja Zniekształcenie geometryczne próbuje uwzględnić silne zniekształcenie w celu poprawy efektu wyrównania. Nie dotyczy to obiektywu rybie oko). Gdy zostaną wykryte metadane obiektywu rybie oko, opcja Zniekształcenie geometryczne wyrówna obrazy odpowiednio dla takiego obiektywu.

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.

Film przedstawiający używanie funkcji Auto-wyrównanie i Auto-mieszanie do tworzenia panoram i zwiększania głębi pola można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/Irvid4120_ps_pl.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Dodawanie i edytowanie masek wektorowych

Maska wektorowa jest niezależną od rozdzielczości ścieżką, która przycina zawartość warstwy. Maski wektorowe tworzy się przy pomocy narzędzia Pióro lub Kształt Więcej informacji na temat pracy przy użyciu narzędzia Pióro i Kształt znajduje się w temacie Rysowanie.

Dodawanie maski wektorowej, która pokazuje lub ukrywa całą warstwę

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę, do której zostanie dodana maska wektorowa.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć maskę wektorową odkrywającą całą warstwę, wybierz polecenie Warstwa > Maska wektorowa > Pokaż wszystko.
 - · Aby utworzyć maskę wektorową ukrywającą całą warstwę, wybierz polecenie Warstwa > Maska wektorowa > Ukryj wszystko.

Dodawanie maski wektorowej pokazującej zawartość kształtu

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę, do której zostanie dodana maska wektorowa.
- 2. Zaznacz ścieżkę albo narysuj ścieżkę roboczą za pomocą narzędzia Kształt albo Pióro.

Uwaga: Aby utworzyć ścieżkę za pomocą narzędzia Kształt, kliknij ikonę Ścieżki na pasku opcji tego narzędzia.

3. Kliknij przycisk Maska wektorowa na panelu Maski lub wybierz polecenie Warstwa > Maska wektorowa > Bieżąca ścieżka.

Edytowanie maski wektorowej

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą maskę wektorową, która będzie edytowana.
- 2. Kliknij przycisk Maska wektorowa w panelu Maski (CC, CS6) lub Właściwości (CS5) albo kliknij miniaturkę w panelu Ścieżki. Następnie zmień kształt za pomocą narzędzia Pióro, Kształt, lub Zaznaczanie bezpośrednie. Zobacz Edytowanie ścieżek.

Zmienianie krycia maski wektorowej lub krawędzi maski wtapiania

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą maskę wektorową.
- 2. Kliknij przycisk Maska wektorowa w panelu Maski (CC, CS6) lub Właściwości (CS5).
- Przeciągnij suwak Gęstość, aby dopasować krycie maski, lub suwak Wtapianie, aby wtapiać krawędzie maski. Więcej informacji zawiera rozdział Zmienianie krycia maski lub poprawianie krawędzi.

Usuwanie maski wektorowej

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą maskę wektorową.
- 2. Kliknij przycisk Maska wektorowa na panelu Maski.
- 3. Kliknij przycisk Usuń maskę Bw panelu Maski (CC, CS6) lub Właściwości (CS5).

Wyłączanie lub włączanie maski wektorowej

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz warstwę zawierającą maskę wektorową, która ma zostać włączona lub wyłączona, a następnie kliknij przycisk Wyłącz/Włącz maskę sw panelu Właściwości (CC, CS6) lub Maski (CS5).
 - · Na panelu Warstwy kliknij miniaturkę maski wektorowej, przytrzymując klawisz Shift.
 - Zaznacz warstwę z maską, która ma zostać włączona lub wyłączona, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Maska wektorowa > Wyłącz lub Warstwa > Maska wektorowa > Włącz.

Gdy maska jest wyłączona, nad jej miniaturką na panelu Warstwy znajduje się czerwony symbol X, a zawartość warstwy jest wyświetlana bez efektu maskowania.

Konwersja maski wektorowej na maskę warstwy

 Zaznacz warstwę z maską wektorową, która ma zostać przekonwertowana, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj > Maska wektorowa.

Uwaga: Gdy maska wektorowa zostanie poddana rasteryzacji, nie będzie można zmienić jej z powrotem w obiekt wektorowy.

Więcej tematów pomocy

- Informacje o maskach i kanałach alfa
- Wideo na temat stosowania filtrów

(CC) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Łączenie wielu obrazów w portret grupowy

Aby utworzyć fotografię złożoną z pary niemal identycznych obrazów zawierających pewne niepotrzebne obszary, można użyć polecenia Autowyrównanie warstw z menu Edycja. Pewne ujęcie grupy portretów może na przykład być 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.

- 1. Otwórz oba obrazy, które chcesz połączyć.
- 2. Utwórz nowy obraz (Plik > Nowy) o tych samych wymiarach jak dwa źródłowe obrazy.
- Na panelu Warstwy dla każdego obrazu źródłowego zaznacz warstwę z zawartością obrazu i przeciągnij ją do nowego okna obrazu. Panel Warstwy dla nowego obrazu będzie teraz zawierał dwie nowe warstwy — po jednej dla każdego obrazu źródłowego.
- 4. Na panelu Warstwy nowego obrazu uporządkuj nowe warstwy w taki sposób, aby warstwa zawierająca element, który ma zostać poprawiony (portret przedstawiający modelkę z zamkniętymi oczami), była powyżej warstwy zawierającej poprawny element (portret przedstawiający modelkę z otwartymi oczami).
- 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 przycisk Dodaj maskę warstwy na panelu 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, zastosowanie odcieni szarości utworzy częściową przezroczystość ukazującą spodnią warstwę, a malowanie na biało przywróci górna warstwę. Zobacz Edytowanie maski warstwy. Kontynuuj edytowanie maski warstwy dopóty, dopóki skutecznie nie zmieszasz dwóch warstw, w celu utworzenia jednolitego obrazu.

Uwaga: Należy się upewnić, że podczas operacji maskowania na panelu Warstwy jest zaznaczona miniaturka maski warstwy, a nie miniaturka obrazu.

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.

Więcej tematów pomocy

- Informacje o maskach i kanałach alfa
- Wideo na temat stosowania filtrów
- Automatyczne wyrównywanie warstw

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Maskowanie warstw

Informacje o maskach warstw i maskach wektorowych Dodawanie masek warstw Rozłączanie warstw i masek Wyłączanie lub włączanie maski warstw Stosowanie lub usuwanie maski warstw Zaznaczanie i wyświetlanie kanału maski warstw Zmienianie koloru rubinowego lub krycia maski warstw Dopasowywanie krycia i krawędzi maski

Dodając do warstwy maskę, można użyć maski w celu ukrycia pewnych obszarów warstwy i odsłonięcia warstw znajdujących się poniżej. Maskowanie warstw stanowi bardzo przydatną technikę kompozycyjną w przypadku łączenia wielu zdjęć w jeden obraz lub wprowadzania miejscowych poprawek kolorów oraz odcieni.

Informacje o maskach warstw i maskach wektorowych

Do góry

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.

Na 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 przekonwertuj ją na zwykłą warstwę, wybierając polecenie Warstwa > Nowa > Warstwa z tła.



Maskowanie warstwy

A. Miniaturka maski warstwy B. Miniaturka maski wektorowej C. Ikona połączenia maski wektorowej D. Dodawanie maski

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.

Panel Właściwości (CC, CS6) lub Maski (CS5) zawiera dodatkowe elementy sterujące pozwalające dopasować maskę. Można zmieniać krycie maski (w celu ustalenia stopnia prześwitywania zamaskowanej zawartości), odwracać maskę i poprawiać krawędzie maski, tak jak w przypadku obszaru zaznaczenia.



Panel Maski (CS5) i panel Właściwości (CC, CS6)

A. Wybierani maski filtra B. Dodawanie maski pikseli C. Dodawanie maski wektorowej D. Menu panelu E. Stosowanie maski F. Maska warstwy G. Maska wektorowa

Dodawanie masek warstwy

Po dodaniu maski warstwy można ukryć lub pokazać wszystkie warstwy lub utworzyć maskę na podstawie zaznaczenia lub przezroczystości. Na masce można później malować i w ten sposób precyzyjnie ukryć części warstwy, odkrywając tym samym warstwy znajdujące się poniżej.

Do góry

Dodawanie maski, która pokazuje lub ukrywa całą warstwę

- 1. Sprawdź, czy żaden obszar obrazu nie jest zaznaczony. Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.
- 2. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę lub grupę warstw.
- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć maskę wektorową odsłaniającą całą warstwę, kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy w panelu Maski lub wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Pokaż wszystko.
 - Aby utworzyć maskę ukrywającą całą warstwę, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy albo wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Ukryj wszystko.
 - 💡 W wersji CS5 można też użyć panelu Maski (Okno > Maski).

Dodawanie maski, która ukrywa część warstwy

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę lub grupę warstw.
- 2. Zaznacz obszar na obrazie i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć maskę odsłaniającą zaznaczenie, kliknij przycisk Nowa maska warstwy 🖸 w panelu Warstwy.
 - Aby utworzyć maskę ukrywającą zaznaczenie, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij przycisk Dodaj maskę warstwy w panelu Warstwy.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Odkryj zaznaczenie lub Ukryj zaznaczenie.

Tworzenie maski na podstawie przezroczystości warstwy

Aby bezpośrednio edytować przezroczystość warstwy, utwórz maskę z tych danych. Ta technika jest użyteczna w przypadku obiegów pracy związanych z wideo i grafiką 3D.

- 1. Wybierz warstwę na panelu Warstwy.
- 2. Wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Z przezroczystości.

Program Photoshop przekonwertuje przezroczystość na kolor nieprzezroczysty ukryty przez nowo utworzoną maskę. Kolor nieprzezroczysty różni się znacznie w zależności od filtrów oraz innych procesów przetwarzania zastosowanych wcześniej na warstwie.

Stosowanie maski skojarzonej z inną warstwą

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- 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).

Rozłączanie warstw i masek

Domyślnie warstwa lub grupa jest połączona ze swoją maską warstwy albo maską wektorową, co sygnalizuje ikona połączenia 📟 między miniaturkami w panelu Warstwy. 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.

- · Aby odłączyć warstwę od maski, kliknij ikonę połączenia na panelu Warstwy.
- · Aby przywrócić połączenie między warstwą i maską, kliknij miejsce pomiędzy miniaturkami warstwy i ścieżki maski na panelu Warstwy.

Wyłączanie lub włączanie maski warstwy

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz warstwę zawierającą maskę warstwy, która ma zostać włączona lub wyłączona, a następnie kliknij przycisk Wyłącz/Włącz maskę 🕏 w panelu Właściwości (CC, CS6) lub Maski (CS5).
 - · Na panelu Warstwy kliknij miniaturkę maski warstwy, przytrzymując klawisz Shift.
 - Zaznacz warstwę z maską, która ma zostać włączona lub wyłączona, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Maska warstwy > Wyłącz lub Warstwa > Maska warstwy > Włącz.

Gdy maska jest wyłączona, nad jej miniaturką na panelu Warstwy znajduje się czerwony symbol X, a zawartość warstwy jest wyświetlana bez efektu maskowania.

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. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą maskę warstwy.
- 2. Na panelu Maski kliknij przycisk Maska pikseli.
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby usunąć maskę warstwy po zastosowaniu jej na stałe do warstwy, kliknij ikonę Zastosuj maskę 🕸 u dołu panelu Maski (CS5) lub Właściwości (CC, CS6).
 - · Aby usunąć maskę warstwy bez stosowania jej do tej warstwy, kliknij przycisk Usuń u dołu panelu Warstwy, a następnie kliknij pozycję 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.

Zaznaczanie i wyświetlanie kanału maski warstwy

W celu ułatwienia edycji maski warstwy można wyświetlić samą maskę w skali szarości lub jako rubinową nakładkę na warstwie.

- Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Warstwy:
 - · Aby wyświetlić tylko maskę w skali szarości, kliknij miniaturkę maski warstwy z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aby ponownie wyświetlić warstwy, przytrzymaj klawisz Alt lub Option i kliknij miniaturkę maski warstwy. Można także kliknąć ikonę oka 🕏 w panelu Właściwości (CC, CS6) lub Maski (CS5).
 - 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.

Zmienianie koloru rubinowego lub krycia maski warstwy

Do góry

Do góry

Do góry

- (CS5) Kliknij dwukrotnie miniaturkę maski warstwy.
- Kliknij dwukrotnie kanał maski warstwy na panelu 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 przycisk OK.

Dopasowywanie krycia i krawędzi maski

Krycie zaznaczonej warstwy lub maski wektorowej można dopasować w panelu Właściwości (CC, CS6) lub Maski (CS5). Suwak Gęstość określa poziom krycia maski. Ustawienie Wtapianie umożliwia zmiękczenie krawędzi maski.

Do góry

Dodatkowe opcje są charakterystyczne dla masek warstw. Opcja Odwróć powoduje zamianę miejscami obszarów zamaskowanych i niezamaskowanych. Opcja Krawędź maski oferuje różne elementy sterujące umożliwiające modyfikowanie krawędzi maski (takie jak Wygładź lub Zawężanie/rozszerzanie). Informacje o opcji Zakres kolorów zawiera artykuł Ograniczanie warstw dopasowania i wypełnienia do konkretnych obszarów.

Zmienianie gęstości maski

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą maskę, która będzie edytowana.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (CC, CS6) kliknij miniaturkę Maska w panelu Warstwy. Wokół miniaturki pojawi się obramowanie.
 - (CS5) Kliknij przycisk Maska pikseli lub Maska wektorowa w panelu Maski.
- 3. Dopasuj krycie maski, przeciągając suwak Gęstość w panelu Właściwości (CC, CS6) lub Maski (CS5).

Ustawienie gęstości na wartość 100% powoduje, że maska jest całkowicie nieprzezroczysta i blokuje wszystkie obszary warstwy znajdujące się poniżej. Zmniejszenie gęstości umożliwia uwidocznienie obszarów położonych pod maską.

Wtapianie krawędzi maski

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą maskę, która będzie edytowana.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (CC, CS6) kliknij miniaturkę Maska w panelu Warstwy. Wokół miniaturki pojawi się obramowanie.
 - (CS5) Kliknij przycisk Maska pikseli lub Maska wektorowa w panelu Maski.
- 3. Przeciągnij suwak Wtapianie, aby zastosować efekt wtapiania do krawędzi maski.

Wtapianie rozmywa krawędzie maski, tworząc łagodniejsze przejścia między obszarami zamaskowanymi i obszarami bez maski. Wtapianie jest stosowane w kierunku od krawędzi maski do zewnątrz w zakresie pikseli ustawionym za pomocą suwaka.

Poprawianie krawędzi maski

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą maskę, która będzie edytowana.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (CC, CS6) kliknij miniaturkę Maska w panelu Warstwy. Wokół miniaturki pojawi się obramowanie.
 - (CS5) Kliknij przycisk Maska pikseli lub Maska wektorowa w panelu Maski.
- Kliknij przycisk Krawędź maski. Krawędzie maski można modyfikować za pomocą opcji w oknie dialogowym Poprawianie maski. W tym oknie można także oglądać efekty umieszczenia maski na różnych tłach. Opis opcji znajduje się w artykule Poprawianie krawędzi zaznaczenia.
- 4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Poprawianie maski i zastosować wprowadzone zmiany do maski warstwy.

Więcej tematów pomocy

- Informacje o maskach i kanałach alfa
- Wideo na temat stosowania filtrów

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Odsłanianie warstw przy użyciu 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) 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).

Tworzenie maski przycinającej

- 1. Uporządkuj warstwy na panelu Warstwy w taki sposób, aby warstwa podstawowa (zawierająca maskę) znalazła się poniżej warstw, które mają być maskowane.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), umieść kursor na panelu Warstwy nad linią oddzielającą warstwę
 podstawową od pierwszej warstwy położonej wyżej, która ma zostać dołączona do maski przycinającej. Kliknij, gdy kursor przyjmie
 kształt dwóch nachodzących na siebie okręgów ¹.
 - Na panelu 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 opisanych w kroku 2, a następnie powtórz ją dla każdej z kolejnych, wyższych warstw na panelu 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

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (system Mac OS), ustaw kursor nad linią oddzielającą dwie grupy warstw na panelu Warstwy. Kliknij, gdy kursor przyjmie kształt dwóch nachodzących na siebie okręgów *.
 - Zaznacz warstwę w masce przycinającej na panelu Warstwy i wybierz polecenie Warstwa > Zwolnij maskę przycinającą. Polecenie to usunie z maski przycinającej zaznaczoną warstwę i wszystkie warstwy leżące ponad nią.

Zwalnianie wszystkich warstw w masce przycinającej

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz maskę przycinającą warstwy tuż nad warstwą podstawową.
- 2. Wybierz polecenie Warstwa > Zwolnij maskę przycinającą.

Więcej tematów pomocy

- Informacje o maskach i kanałach alfa
- Wideo na temat stosowania filtrów

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.
Edytowanie masek warstw

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą maskę, która będzie edytowana.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (CC, CS6) Kliknij miniaturkę Maska w panelu Warstwy
 - (CS5) Kliknij przycisk Maska pikseli w panelu Maski
- 3. Zaznacz dowolne narzędzie do edycji lub malowania.

Uwaga: Gdy maska jest aktywna, kolory tła i narzędzia są wyświetlane domyślnie w skali szarości.

- 4. 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 staną się widoczne.

Aby przeprowadzić edycję warstwy zamiast jej maski, należy uaktywnić warstwę, klikając jej miniaturkę na panelu Warstwy. Wokół miniaturki warstwy pojawi się obramowanie.

W celu wklejenia skopiowanego zaznaczenia na masce warstwy kliknij miniaturkę maski warstwy na panelu Warstwy, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Pozwoli to wybrać i wyświetlić kanał maski. Wybierz polecenie Edycja > Wklej, a następnie Zaznacz > Usuń zaznaczenie. Zaznaczenie jest konwertowane na skalę szarości i dodawane do maski. Następnie kliknij miniaturkę warstwy na panelu Warstwy, aby usunąć zaznaczenie kanału maski.

Więcej tematów pomocy

- Informacje o maskach i kanałach alfa
- Wideo na temat stosowania filtrów

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Wczytywanie warstwy lub krawędzi maski warstw jako zaznaczenia

Zaznaczyć można wszystkie nieprzezroczyste obszary na masce, lub — w przypadku istnienia maski warstw — wszystkie obszary niemaskowane. Zaznaczanie tych obszarów jest przydatne w przypadku tekstu lub obrazu otoczonego obszarami przezroczystymi albo zawierającego takie obszary, a także podczas tworzenia zaznaczenia, które wyklucza maskowane obszary na warstwie.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zaznaczyć tylko obszary nieprzezroczyste na warstwie bez maski, kliknij miniaturkę warstwy na panelu Warstwy, przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
 - Aby zaznaczyć obszary bez maski na warstwie zamaskowanej, kliknij miniaturkę warstwy na panelu Warstwy, przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- 2. Jeśli zaznaczenie już istnieje, można wykonać jedną z następujących czynności:
 - Aby dodać piksele do istniejącego zaznaczenia, przytrzymaj klawisze Ctrl+Shift (Windows) lub Command+Shift (system Mac OS) i kliknij miniaturkę warstwy lub maski warstwy na panelu Warstwy.
 - Aby usunąć piksele z istniejącego zaznaczenia, przytrzymaj klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command+Option (Mac OS) i kliknij miniaturkę warstwy lub maski warstwy na panelu Warstwy.
 - Aby wczytać przecięcie pikseli i istniejącego zaznaczenia, przytrzymaj klawisze Ctrl+Alt+Shift (Windows) lub Command+Option+ Shift (Mac OS) i kliknij miniaturkę warstwy lub maski warstwy na panelu Warstwy.
 - 💡 Aby przesunąć całą zawartość warstwy, wybierz narzędzie Przesunięcie bez wczytywania maski przezroczystości.

Więcej tematów pomocy

- Informacje o maskach i kanałach alfa
- Wideo na temat stosowania filtrów

(cc) EV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Zaznaczanie

Poprawianie zaznaczenia

Infinite Skills (9 sierpnia 2012) Samouczek wideo Poprawienie krawędzi zaznaczenia lub maski

Zaznaczanie obszarów zdjęcia

video2brain (7 maja 2012) Samouczek wideo Ten artykuł zawiera informacje o podstawowych funkcjach edycji obrazu.

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Tworzenie zaznaczeń

Informacje o zaznaczaniu pikseli

Zaznaczanie, usuwanie zaznaczeń i zaznaczanie ponowne pikseli

Informacje o zaznaczaniu pikseli

Do góry

Zaznaczenie polega na wyróżnieniu wybranych fragmentów obrazu. Zaznaczenie określonych obszarów pozwala ograniczyć pewne operacje — takie jak edycja, definiowanie efektów i stosowanie filtrów — tylko do nich (inne obszary pozostają nienaruszone).

Najłatwiejsze sposoby zaznaczania pikseli obrazu oferują narzędzia do szybkiego zaznaczania. Narzędzia do zaznaczania ramkami umożliwiają zaznaczanie obszarów o określonych kształtach. Za pomocą narzędzi typu lasso można utworzyć zaznaczenie przez obrysowanie elementu obrazu. Można również tworzyć zaznaczenia zakresów kolorów na obrazie. Polecenia w menu zaznaczania pozwalają zaznaczać niektóre lub wszystkie piksele oraz usuwać ich zaznaczenie.

Oprócz używania pikseli można tworzyć zaznaczenia na podstawie danych wektorowych. Narzędzia piór i kształtów pozwalają tworzyć precyzyjne kontury określane jako ścieżki. Ścieżki mogą być konwertowane na zaznaczenia.

Zaznaczenia mogą być kopiowane, przesuwane i wklejane, a nawet zapisywane w postaci 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: Można konwertować zarówno ścieżki na zaznaczenia, jak i zaznaczenia na ścieżki.

Zaznaczanie, usuwanie zaznaczeń i zaznaczanie ponowne pikseli

Do góry

Seśli zdarzy się, że dane narzędzie nie funkcjonuje zgodnie z oczekiwaniami, może to wynikać z istnienia ukrytego zaznaczenia. Należy wówczas skorzystać z polecenia Usuń zaznaczenie, po czym zastosować narzędzie ponownie.

Zaznaczanie wszystkich pikseli warstwy w obrębie obszaru roboczego

- 1. Zaznacz warstwę w panelu Warstwy.
- 2. Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko.

Usuwanie zaznaczeń

- · Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.
 - W przypadku korzystania z narzędzia Zaznaczanie prostokątne, Zaznaczanie eliptyczne lub Lasso należy kliknąć w dowolnym miejscu poza zaznaczonym obszarem.

Ponowienie ostatniego zaznaczenia

• Wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz ponownie.

Więcej tematów pomocy

- Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia
- Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa

(cc) EV-NC-5用 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Dopasowywanie obszaru zaznaczenia

Przesuwanie, ukrywanie lub odwracanie zaznaczenia Ręczne dopasowywanie obszaru zaznaczenia Rozszerzanie lub zwężanie zaznaczenie o podaną liczbę pikseli Tworzenie zaznaczania wokół krawędzi zaznaczenia Rozszerzanie zaznaczenia dla objęcia nim obszarów o podobnych kolorach Usuwanie niepotrzebnych pikseli z obszaru kolorowego zaznaczenia Poprawianie krawędzi zaznaczenia Wygładzanie krawędzi zaznaczeń Usuwanie pikseli otoczki z zaznaczenia

Przesuwanie, ukrywanie lub odwracanie zaznaczenia

Użytkownik może przesunąć krawędź zaznaczenia, ukryć ją, lub odwrócić zaznaczenie, tak aby znalazły się w jego granicach obszary uprzednio nie zaznaczone.

Uwaga: Aby przesunąć całe zaznaczenie, a nie tylko jego krawędź, należy skorzystać z narzędzia Przesunięcie. Zobacz Przesuwanie zaznaczenia.

Przesuwanie krawędzi zaznaczenia

- 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. (Zobacz Stosowanie przekształceń.)

Kontrolowanie przesuwania zaznaczenia

- Aby ograniczyć kierunek przesuwania zaznaczenia do wielokrotności 45°, przeciągaj je z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby przesuwać zaznaczenie krokowo, co 1-piksel, używaj klawiszy ze strzałkami.
- Aby przesunąć zaznaczenie stopniowo co 10-pikseli, skorzystaj z klawiszy ze strzałkami przy wciśniętym klawiszu Shift.

Ukrywanie lub wyświetlanie krawędzi zaznaczenia

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Dodatkowe. W programie Photoshop polecenie to umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie siatek, linii pomocniczych, krawędzi zaznaczenia, ścieżek docelowych, 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

Wybierz polecenie Zaznacz > Odwrotność.

Opcję tę można stosować do zaznaczania obiektów położonych na tle o kolorach kryjących. Użytkownik może najpierw zaznaczyć tło za pomocą Różdźki, a potem odwrócić zaznaczenie.

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:

 - Przytrzymaj klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i przeciągnij nad tą częścią oryginalnego zaznaczenia, która ma zostać zaznaczona.

Podczas zaznaczania przecięcia obszarów obok kursora widoczny jest znak "x".



Przecięte zaznaczenia

Rozszerzanie lub zwężanie zaznaczenie o podaną liczbę pikseli

Do góry

Do góry

- 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 zaznaczenia, które biegną wzdłuż krawędzi obszaru roboczego, pozostaną nie naruszone przez polecenie Rozszerz).

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 sąsiednie piksele w zakresie tolerancji określonym w opcjach narzędzia Różdźka.
- 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, dzięki czemu można z łatwością wydzielać obiekty. W celu poprawienia maski warstwy można też użyć opcji Popraw krawędź. (Zobacz Dopasowywanie krycia lub krawędzi maski.)

Firma Adobe poleca

	-	2	100	
12	10	Q	18	5
	2		28	
		5	-34	

Samouczek wideo: Wydzielanie obiektów w programie Photoshop CS5 Russell Brown Narzędzie Popraw krawędź pozwala szybko i dokładnie wydzielać obiekty.



Samouczek wideo: Szybkie tworzenie złożonych zaznaczeń Martin Evening

Stosowanie narzędzia Szybkie zaznaczanie z narzędziami do modyfikacji krawędzi zapewnia maksymalną wydajność.

1. Wybierz narzędzie Zaznaczenie i zaznacz wybrany element.



Samouczek wideo: Dokładne zaznaczanie portretów

Deke McClelland Dowiedz się, jak łatwo można zaznaczyć rozwiane włosy, aby umieścić portret na nowym tle.



Samouczek wideo: Używanie ulepszonych funkcji zaznaczania i maskowania Jan Kabili

Zapoznaj się ze wszystkimi ulepszeniami dotyczącymi zaznaczeń i masek.

Do góry

2. Kliknij opcję Popraw krawędź na pasku opcji lub wybierz polecenie Zaznacz > Popraw krawędź. Następnie ustaw poniższe opcje:

Tryb wyświetlania Korzystając z tego menu wyskakującego, można zmienić tryb wyświetlania zaznaczenia. Aby uzyskać informacje o trybie, zatrzymaj wskaźnik nad jego nazwą, dopóki nie pojawi się podpowiedź. Opcja Pokaż oryginał powoduje wyświetlenie pierwotnego zaznaczenia dla porównania. W trybie Pokaż promień wyświetlane są granice zaznaczenia, w których stosowane jest poprawianie krawędzi.

Narzędzia Promień poprawiania 📽 i Wymazywanie poprawek 🕊 Umożliwiają precyzyjne dopasowanie obszaru brzegowego, w którym stosowane jest poprawianie. Naciskając klawisze Shift+E, można szybko przełączać narzędzia. Klawisze nawiasów kwadratowych pozwalają zmieniać rozmiar pędzla.

💡 Najedź pędzlem nad delikatne obszary takie, jak włosy lub futro, aby dodać drobne szczegóły do zaznaczenia.

Promień inteligentny Automatycznie dopasowuje promień ostrych i miękkich krawędzi znalezionych w obszarze brzegowym. Należy odznaczyć tę opcję, jeśli krawędź jest równomiernie ostra lub miękka lub jeśli pożądane jest bardziej precyzyjne sterowanie promieniem i pędzlami korygującymi.

Promień Określa rozmiar granic zaznaczenia, w których stosowane jest poprawianie krawędzi. Używaj niewielkich promieni dla ostrych krawędzi i dużych promieni dla gładszych krawędzi.

Wygładzanie Ogranicza nieregularne obszary (górki i dołki) granic zaznaczenia, dzięki czemu kontur jest gładszy.

Wtapianie Rozmazuje przejście między zaznaczeniami i otaczającymi je pikselami.

Kontrast W momencie zwiększenia wartości przejścia o łagodnych krawędziach na granicy zaznaczenia stają się ostrzejsze. Zwykle jednak bardziej skuteczna jest opcja Promień inteligentny i narzędzia do poprawiania.

Przesuń krawędź Przesuwa granice o łagodnych krawędziach do wewnątrz (wartości ujemne) lub na zewnątrz (wartości dodatnie). Przesuwanie granic do wewnątrz może być pomocne w usuwaniu niechcianych kolorów tła z krawędzi zaznaczenia.

Oczyść kolory Zastępuje kolorowe otoczki kolorem pobliskich całkowicie zaznaczonych pikseli. Intensywność zastąpienia koloru jest proporcjonalna do miękkości krawędzi zaznaczenia.

Ważne: Ponieważ ta opcja powoduje zmianę koloru piksela, wymaga ona wygenerowania nowej warstwy lub dokumentu. Zachowaj oryginalną warstwę, aby w razie potrzeby można było do niej powrócić. (Aby łatwo sprawdzić zmiany w kolorze piksela, należy jako Tryb wyświetlania wybrać Odsłoń warstwę).

Wartość Zmienia poziom oczyszczania i zastępowania otoczek.

Wyjście do Określa, czy poprawione zaznaczenie stanie się zaznaczeniem lub maską na bieżącej warstwie, czy utworzona zostanie nowa warstwa bądź dokument.

Wygładzanie krawędzi zaznaczeń

Do góry

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.

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Uwaga: Efekty wtapiania stają się widoczne podczas przenoszenia, wycinania, kopiowania i wypełniania zaznaczenia.

Firma Adobe poleca

Samouczek wideo: Elastyczne wtapianie Tim Grey w witrynie video2brain

W celu uzyskania najlepszych efektów należy wtapiać maski, a nie 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.
- 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

Do góry

W czasie przesuwania lub wklejania wygładzonego zaznaczenia, niektóre piksele wokół krawędzi zaznaczenia są do niego dołączane. Operacja ta powoduje powstanie lub efektu aureoli lub otoczki wokół krawędzi wklejonego zaznaczenia. Polecenia Warstwa > Usuń otoczkę umożliwiają edycję niepotrzebnych pikseli krawędzi:

- Oczyszczanie kolorów zastępuje kolory tła w kolorowych otoczkach kolorem całkowicie zaznaczonych pobliskich pikseli.
- Polecenie Usuń otoczkę pozwala zastąpić kolor niepotrzebnych pikseli kolorem pikseli z głębi krawędzi zaznaczenia, które nie zawierają koloru tła.
- Polecenia Usuń czarną otoczkę i Usuń białą otoczkę są używane przy wklejaniu zaznaczenia wygładzonego na czarnym lub białym tle na inne tło. Na przykład, wygładzony czarny tekst na białym tle ma na krawędziach szare piksele, które są widoczne na tle kolorowym.
 - W celu usunięcia niepotrzebnych obszarów brzegowych można posłużyć się suwakami zaawansowanego mieszania w oknie Style warstwy, umożliwiającymi usunięcie lub przypisanie przezroczystości do obszarów warstwy. W takim wypadku czarne lub białe obszary stają się obszarami przezroczystymi. Aby oddzielić suwaki, kliknij je z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Rozdzielenie suwaków umożliwia usunięcie pikseli brzegowych i zachowanie gładkości krawędzi.

Zmniejszanie otoczki zaznaczenia

- 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 przycisk OK.

Usuwanie otoczki z zaznaczenia

Wybierz polecenie Warstwa > Usuń otoczkę > Usuń czarną otoczkę, lub Warstwa > Usuń otoczkę > Usuń białą otoczkę. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Przesuwanie, kopiowanie i usuwanie zaznaczonych pikseli

Przesuwanie zaznaczenia Kopiowanie zaznaczeń Kopiowanie między aplikacjami Usuwanie zaznaczonych pikseli

Przesuwanie zaznaczenia

Do góry

- 1. Wybierz narzędzie Przesuwanie ►.
- 2. Umieść kursor wewnątrz krawędzi zaznaczenia i przeciągnij je w nowe miejsce. Jeśli zaznaczenie obejmuje kilka obszarów, narzędzie przesunie je wszystkie.



Pierwotne zaznaczenie (po lewej) oraz zaznaczenie po przesunięciu za pomocą narzędzia Przesuwanie (po prawej)

Kopiowanie zaznaczeń

Do góry

Narzędzie Przesuwanie można wykorzystać do kopiowania zaznaczeń w czasie przeciągania ich w obszarze obrazu lub pomiędzy obrazami. Zaznaczenia mogą być kopiowane i przenoszone za pomocą poleceń Kopiuj, Kopiuj scalone, Wytnij i Wklej. Przeciąganie za pomocą narzędzia Przesunięcie pozwala zaoszczędzić miejsce w pamięci, ponieważ podczas tej operacji nie jest wykorzystywany schowek.

Należy pamiętać, że przy wklejaniu zaznaczenia lub warstwy pomiędzy obrazami o różnych rozdzielczościach, wklejane dane zachowują swoje wymiary w pikselach. Operacja taka może spowodować, że wklejony element nie będzie dostosowany do proporcji nowego obrazu. Aby nadać obrazowi źródłowemu i docelowemu tę samą rozdzielczość przed skopiowaniem i wklejeniem zaznaczenia, można skorzystać z polecenia Rozmiar obrazu. Można też użyć polecenia Przekształcanie swobodne, które zmienia rozmiar wklejanej zawartości.

Uwaga: W zależności od ustawień zarządzania kolorem i profilu kolorów pliku (lub importowanych danych), na ekranie może pojawić się komunikat z prośbą o określenie zasad postępowania z kolorami pliku (lub importowanych danych).

Omówienie poleceń kopiowania i wklejania

Kopiowanie Kopiowany jest zaznaczony obszar warstwy aktywnej.

Kopiuj scalone Powstaje scalona kopia wszystkich widocznych warstw zaznaczonego obszaru.

Wklej Skopiowane zaznaczenie jest wklejane do innej części obrazu lub do innego obrazu w postaci nowej warstwy. Jeżeli na obrazie istnieje zaznaczenie, to skopiowane zaznaczenie jest wklejane nad nim. Gdy nie ma aktywnego zaznaczenia, skopiowane zaznaczenie jest wklejane na środku obszaru dokumentu.

Wklej lokalnie Jeśli schowek zawiera dane pikseli skopiowane z innego dokumentu programu Photoshop, zaznaczenie jest wklejane w dokumencie docelowym w to samo położenie względne, w którym znajdowało się w dokumencie źródłowym.

Wklej do lub Wklej na zewnątrz Skopiowane zaznaczenie jest wklejane do innego zaznaczenia lub na zewnątrz innego zaznaczenia w dowolnym obrazie. Zaznaczenie źródłowe jest wklejane na nowej warstwie, a krawędź zaznaczenia docelowego jest konwertowana na maskę warstwy.

Kopiowanie zaznaczenia

- 1. Zaznacz obszar przeznaczony do skopiowania.
- 2. Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj, lub Edycja > Kopiuj scalone.

Kopiowanie zaznaczenia podczas przeciągania

1. Wybierz narzędzie Przesuwanie 🎠 lub przytrzymaj klawisz Ctrl (Windows) albo Command (Mac OS), aby włączyć to narzędzie.

2. Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij zaznaczenie przeznaczone do skopiowania.

Kopiowanie pomiędzy obrazkami polega na przeciąganiu zaznaczenia z okna obrazka aktywnego na okno obrazka docelowego. Jeśli nie ma zaznaczenia, skopiowana zostaje cała aktywna warstwa. W czasie przeciągania zaznaczenia nad oknem innego obrazka, okno to może zostać wyróżnione podświetloną ramką, co oznacza, że można w nim upuścić zaznaczenie.



Przeciąganie zaznaczenia do innego obrazka

Tworzenie wielu kopii zaznaczenia w obrębie obrazu

1. Wybierz narzędzie Przesuwanie 🌬 lub przytrzymaj klawisz Ctrl (Windows) albo Command (Mac OS), aby włączyć to narzędzie.

- 2. Skopiuj 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 do innego lub na zewnątrz innego

- 1. Wytnij lub skopiuj część obrazu przeznaczoną do wklejenia.
- W tym samym lub innym obrazie zaznacz obszar, który ma zostać wklejony do innego zaznaczenia lub na zewnątrz innego zaznaczenia.
 Uwaga: W wypadku wklejania na zewnątrz innego zaznaczenia zaznacz obszar mniejszy od skopiowanego zaznaczenia.
- 3. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Edycja > Wklej specjalnie > Wklej do. Zawartość zaznaczenia źródłowego pojawi się w obrębie zaznaczenia docelowego.
 - Wybierz polecenie Edycja > Wklej specjalnie > Wklej na zewnątrz. Zawartość zaznaczenia źródłowego pojawi się wokół zaznaczenia docelowego.

Zastosowanie polecenia Wklej do lub Wklej na zewnątrz spowoduje powstanie nowej warstwy i nowej maski obrazu. Nowa warstwa w panelu Warstwy zawiera miniaturkę warstwy dla wklejonego zaznaczenia obok miniaturki maski warstwy. Podstawą dla maski warstwy jest zaznaczenie do którego została wklejona nowa zawartość: zaznaczenie to nie jest maskowane (ma kolor biały), podczas gdy reszta warstwy jest maskowana (ma kolor czarny). Warstwa i maska warstwy nie są połączone — oznacza to, że można przesuwać je niezależnie od siebie.



Stosowanie polecenia Wklej do

A. Zaznaczone szyby okna B. Kopiowany obraz C. Wklej do, polecenie D. Miniaturki warstw i maska warstwy w panelu Warstwy E. Wklejony obraz po przemieszczeniu

- Wybierz narzędzie Przesuwanie **, lub też uaktywnij je wciskając klawisz Ctrl (Windows) albo Command (Mac OS). Przeciągaj zawartość źródłową do momentu, aż wybrana jej część wyświetli się poprzez maskę.
- 5. Aby określić stopień prześwitywania obrazu pod spodem, kliknij miniaturkę maski warstwy w panelu Warstwy, wybierz narzędzie do malowania i edytuj maskę:
 - · Aby ukryć większą część obrazu umieszczonego pod warstwą, należy pomalować maskę na czarno.
 - · Aby odkryć większą część obrazu umieszczonego pod spodem, należy pomalować maskę na biało.
 - · Aby częściowo odkryć obraz umieszczony pod spodem, należy pomalować maskę na szaro.
- Po zakończeniu edycji wybierz polecenie Warstwa > Scal w dół, aby scalić nową warstwę i maskę warstwy z warstwą umieszczoną pod nią i wprowadzić na stałe dokonane zmiany.

Kopiowanie między aplikacjami

Polecenia Wytnij, Kopiuj lub Wklej pozwalają kopiować zaznaczenia z programu Photoshop i wklejać je do innych aplikacji, lub wklejać kompozycje pobrane z innych aplikacji do programu Photoshop. Wycięte lub skopiowane zaznaczenie pozostaje w schowku, aż do wycięcia lub skopiowania innego zaznaczenia. Kopiowanie kompozycji pomiędzy programami Photoshop i Illustrator może odbywać się metodą przeciągania i upuszczania.

W niektórych przypadkach zawartość schowka jest konwertowana na obraz rastrowy. Program Photoshop informuje o zamiarze rasteryzacji kompozycji wektorowej.

Uwaga: Obraz jest rasteryzowany przy użyciu rozdzielczości pliku, do którego jest wklejany. Inteligentne obiekty wektorowe nie są rasteryzowane.

Wklejanie kompozycji postscriptowej z innej aplikacji

- 1. W innej aplikacji zaznacz kompozycję i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
- 2. Zaznacz obraz, do którego zostanie wklejone zaznaczenie.
- 3. Wybierz polecenie Edycja > Wklej.
- W oknie dialogowym Wklej ustaw następujące opcje wklejania: Obiekt inteligentny Kompozycja jest umieszczana na nowej warstwie jako obiekt inteligentny.

Piksele Kompozycja jest rasteryzowana podczas wklejania. Rasteryzacja powoduje konwersję matematycznie zdefiniowanej kompozycji wektorowej do pikseli.

Ścieżki Pozwala wkleić kopię jako ścieżkę w panelu Ścieżki. Skopiowanie tekstu z programu Illustrator wymaga jego wcześniejszej konwersji na kontury.

Warstwa kształtu Powstaje warstwa nowego kształtu gdzie funkcję maski wektorowej pełni ścieżka.

Uwaga: W przypadku kopiowania kompozycji z programu Adobe Illustrator, domyślne ustawienia schowka mogą uniemożliwiać wyświetlanie okna dialogowego Wklej programu Photoshop. Aby to okno było widoczne w trakcie wklejania kompozycji w programie Photoshop, otwórz okno dialogowe Preferencje programu Ilustrator, przejdź do sekcji Obsługa plików i Schowek, a następnie zaznacz opcję AICB.

5. Jeśli w poprzednim punkcie zaznaczono opcję Wklej jako piksele, użytkownik może skorzystać z opcji Wygładzanie, dostępnej na pasku opcji, aby wygładzić przejścia między krawędziami zaznaczenia i pikselami wokół nich. Uwaga: Jeśli dane już zostały scalone, można użyć poleceń do usuwania otoczki i ponownie wydzielić zrasteryzowane dane.

Zapisywanie zawartości schowka przy zamykaniu programu

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne.
 - (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Ogólne.
- 2. Zaznacz opcję Eksportuj schowek w celu zapisywania zawartości z programu Photoshop w schowku podczas zamykania tego programu.

Kopiowanie kompozycji metodą przeciągania i upuszczania

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij pożądane obiekty wektorowe programu Illustrator na obraz otwarty w programie Photoshop. Na obrazie powstanie wtedy warstwa wektorowego obiektu inteligentnego. Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne> Edytuj zawartość aby ponownie otworzyć zawartość w programie Illustrator i móc ją edytować.
- W celu skopiowania kompozycji wektorowej jako ścieżki programu Photoshop, w czasie przeciągania kompozycji z programu Adobe Illustrator należy wcisnąć klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- W przypadku kopiowania zawartości warstwy zaznaczonej w danym momencie w programie Photoshop do programu Illustrator, należy skorzystać z narzędzia Przesuwanie, które umożliwi przeciągnięcie zawartości z okna programu źródłowego do docelowego dokumentu.

Usuwanie zaznaczonych pikseli

Wybierz polecenie Edycja > Wyczyść, lub użyj klawisza Backspace (Windows) albo Delete (Mac OS). Aby wyciąć zaznaczenie do schowka, wybierz polecenie Edycja > Wytnij.

Usunięcie zaznaczenia na warstwie tła powoduje zastąpienie oryginalnego obrazu kolorem tła. Usunięcie zaznaczenia na warstwie standardowej powoduje zastąpienie oryginalnego koloru przezroczystością warstwy.

Więcej tematów Pomocy

Konfigurowanie zarządzania kolorami

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa

Informacje o maskach i kanałach alfa Tworzenie i edycja masek kanału alfa Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń

Informacje o maskach i kanałach alfa

Do góry

Po zaznaczeniu fragmentu obrazu obraz poza zaznaczeniem zostanie *zamaskowany* (będzie chroniony przed edycją). Mówiąc ogólnie: wszelkiego rodzaju maski zapewniają ochronę wybranych obszarów obrazka przed zmianami wprowadzanymi w innych obszarach (takimi zmianami, jak korekta kolorów czy stosowanie filtrów). Maski mogą być wykorzystywane także przy okazji złożonych czynności edycyjnych, takich jak stopniowe nadawanie koloru lub stosowanie filtra.







Przykłady masek

A. Maska kryjąca wykorzystana do ochrony tła i edycji obrazka motyla. B. Maska kryjąca wykorzystana do ochrony obrazka motyla i pokolorowania tła. C. Maska półprzezroczysta wykorzystana do pokolorowania obrazka motyla i części tła

Maski są przechowywane w kanałach alfa. Zarówno maski jak i kanały są obrazami w skali szarości, a więc można je edytować tak jak każdy inny obraz, przy pomocy narzędzi do malowania lub edycji, oraz filtrów. Obszary maski pomalowane kolorem czarnym są chronione, natomiast pomalowane na 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. Zaznaczenie jest przechowywane w panelu Kanały w kanale alfa, jako maska w skali szarości z możliwością edycji. Po zapisaniu zaznaczenia jako kanału alfa można je ponownie wczytać w dowolnym momencie (także na inny obraz).



Zaznaczenie zapisane jako kanał alfa w panelu Kanały

Uwaga: Do maskowania lub ukrywania elementów na warstwie służy maska warstwy.

Tworzenie i edycja masek kanału alfa

Użytkownik może utworzyć nowy kanał alfa, a następnie dodać do niego maskę, za pomocą narzędzi do malowania, narzędzi do edycji i filtrów do tworzenia masek z kanałów alfa. Istniejące zaznaczenie na obrazie programu Photoshop można zapisać jako kanał alfa wyświetlany w panelu Kanały. Zobacz Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń.

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?



Fragment podręcznika:

Korzystanie z panelu Maski Conrad Chavez

Dowiedz się, jak szybko dopasować maski przy użyciu jednego, zbiorczego zestawu opcji.

Tworzenie maski kanału alfa przy pomocy bieżących opcji

- 1. Kliknij przycisk Nowy kanał 🖬 u dołu panelu Kanały.
- Malując w obrębie nowego kanału zamaskuj wybrane obszary obrazu.
 Obszary na obrazie należy zaznaczyć na obrazie przed utworzeniem kanału dla maski. Kontynuuj malowanie aby dopracować maskę.

Tworzenie maski kanału alfa i ustawianie opcji

- 1. Kliknij przycisk Nowy kanał u dołu panelu Kanały z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) albo wybierz polecenie Nowy kanał z menu panelu Kanały.
- 2. Określ opcje w oknie dialogowym Nowy kanał.
- 3. Malując w obrębie nowego kanału zamaskuj wybrane obszary obrazu.

Opcje kanału

Aby zmienić opcje dla istniejącego kanału, kliknij dwukrotnie jego miniaturkę w panelu Kanały lub wybierz opcje kanału za pomocą menu panelu Kanały.

Opcje występujące w oknach dialogowych Nowy kanał i Opcje kanału:

Obszary maskowane Obszary zamaskowane są czarne (nieprzezroczyste), a obszary zaznaczone — białe (przezroczyste). Malowanie kolorem czarnym powiększa obszary zamaskowane; malowanie białym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski w przyborniku jest wyświetlany w postaci białego okręgu na szarym tle

Obszary zaznaczone Obszary zamaskowane są białe (przezroczyste), a obszary zaznaczone — czarne (nieprzezroczyste). Malowanie kolorem białym powiększa obszary zamaskowane; malowanie czarnym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski jest wyświetlany w przyborniku w postaci szarego okręgu na białym tle .

Kolor dodatkowy Pozwala przekształcić kanał alfa w kanał koloru dodatkowego. Opcja ta jest dostępna jedynie dla kanałów, które już istnieją. Kolor Opcja pozwala ustawić kolor i krycie maski. Aby zmienić kolor, kliknij pole koloru. Ustawienia koloru i krycia dotyczą jedynie wyglądu maski i nie wpływają na stopień ochrony obszarów pod nią umieszczonych. Zmiana tych ustawień może uczynić maskę bardziej widoczną względem kolorów obrazu.

Maskowanie wybranych obszarów przez malowanie w obrębie kanału.

Gdy nowy kanał pojawi się u dołu panelu Kanały, będzie to jedyny kanał widoczny w oknie obrazu. Kliknij ikonę oka 🕏 dla kanału koloru kompozytowego (RGB, CMYK), aby wyświetlić obraz z nałożeniem koloru przedstawiającym maskę.

Zaznacz narzędzie do malowania lub edycji, po czym wykonaj jedną z poniższych czynności aby powiększyć lub zmniejszyć maskę utworzoną z kanału alfa:

- · Chcąc usunąć wybrane obszary z kanału pomaluj je na biało.
- · Chcąc włączyć wybrane obszary w zakres nowego kanału pomaluj je na czarno.
- Aby dodać lub usunąć obszary z kryciem mniejszym niż 100%, ustaw krycie na pasku opcji rysunku lub narzędzia do rysowania, a następnie rysuj kolorem białym lub czarnym. Stosując do malowania kolor można również uzyskać efekt zmniejszenia krycia.

Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń

Do góry

Każde zaznaczenie można zapisać w postaci maski w nowym lub istniejącym kanale alfa, skąd w razie potrzeby można je później pobrać.

Zaznaczenie może służyć jako maska warstwy jeśli najpierw uaktywni się je poprzez wczytanie, a następnie doda nową maskę warstwy.

Zapisywanie zaznaczenia w nowym kanale

- 1. Zaznacz obszary obrazu, które chcesz odizolować.
- 2. Kliknij przycisk Zapisz zaznaczenie 🖾 u dołu panelu Kanały. Powstanie wtedy nowy kanał o nazwie odpowiadającej jego miejscu pośród innych kanałów.

Zapisywanie zaznaczenia w nowym lub istniejącym kanale

- 1. Używając narzędzia do zaznaczania, zaznacz obszary obrazu, które chcesz wyodrębnić.
- 2. Wybierz polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.
- 3. W oknie dialogowym Zapisz zaznaczenie ustaw poniższe opcje i kliknij przycisk OK: Dokument Pozwala wybrać obraz docelowy. Domyślnie zaznaczenie jest umieszczane w kanale na obrazie aktywnym, mimo to jednak, użytkownik może zapisać je w nowym lub innym otwartym obrazie o takich samych wymiarach.

Kanał Pozwala wybrać kanał docelowy. Domyślnie zaznaczenie jest zapisywane w nowym kanale, mimo to jednak, użytkownik może zapisać je w dowolnym kanale wybranego obrazu lub na masce warstwy (jeśli obraz zawiera warstwy).

- 4. Jeśli zaznaczenie jest zapisywane jako nowy kanał, należy wpisać nazwę kanału w polu Nazwa.
- 5. Jeśli zaznaczenie jest zapisywane w istniejącym kanale, należy wybrać sposób łączenia zaznaczeń: **Zamień kanał** Opcja pozwala zamienić bieżące zaznaczenie w danym kanale.

Dodaj do kanału Opcja pozwala dodać zaznaczenie do bieżącej zawartości kanału.

Odejmij od kanału Opcja pozwala odjąć zaznaczenie od bieżącej zawartości kanału.

Przetnij z kanałem Opcja pozwala zachować obszar przecięcia nowego zaznaczenia z zawartością kanału.

Aby wyświetlić zapisane zaznaczenie w skali szarości, można zaznaczyć jego kanał w panelu Kanały.

Wczytywanie zapisanego zaznaczenia z panelu Kanały

Zapisane wcześniej zaznaczenie można wykorzystać ponownie, wczytując je do obrazu. Zaznaczenie można również wczytać po zakończeniu modyfikowania kanału alfa.

Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Kanały:

- Zaznacz kanał alfa, kliknij przycisk Wczytaj zaznaczenie 🛈 u dołu panelu i kliknij kanał koloru kompozytowego w górnej części panelu.
- Przeciągnij kanał zawierający wybrane zaznaczenie na przycisk Wczytaj zaznaczenie.
- Przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), kliknij kanał zawierający wczytywane zaznaczenie.
- Aby dodać maskę do istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Shift (Windows) lub Command+Shift (Mac OS) oraz kliknij kanał.
- · Aby odjąć maskę od istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command+Option (Mac OS) oraz kliknij kanał
- Aby wczytać przecięcie zapisanego i istniejącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Ctrl+Alt+ Shift (Windows) lub Command+Option+Shift (Mac OS) i zaznacz kanał.
 - 💡 Zaznaczenie można też przeciągnąć z jednego otwartego w programie Photoshop obrazu do innego.

Wczytywanie zapisanego zaznaczenia

Uwaga: Chcąc wczytać zapisane zaznaczenie z innego obrazu, należy sprawdzić, czy jest on otwarty i czy obraz docelowy jest aktywny.

- 1. Wybierz polecenie Zaznacz > Wczytaj zaznaczenie.
- 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.

 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. *Q Zaznaczenie można też przeciągnąć z jednego otwartego w programie Photoshop obrazu do innego.*

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Zaznaczanie przy użyciu narzędzi typu lasso

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso wielokątne Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso magnetyczne

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso

Do góry

Do góry

Narzędzie Lasso służy do tworzenia zaznaczeń o dowolnym kształcie.

- 1. Wybierz narzędzie Lasso 🖓 i ustaw wtapianie oraz wygładzanie na pasku opcji. (Zobacz Wygładzanie krawędzi zaznaczeń).
- 2. Aby dodać do zaznaczenia, odjąć od zaznaczenia lub przeciąć z zaznaczeniem, kliknij odpowiedni przycisk na pasku opcji.



Opcje zaznaczania A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmowanie D. Przecięcie

- 3. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - · Przeciągnij, aby narysować zaznaczenie o dowolnym kształcie.
 - Aby przełączać między segmentem swobodnym a wielokątowym, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), i klikaj w miejscach, w których segmenty powinny się rozpoczynać i kończyć. (Aby usunąć narysowane przed chwilą segmenty proste, wciśnij klawisz Delete).
- 4. Aby zamknąć krawędź zaznaczenia, należy zwolnić przycisk myszy, bez wciskania klawisza Alt lub Option.
- 5. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędzie, aby dostosować obwiednię zaznaczenia. Zobacz Poprawianie krawędzi zaznaczenia.

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso wielokątne

Narzędzie Lasso wielokątne służy do tworzenia zaznaczeń o kształcie wielokątów.

- 1. Wybierz narzędzie Lasso wielokątne 🎾 i ustaw opcje.
- 2. Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania.



Opcje zaznaczania A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmowanie D. Przecięcie

- 3. (Opcjonalnie) Na pasku opcji można wybrać opcje wtapiania i wygładzania. Zobacz Wygładzanie krawędzi zaznaczeń.
- 4. Kliknij obraz, by wybrać punkt początkowy zaznaczenia.
- 5. Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:
 - Aby narysować prosty segment, 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).

Do góry

7. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędzie, aby dostosować obwiednię zaznaczenia. Zobacz Poprawianie krawędzi zaznaczenia.

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Lasso magnetyczne

Narzędzie Lasso magnetyczne P powoduje przyciągnięcie rysowanej krzywej do krawędzi wybranego obszaru obrazu. Narzędzie to nie jest dostępne w przypadku obrazów o 32-bitach na kanał.

Varzędzie Lasso magnetyczne jest szczególnie przydatne do szybkiego zaznaczania obiektów o skomplikowanych konturach, umieszczonych na kontrastowym tle.

- 1. Zaznacz narzędzie Lasso magnetyczne
- 2. Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania:



Opcje zaznaczania A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmowanie D. Przecięcie

- 3. (Opcjonalnie) Na pasku opcji można wybrać opcje wtapiania i wygładzania. Zobacz Wygładzanie krawędzi zaznaczeń.
- 4. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:

Szerokość Aby określić szerokość wykrywania, należy wprowadzić wartość (w pikselach) w polu Szerokość. Narzędzie Lasso magnetyczne będzie wykrywać krawędzie tylko w określonej odległości od wskaźnika.

Aby zmienić kursor narzędzia Lasso tak, by wskazywał ustawioną szerokość, należy wcisnąć klawisz Caps Lock. Kursor można zmienić, gdy narzędzie jest wybrane, ale nie używane. Aby zwiększyć szerokość krawędzi narzędzia Lasso magnetyczne o 1 piksel, naciśnij klawisz zamykającego nawiasu kwadratowego (]). Aby zmniejszyć tę szerokość o 1 piksel, naciśnij klawisz otwierającego nawiasu kwadratowego (]).

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.

- 5. Kliknij wybrane miejsce na obrazie, by wskazać pierwszy punkt zaczepienia. Punkty zaczepienia utrzymują krawędź zaznaczenia na miejscu.
- 6. Zwolnij przycisk myszy lub trzymaj przycisk naciśnięty, a następnie przesuwaj wskaźnik wzdłuż krawędzi.

Ostatni segment krawędzi zaznaczania pozostaje aktywny. Po przesunięciu kursora aktywny segment jest przyciągany do najsilniejszej krawędzi obrazu (siła jest określana na podstawie ustawienia szerokości wykrywania na pasku opcji). Od czasu do czasu Lasso magnetyczne dodaje do krawędzi zaznaczenia punkty zaczepienia w celu zakotwiczania wcześniejszych części objętych zaznaczeniem.

 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 segment krzywej magnetycznej, kliknij dwukrotnie, albo wciśnij klawisz Enter lub Return. (Aby ręcznie zamknąć krawędź, przeciągnij kursor nad punktem początkowym i kliknij).
 - · Aby zamknąć segment o prostych krawędziach, kliknij dwukrotnie z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- 11. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędzie, aby dostosować obwiednię zaznaczenia. Zobacz Poprawianie krawędzi zaznaczenia.

Więcej tematów pomocy

- Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa
- Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia
- Galeria narzędzi do zaznaczania

(cc) BV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Zaznaczanie przy użyciu narzędzi do zaznaczania ramkami

Narzędzia do zaznaczania prostokątnego umożliwiają zaznaczanie prostokątów, elips, oraz rzędów i kolumn o szerokości 1 piksela.

1. Wybierz narzędzie do zaznaczania:

Zaznaczanie prostokątne Narzędzie 🖸 pozwala zaznaczyć obszar o kształcie prostokąta (lub kwadratu gdy dodatkowo wciśnięty jest klawisz Shift).

Zaznaczanie eliptyczne Narzędzie 🔾 pozwala zaznaczyć obszar o kształcie elipsy (lub koła, gdy dodatkowo wciśnięty jest klawisz Shift).

Narzędzie Zaznaczanie pojedynczych rzędów lub Zaznaczanie pojedynczych kolumn Pozwala zdefiniować obramowanie o szerokości lub wysokości 1 piksela.

2. Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania:



Opcje zaznaczania A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmowanie D. Przecięcie

- 3. Określ ustawienie wtapiania (na pasku opcji). Włącz lub wyłącz wygładzanie dla narzędzia Zaznaczanie eliptyczne. Zobacz Wygładzanie krawędzi zaznaczeń.
- 4. Na pasku opcji wybierz styl dla narzędzia Zaznaczanie prostokątne lub narzędzia Zaznaczenie eliptyczne:

Zwykły Wymiary zaznaczenia są określane metodą przeciągania.

Stałe proporcje Obowiązuje stały stosunek wysokości do szerokości. Należy wprowadzić odpowiednie wartości (w programie Photoshop dopuszczalne są wartości dziesiętne) dla zachowania proporcji. Na przykład, aby zaznaczyć obszar dwa razy szerszy niż jego wysokość, należy ustawić szerokość na 2, a wysokość na 1.

Określony rozmiar Użytkownik musi podać stałą wysokość i szerokość zaznaczenia. Należy wpisać wartości całkowite, wyrażone w pikselach.

ig Q Poza pikselami można również użyć konkretnych jednostek miary, takich jak cale i centymetry.

- 5. Aby wyrównać zaznaczenie do linii pomocniczych, siatki, odcięć lub krawędzi dokumentu, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz najpierw polecenie Widok > Przyciągaj, lub Widok > Przyciągaj do, a następnie odpowiednie polecenie z podmenu. Zaznaczenie prostokątne może powodować przyciąganie do granicy dokumentu, lub do innych dodatków programu dostępnych w podmenu Przyciągaj do.
- 6. Utwórz zaznaczenie wykonując jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie Zaznaczanie prostokątne, narzędzie Zaznaczanie prostokątem zaokrąglonym lub narzędzie Zaznaczanie eliptyczne i
 przeciągnij je po obszarze, który ma zostać zaznaczony.
 - Przeciąganie narzędzia z wciśniętym klawiszem Shift pozwala uzyskać kształt kwadratu lub okręgu. Aby kształt ten pozostał proporcjonalny, należy najpierw zwolnić przycisk myszy, a dopiero później klawisz Shift).
 - Aby utworzyć zaznaczenie od środka, w trakcie przeciągania należy przytrzymywać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).



Tworzenie zaznaczenia od narożnika obrazu (po lewej) i od środka obrazu (po prawej) z użyciem klawiszy Alt/Option

 Po wybraniu narzędzia Zaznaczanie pojedynczych kolumn lub Zaznaczanie pojedynczych rzędów należy kliknąć blisko wybranego obszaru i przeciągnąć ramkę zaznaczenia w wybrane miejsce. Jeśli ramka nie jest widoczna, należy zwiększyć stopień powiększenia obrazu. Aby zmienić położenie ramki narzędzia Zaznaczanie prostokątne lub Zaznaczanie eliptyczne, należy najpierw wcisnąć lewy przycisk myszy i przeciągnąć kursor tworząc obwiednię. Następnie wciśnij klawisz spacji i kontynuuj przeciąganie. Na koniec zwolnij spację; ale przytrzymaj przycisk myszy, jeżeli trzeba dalej zmieniać krawędź zaznaczenia.

Więcej tematów pomocy

- Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa
- Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia
- Galeria narzędzi do zaznaczania

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Wydzielanie obiektu z jego tła

Korzystanie z bardziej wydajnego i elastycznego polecenia Popraw krawędź Korzystanie ze starszej, opcjonalnej wtyczki Extract (tylko w systemie Windows)

Po wydzieleniu obiektu program Photoshop usuwa jego tło (innymi słowy: czyni je przezroczystym). Piksele na krawędziach obiektu tracą składniki kolorów pochodzące z tła, dzięki czemu mogą być mieszane z nowym tłem bez efektu aureoli.

Korzystanie z bardziej wydajnego i elastycznego polecenia Popraw krawędź

Do góry

Aby uzyskać lepsze wyniki i bezpieczne przetwarzanie, użyj polecenia Wybierz > Popraw krawędź. W rozdziale Poprawianie krawędzi zaznaczenia podano instrukcje i łącza do kilku przydatnych samouczków wideo.

Polecenie Popraw krawędź jest szczególnie przydatne w przypadku złożonej zawartości o dużej liczbie krawędzi, takiej jak cienkie włosy. W przeciwieństwie do starszej wtyczki Extract, która wymazywała dane o pikselach na stałe, polecenie Popraw krawędź tworzy maski zaznaczenia, które można później dostosować i poprawić.

Korzystanie ze starszej, opcjonalnej wtyczki Extract (tylko w systemie Windows)

Do góry

Uwaga: Wtyczka Extract nie jest dostępna dla systemu Mac OS, ponieważ nie jest zgodna z najnowszymi wersjami tego systemu operacyjnego, a polecenie Popraw krawędź zapewnia lepsze wyniki.



Zaznaczony obszar podświetlony i wypełniony oraz wydzielony obiekt.

- 1. Polecenie Popraw krawędź jest lepsze, dlatego wtyczka Extract nie jest instalowana z programem Photoshop. Opcjonalną wtyczkę dla systemu Windows można pobrać tutaj.
- 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.
 - Q Aby uniknąć utraty informacji dotyczących obrazu oryginalnego, należy powielić wybraną warstwę lub utworzyć zdjęcie oryginalnego stanu obrazu.
- 3. Wybierz polecenie Filtr > Extract (Wydziel) i ustaw opcje narzędzia:

Rozmiar pędzla Wprowadź odpowiednią wartość lub wybierz ustawienie suwaka dla określenia grubości narzędzia Podświetlacz krawędzi *L*. 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.

4. 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.
Q Dopasowanie bieżącego widoku umożliwiają narzędzia Lupka i Rączka.

W celu wymazania podświetlenia wybierz narzędzie Gumka 🖉 i przeciągnij przez podświetlony obszar. Aby usunąć całe podświetlenie, naciśnij klawisze Alt + Backspace (Windows) lub Option + Delete (Mac OS).

Jeśli obiekt ma dobrze zdefiniowane wnętrze, upewnij się, że podświetlenie jest zamknięte. Obszary, w których obiekt dotyka krawędzi obrazu, nie muszą być podświetlane. Jeśli obiekt nie ma dobrze zdefiniowanego wnętrza, należy podświetlić go w całości.

Uwaga: Nie można jednak podświetlić całego obiektu, jeśli wybrano opcję Obraz z teksturą lub Kolor narzędzia.

- 5. Zdefiniuj obszar pierwszego planu wykonując jedną z następujących czynności:
 - Jeśli obiekt ma dobrze zdefiniowane wnętrze, wybierz narzędzie Wypełnienie (Marcine Wypełnia się przez kliknięcie.
 Ponowne kliknięcie kursorem narzędzia w obszarze wypełnionym spowoduje natomiast usunięcie wypełnienia.
 - Jeśli jest zaznaczona opcja Wymuszaj pierwszy plan, należy wybrać narzędzie Kroplomierz *^{III}* i kliknąć wewnątrz obiektu w celu pobrania próbki koloru. Można też kliknąć w polu tekstowym Kolor i użyć próbnika kolorów. Ta technika sprawdza się najlepiej w przypadku obiektów zawierających tony pojedynczego koloru.
- Zależnie od potrzeby można kliknąć opcję Podgląd, aby obejrzeć wydzielony obiekt. Można też zastosować odpowiednie powiększenie.
 Pokaż Opcje menu Pokaż służą do przechodzenia pomiędzy widokiem oryginału i obrazów wydzielonych.

Wyświetlanie Opcje menu Wyświetl służą do podglądu wydzielonych obiektów na kolorowym, matowym tle lub też na tle w skali szarości. Aby wyświetlić tło przezroczyste, należy zaznaczyć opcję Brak.

- 7. Dodatkowo efekt 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.

- 8. Skoryguj wyniki wydzielenia, wykonując jedną z następujących czynności:
 - Do usuwania elementów tła z wydzielonego obszaru, użyj narzędzia Czyszczenie S. 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 ²². Narzędzie to wyostrza krawędzie, a jego efekty kumulują się. Jeśli obiekt nie ma wyraźnych krawędzi, narzędzie dodaje krycie do obiektu lub odejmuje krycie od tła.

💡 Do wyczyszczenia obrazu po wydzieleniu można również użyć narzędzi Gumka tła i Pędzle historii.

- 9. Kliknij przycisk OK, aby zastosować ostateczne ustawienia wydzielania. Wszystkie piksele warstwy poza wydzielonym obiektem staną się przezroczyste.
- 💡 Po dokonaniu wydzielenia można z powrotem dodać krycie do tła i utworzyć inne efekty, wybierając polecenie Edycja > Wydziel z zanikiem.

(CC) BY-NC-SR

Powielanie, dzielenie i scalanie kanałów

Powielanie kanałów Podział kanałów na osobne obrazy Scalanie kanałów

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. W panelu Kanały zaznacz kanał przeznaczony do powielenia.
- 2. Wybierz polecenie Powiel kanał z menu panelu Kanały.
- 3. Wpisz nazwę powielanego kanału.
- 4. W obszarze Dokument wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz obraz docelowy. Dla tego celu dostępne są wyłącznie otwarte obrazy o takich samych wymiarach, jak obraz bieżący. Aby powielić kanał w obrębie tego samego pliku, należy zaznaczyć nazwę bieżącego dokumentu.
 - Wybierz polecenie Nowy, aby skopiować kanał do nowego obrazu, tworząc wielokanałowy obraz zawierający jeden kanał. Wpisz nazwę nowego obrazu.
- 5. Aby odwrócić obszary zaznaczone i zamaskowane w powielonym kanale, wybierz opcję Odwrotność.

Powielanie kanału na obrazie

- 1. W panelu Kanały zaznacz kanał przeznaczony do powielenia.
- 2. Przeciągnij kanał na przycisk Utwórz nowy kanał 🖬 w dolnej części panelu.

Powielanie kanału na innym obrazie

- 1. W panelu Kanały zaznacz kanał przeznaczony do powielenia.
- Sprawdź, czy obraz docelowy jest otwarty.
 Uwaga: Obraz docelowy nie musi mieć takich samych wymiarów jak powielany kanał.
- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij kanał z panelu Kanały do okna obrazu docelowego. Powielony kanał pojawi się u dołu panelu Kanały.
 - Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko, a następnie polecenie Edycja > Kopiuj. Zaznacz kanał na obrazie docelowym i wybierz polecenie Edycja > Wklej. Kanał wklejony zastąpi wówczas kanał dotychczasowy.

Podział kanałów na osobne obrazy

Dzielenie kanałów jest możliwe tylko w przypadku obrazów spłaszczonych. Jest ono przeznaczone do zapisywanie informacji o kanałach w formacie pliku, który nie obsługuje kanałów.

Aby rozdzielić kanały na oddzielne obrazy, wybierz polecenie Rozdziel kanały z menu panelu Kanały. Oryginalny plik zostaje wtedy zamknięty, a pojedyncze kanały pojawiają się jako osobne okna obrazów w skali szarości. Na paskach tytułu nowych okien jest wyświetlana nazwa złożona z pierwotnej nazwy pliku i nazwy odpowiedniego kanału. Nowe obrazy zapisuje się i edytuje osobno.

Scalanie kanałów

Różne obrazy w skali szarości można łączyć jako kanały w jeden obraz. Scalane obrazy muszą być w trybie skali szarości, mieć takie same wymiary (w pikselach), być spłaszczone (bez warstw) i otwarte. Liczba aktualnie otwartych obrazów w Skali szarości decyduje o dostępnych trybach kolorów. Jeśli na przykład są otwarte trzy obrazy, można połączyć je w jeden obraz RGB. Cztery otwarte obrazy można połączyć w obraz CMYK.

💡 W przypadku plików DCS, które przypadkowo utraciły swoje łącza (i nie mogą być otwarte, umieszczone ani wydrukowane), należy otworzyć

Do góry

Do góry

pliki kanałów i scalić je w obraz CMYK. Następnie należy zapisać plik ponownie w formacie DCS EPS.

1. Otwórz obrazy w skali szarości zawierające kanały do scalenia i uaktywnij jeden z obrazów.

Aby opcja Scal kanały była dostępna, należy otworzyć więcej niż jeden obraz.

- 2. Wybierz polecenie Scal kanały z menu panelu Kanały.
- 3. Zaznacz tryb koloru, który ma być utworzony. Liczba kanałów odpowiednia dla danego trybu jest wyświetlana w polu tekstowym Kanał.
- 4. Jeśli zachodzi taka potrzeba, wpisać wartość liczbową w polu Kanały.

W przypadku gdy wpisana liczba nie jest zgodna z wybranym trybem, zostanie automatycznie wybrany tryb Wielokanałowy. Spowoduje to utworzenie wielokanałowego obrazka z dwoma lub więcej kanałami.

- 5. Kliknij przycisk OK.
- 6. Należy sprawdzić, czy dla każdego kanału otwarty jest odpowiedni obraz. Aby zmienić typ obrazu, należy kliknąć opcję Tryb. Spowoduje to powrót do okna dialogowego Scal kanały.
- 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.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Tworzenie tymczasowej szybkiej maski

Tworzenie i edytowanie szybkiej maski Zmiana opcji Szybkiej maski

Tworzenie i edytowanie szybkiej maski

Praca w trybie szybkiej maski zaczyna się od utworzenia zaznaczenia, a następnie polega na dodawaniu do niego lub odejmowaniu od niego innych zaznaczeń. W ten sposób zostaje utworzona maska. Maskę można utworzyć od początku do końca w trybie Szybkiej maski. Kolor odróżnia obszary chronione i nie chronione. Po opuszczeniu trybu szybkiej maski niechronione obszary stają się zaznaczeniem.

Uwaga: Podczas pracy w trybie szybkiej maski w panelu Kanały pojawia się tymczasowy kanał Szybka maska. Niezależnie od tego, wszystkie operacje edycyjne mogą być wykonywane w oknie obrazka.

- 1. 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

Do góry

- 1. Dwukrotnie kliknij przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski 🛄, umieszczony w przyborniku.
- 2. Wybierz jedną z następujących opcji wyświetlania:

Obszary zamaskowane Obszary zamaskowane są czarne (nieprzezroczyste), a obszary zaznaczone — białe (przezroczyste). Malowanie kolorem czarnym powiększa obszary zamaskowane; malowanie białym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski w przyborniku jest wyświetlany w postaci białego okręgu na szarym tle

Obszary zaznaczone Obszary zamaskowane są białe (przezroczyste), a obszary zaznaczone — czarne (nieprzezroczyste). Malowanie kolorem białym powiększa obszary zamaskowane; malowanie czarnym powiększa obszary zaznaczone. Gdy opcja ta jest zaznaczona, przycisk Edytuj w trybie szybkiej maski jest wyświetlany w przyborniku w postaci szarego okręgu na białym tle **O**.

Aby przechodzić między opcjami Obszary zamaskowane i Obszary zaznaczone, należy posłużyć się przyciskiem Edytuj w trybie szybkiej maski z wciśnietym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

- 3. Aby wybrać nowy kolor maski, kliknij pole kolorów i wybierz nowy kolor.
- 4. Aby zmienić krycie, należy wprowadzić wartość z przedziału od 0% do 100%.

Ustawienia koloru i krycia dotyczą jedynie wyglądu maski i nie wpływają na stopień ochrony obszarów pod nią umieszczonych. Zmiana tych ustawień może uczynić maskę bardziej widoczną względem kolorów obrazu.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Obliczenia kanałowe

Mieszanie warstw i kanałów Mieszanie kanałów za pomocą polecenia Zastosuj obraz Mieszanie kanałów za pomocą polecenia Obliczenia Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie

Mieszanie warstw i kanałów

Do góry

Do góry

Do góry

Kanały danego obrazu i kanały różnych obrazów można połączyć w nowy obraz za pomocą warstwowych efektów mieszania. Do celu tego służy polecenie Zastosuj obraz (do kanałów pojedynczych lub kompozytowych), oraz polecenie Obliczenia (do kanałów pojedynczych). Te polecenia dają dostęp do dwóch dodatkowych trybów mieszania (Dodawanie i Odejmowanie) niedostępnych w panelu Warstwy. Nowe kombinacje kanałów można tworzyć przez kopiowanie kanałów do warstw w panelu Warstwy, ale szybszym rozwiązaniem może być zastosowanie poleceń obliczania w celu zmieszania informacji kanałów.

Polecenia obliczania umożliwiają wykonywanie pewnych operacji matematycznych na odpowiadających sobie pikselach dwóch kanałów (pikselach o takim samym położeniu na obrazie). Wyniki tych operacji są łączone i powstaje jeden kanał. Dla zrozumienia zasad działania poleceń obliczania, zasadnicze są dwie kwestie.

- Z każdym pikselem w kanale jest skojarzona pewna wartość reprezentująca jego jasność. Za pomocą poleceń Obliczenia i Zastosuj obraz wartości te są poddawane pewnym operacjom, dającym w efekcie wartości jasności pikseli kompozytowych.
- Istota poleceń polega na "nakładaniu na siebie" pikseli z różnych kanałów, czyli łączeniu danych o ich jasnościach. Dlatego też obrazy będące przedmiotem obliczeń muszą mieć takie same wymiary.

Mieszanie kanałów za pomocą polecenia Zastosuj obraz

Polecenie Zastosuj obraz umożliwia łączenie warstwy i kanału jednego obrazu (źródła) z warstwą i kanałem obrazu aktywnego (docelowego).

- Otwórz oba obrazy: źródłowy i docelowy, po czym zaznacz wybraną warstwę i kanał na obrazie docelowym. Rzeczywiste wymiary obrazów muszą sobie odpowiadać, aby ich nazwy zostały wyświetlone w oknie Zastosuj obraz.
 Uwaga: Jeśli tryby kolorów obrazów są różne (np. jeden z obrazów to RGB, a drugi - CMYK), można zastosować pojedynczy kanał (lecz nie może być to kanał kompozytowy źródła) do kanału kompozytowego warstwy docelowej.
- 2. Wybierz polecenie Obraz > Zastosuj obraz.
- 3. Zaznacz obraz źródłowy, warstwę i kanał, które mają być połączone z obrazem docelowym. Aby użyć wszystkich warstw z obrazu źródłowego, zaznacz opcję Scalone do warstwy.
- 4. Aby przejrzeć wyniki obliczeń w oknie obrazu, zaznacz opcję Podgląd.
- 5. Jeśli zawartość danego kanału ma być odwrócona (negatywowa), zaznacz opcję Odwrotność.
- 6. W polu Mieszanie wybierz opcję mieszania.

Informacje na temat opcji Dodawanie i Odejmowanie są dostępne w części Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie. Informacje na temat innych opcji mieszania znajdują się w rozdziale Opisy trybów mieszania.

- 7. Wpisz wartość krycia, decydującą o sile efektu.
- 8. Zaznacz opcję Utrzymaj przezroczystość, jeśli rezultaty mają być zastosowane tylko do nieprzezroczystych obszarów warstwy wynikowej.
- 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 mają zostać użyte wszystkie warstwy obrazu źródłowego, zaznacz opcję Scalone do warstwy.
- Jeśli zawartość danego kanału ma być odwrócona (negatywowa), zaznacz opcję Odwrotność. Aby powielić efekt konwersji obrazu na skalę szarości, w polu Kanał zaznacz opcję Szary.
- 6. Zaznacz drugi obraz źródłowy, drugą warstwę i drugi kanał. Ustaw opcje.
- 7. W polu Mieszanie wybierz tryb mieszania.

Informacje na temat opcji Dodawanie i Odejmowanie są dostępne w części Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie. Informacje na temat innych opcji mieszania znajdują się w rozdziale Opisy trybów mieszania.

- 8. Wpisz wartość krycia, decydującą o sile efektu.
- 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

Do góry

Tryby mieszania Dodawanie i Odejmowanie są dostępne tylko z poleceniami Zastosuj obraz i Obliczenia.

Dodaj

Wartości pikseli z obu kanałów są dodawane. Jest to dobra metoda łączenia nie nakładających się na siebie obrazów w dwóch kanałach.

Ponieważ wyższe wartości pikseli reprezentują jaśniejsze kolory, dodawanie kanałów z nakładającymi się pikselami rozjaśnia obraz. Czarne obszary w obu kanałach pozostają nadal czarne (0 + 0 = 0). Obszary białe w obu kanałach nadal pozostają białe (255 + dowolna wartość = nie mniej niż 255).

W trybie Dodawanie suma wartości pikseli jest dzielona przez wartość Skala i uzupełniana o wartość Przesunięcie. Chcąc na przykład znaleźć średnią z wartości pikseli w obu kanałach, należy je dodać, podzielić przez 2 i nie dodawać przesunięcia.

Współczynnik Skala może być dowolną liczbą z przedziału od 1.000 do 2.000. Wprowadzanie wyższych wartości skali powoduje ciemnienie obrazu.

Wartość Przesunięcie umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie pikseli w kanale docelowym o dowolną wartość jasności z przedziału od +255 do –255. Wartości ujemne przyciemniają obraz, podczas gdy dodatnie rozjaśniają go.

Odejmowanie

Wartości pikseli z kanału źródłowego są odejmowane od wartości odpowiadających im pikseli z kanału docelowego. Podobnie jak w przypadku trybu Dodawanie wynik zostaje podzielony przez wartość Skala, a następnie uzupełniony o wartość Przesunięcie.

Współczynnik Skala może być dowolną liczbą z przedziału od 1.000 do 2.000. Wartość Przesunięcie umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie pikseli w kanale docelowym o dowolną wartość jasności z przedziału od +255 do –255.

(CC) BY-NC-SR

Podstawy stosowania kanałów

Informacje o kanałach Omówienie panelu Kanały Wyświetlanie lub ukrywanie kanału Wyświetlanie kanałów kolorów w kolorze Zaznaczanie i edycja kanałów Zmiana układu lub nazwy kanałów alfa i kanałów kolorów dodatkowych Usuwanie kanału

Informacje o kanałach

Do góry

Do góry

Kanały są to obrazy w skali szarości, które służą do przechowywania różnego rodzaju informacji:

- Kanały informacji o kolorze są tworzone automatycznie po otwarciu nowego obrazu. Liczba utworzonych kanałów kolorów zależy od trybu koloru obrazu (a nie od liczby jego warstw). Na przykład obraz RGB ma cztery domyślne kanały: po jednym dla każdego koloru głównego (są nimi: czerwony, zielony i niebieski) oraz kanał kompozytowy do edycji obrazu.
- Kanały alfa służą do przechowywania zaznaczeń jako obrazów w skali szarości. Kanały alfa można dodawać w celu tworzenia i
 przechowywania masek obiektów, które umożliwiają przekształcanie lub ochronę wybranych części obrazu. (Zobacz Informacje o maskach
 i kanałach alfa).
- Kanały kolorów dodatkowych wyznaczają dodatkowe klisze na potrzeby drukowania tuszami kolorów dodatkowych. (Zobacz Informacje o kolorach dodatkowych).

Obraz może zawierać nie więcej niż 56 kanałów. Wszystkie nowe kanały mają takie same wymiary i taką samą liczbę pikseli, jak obraz oryginalny.

Wielkość pliku wymagana dla kanału zależy od zawartej w kanale ilości informacji o pikselach. Niektóre formaty plików (np. TIFF i Photoshop) umożliwiają kompresję informacji o kanałach i z tego powodu pozwalają na tworzenie mniejszych plików. Wielkość pliku bez kompresji — wraz z kanałami alfa i warstwami — jest wyświetlana z prawej strony paska stanu okna dokumentu (po wybraniu z menu podręcznego opcji Rozmiary dokumentów).

Uwaga: Jeśli tylko plik może być zapisany w formacie obsługującym tryb kolorów obrazu, jego kanały kolorów zostają zachowane. Kanały alfa są zachowywane tylko wtedy, gdy plik jest zapisywany w formacie Photoshop, PDF, TIFF lub RAW. Format DCS 2.0 zachowuje jedynie kanały kolorów dodatkowych. Zapis danych w innym formacie może spowodować pominięcie informacji o kanałach.

Omówienie panelu Kanały

Panel Kanały zawiera wszystkie kanały obrazu, zaczynając od kanału kompozytowego (dla obrazów RGB, CMYK i Lab). Po lewej stronie nazwy kanału widoczna jest miniaturka zawartości kanału, automatycznie uaktualniana w czasie jego edycji.



Rodzaje kanałów.

A. Kanały kolorów B. Kanały kolorów dodatkowych C. Kanały alfa

Wyświetlanie panelu Kanały

Wybierz polecenie Okno > Kanały.

Zmiana rozmiaru miniaturek kanałów lub ich ukrywanie

Wybierz polecenie Opcje panelu z menu panelu 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

Korzystając z panelu Kanały, można wyświetlić dowolną kombinację kanałów w oknie dokumentu. Na przykład, można oglądać jednocześnie kanał alfa i kanał kompozytowy, dzięki czemu można sprawdzić, jak zmiany w kanale alfa wpływają na cały obraz.

Kliknij kolumnę z ikoną oka, umieszczoną po prawej stronie nazwy kanału, aby go wyświetlić lub ukryć. (Kliknięcie na kanale kompozytowym powoduje wyświetlenie wszystkich kanałów kolorów. Kanał kompozytowy jest wyświetlany za każdym razem, gdy widoczne są wszystkie kanały kolorów.)

💡 Aby wyświetlić lub ukryć kanały, przeciągnij wskaźnik myszy przez kolumnę oka w panelu Kanały.

Wyświetlanie kanałów kolorów w kolorze

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 typua i b są wyświetlane w kolorze.) Jeśli aktywny jest więcej niż jeden kanał, to kanały są zawsze wyświetlane w kolorze.

Ustawienie domyślne można zmienić, tak by poszczególne kanały kolorów były wyświetlane w kolorze. Gdy kanał jest widoczny na obrazie, na lewo od niego jest w panelu wyświetlana ikona oka 👁.

- 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

W panelu Kanały można wybrać jeden kanał lub kilka kanałów. Nazwy wszystkich zaznaczonych lub aktywnych kanałów są podświetlane.



Zaznaczanie wielu kanałów

A. Niewidoczny i nie wybrany do edycji B. Widoczny, ale nie wybrany do edycji C. Widoczny i wybrany do edycji D. Wybrany do edycji, ale niewidoczny

- Aby zaznaczyć kanał, kliknij jego nazwę. Klikanie z wciśniętym klawiszem Shift zaznacza (lub usuwa zaznaczenie) kilku kanałów.
- Aby edytować kanał zaznacz go a następnie użyj narzędzia do malowania lub edycji. Malowanie jest możliwe tylko na jednym kanale w danej chwili. Malowanie kolorem białym powoduje dodanie do kanału koloru o 100-procentowej intensywności. Malowanie kolorem szarym powoduje dodanie do kanału koloru o niższej intensywności. Malowanie kolorem czarnym powoduje całkowicie usunięcie koloru kanału.

Zmiana układu lub nazwy kanałów alfa i kanałów kolorów dodatkowych

Do góry

Kanały dodatkowe i kanały alfa mogą być przeniesione nad domyślne kanały kolorów tylko w przypadku obrazu w trybie wielokanałowym (Obraz > Tryb > Wielokanałowy). Informacje o ograniczeniach tego trybu zawiera sekcja Tryb wielokanałowy.

 Aby zmienić kolejność kanałów alfa lub kanałów dodatkowych, przeciągnij kanały w górę lub w dół w panelu Kanały. Po wyświetleniu grubej, czarnej linii w odpowiednim miejscu zwolnij przycisk myszy.

Uwaga: Kolory dodatkowe są nadrukowywane w kolejności, w jakiej występują w panelu Kanały (od góry do dołu).

Aby zmienić nazwę kanału alfa lub kanału dodatkowego, kliknij ją dwukrotnie w panelu Kanały i wprowadź nową nazwę.

Więcej informacji zawiera rozdział Tworzenie nowego kanału dodatkowego.

Do góry

Do góry

Usuwanie kanału

Przed zapisaniem obrazu można usunąć z niego niepotrzebne kanały alfa i kanały dodatkowe. Złożone kanały alfa sprawiają, że obraz zajmuje znacznie więcej miejsca na dysku.

- W programie Photoshop zaznacz kanał w panelu Kanały i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij ikonę Usuń 🗃 z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Przeciągnij nazwę kanału na ikonę Usuń.
- Wybierz polecenie Usuń kanał z menu panelu Kanały.
- Kliknij ikonę Usuń u dołu panelu, a następnie kliknij przycisk Tak.

Uwaga: W przypadku usuwania kanału z pliku z warstwami widoczne warstwy są spłaszczane, a ukryte – pomijane. Jest to niezbędne, ponieważ usunięcie kanału powoduje przekształcenie obrazka na tryb Wielokanałowy, w którym nie są obsługiwane warstwy. Gdy usuwany jest kanał alfa, kanał koloru dodatkowego lub szybka maska, obraz nie ulega spłaszczeniu. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Szybkie zaznaczanie

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Szybkie zaznaczanie Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Różdżka

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Szybkie zaznaczanie

Narzędzie Szybkie zaznaczanie 🦨 pozwala szybko namalować zaznaczenie przy użyciu okrągłej końcówki pędzla z możliwością dopasowywania. Podczas przeciągania zaznaczenie rozszerza się na zewnątrz i automatycznie wyszukuje wyraźne krawędzie obrazu oraz podąża za nimi.

- 1. Wybierz narzędzie Szybkie zaznaczanie 🧭 (Jeśli narzędzie nie jest widoczne, kliknij i przytrzymaj narzędzie Różdżka 🤼).
- 2. Kliknij jedną z opcji zaznaczania na pasku opcji: Nowy, Dodaj do lub Odejmij od.

Nowy jest opcją domyślną, jeśli żadna inna nie została wybrana. Po utworzeniu pierwszego zaznaczenia, opcja zmienia się automatycznie na Dodaj do.

 Aby zmienić rozmiar końcówki pędzla, kliknij menu podręczne Pędzel na pasku opcji i wpisz rozmiar w pikselach lub przesuń suwak. Opcje menu Rozmiar mogą włączyć czułość pędzla na nacisk pisaka lub ruchy kółka.

Przy tworzeniu zaznaczenia, wciśnięcie klawisza prawego nawiasu (]) powoduje zwiększenie rozmiaru pędzla narzędzia Szybkie zaznaczanie, a wciśnięcie klawisza lewego nawiasu (]), zmniejszenie rozmiaru pędzla.

4. Wybierz opcje narzędzia Szybkie zaznaczanie.

Próbkuj wszystkie warstwy Tworzy zaznaczenie na podstawie wszystkich warstw, a nie tylko warstwy bieżącej.

Poprawianie automatyczne Zmniejsza nierówności i błędy w krawędziach zaznaczenia. Auto-poprawianie automatycznie kieruje zaznaczenie dalej w stronę krawędzi obrazu i częściowo poprawia krawędzie za pomocą opcji Kontrast i Promień, dostępnych przy ręcznym używaniu okna dialogowego Popraw krawędź.

5. Pomaluj 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.



Powiększanie zaznaczenia przez malowanie narzędziem Szybkie zaznaczanie

Zatrzymanie przeciągania i kliknięcie lub przeciągnięcie po obszarze umieszczonym obok powoduje powiększenie danego obszaru o nowe pole.

- Aby odjąć część zaznaczonego obszaru, kliknij opcję Odejmij, umieszczoną na pasku opcji i przeciągnij kursor nad istniejącym zaznaczeniem.
- Aby tymczasowo przełączyć się pomiędzy trybami dodawania i odejmowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac)
- Aby zmienić kursor narzędzia, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Kursory > Kursory do malowania (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Kursory > Kursory do malowania (Mac OS). Opcja Zwykła końcówka pędzla wyświetla standardowy kursor Szybkiego zaznaczania ze znakiem plusa lub minusa, określającym tryb zaznaczania.
- 6. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędzie, aby dostosować obwiednię zaznaczenia. Zobacz Poprawianie krawędzi zaznaczenia.

Zaznaczanie przy użyciu narzędzia Różdżka

Narzędzie Różdźka umożliwia zaznaczenie jednolicie zabarwionego fragmentu obrazu (np. czerwonego kwiatu) bez potrzeby zaznaczania jego
krawędzi za pomocą Lassa. Określ wybrany zakres koloru lub tolerancję względem oryginalnego koloru i kliknij.

💡 Narzędzie Różdżka nie może być stosowane do pracy z obrazami w trybie bitmapy i obrazami o 32-bitach na kanał.

- 1. Wybierz narzędzie Różdżka 🤽. Jeśli narzędzie nie jest widoczne, można uzyskać do niego dostęp, przytrzymując naciśnięty przycisk narzędzia Szybkie zaznaczenie 🖌.
- 2. Przejdź na pasek opcji i wybierz jedną z opcji zaznaczania: Kursor Różdżki zmieni się stosownie do zaznaczonej opcji.



Opcje zaznaczania A. Nowe B. Dodawanie C. Odejmowanie D. Przecięcie

3. Przejdź na pasek opcji i ustaw dowolną z następujących opcji:

Tolerancja Określa zakres kolorów wybranych pikseli. Należy wprowadzić wartość w pikselach w zakresie od 0 do 255. Wprowadzenie małej wartości powoduje wybór kliku kolorów o wysokim stopniu podobieństwa do wskazanego piksela. Wprowadzenie większej wartości skutkuje wyborem szerszego zakresu kolorów.

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.
- (Opcjonalnie) Kliknij opcję Popraw krawędź, aby dopasować krawędź zaznaczenia, wyświetlić zaznaczenie na innym tle lub w postaci maski. Zobacz Poprawianie krawędzi zaznaczenia.

Więcej tematów pomocy

- Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa
- Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia
- Galeria narzędzi do zaznaczania

(cc) BY-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zaznaczanie zakresu kolorów

Kilka słów od specjalisty: Dopasowywanie odcieni skóry Zapisywanie parametrów odcieni skóry jako ustawień predefiniowanych | Tylko w usłudze Creative Cloud

Zaznaczanie zakresu kolorów

Do góry

Polecenie Zakres koloru pozwala zaznaczyć wybrany kolor na obszarze już zaznaczonym lub na całym obrazie. Jeśli zaznaczenie ma być zastąpione, przed użyciem polecenia należy upewnić się, że wszelkie zaznaczenia zostały usunięte. Polecenie Zakres koloru nie jest dostępne dla obrazów o 32-bitach na kanał.

Aby udoskonalić istniejące zaznaczenie, należy wielokrotnie wybierać polecenie Zakres koloru, aż do zaznaczenia zbioru kolorów. Na przykład, aby wybrać zielone obszary w zaznaczeniu niebieskozielonego, należy wybrać Niebieskozielone w oknie dialogowym Zakres koloru i kliknąć przycisk OK. Następnie należy ponownie otworzyć okno dialogowe Zakres koloru i wybrać Zielenie. (Wynik operacji tego typu jest pozornie niewidoczny, ponieważ zaznaczane są części kolorów, tj. mieszanek kolorów.)

Programy Photoshop CC i Photoshop CS6 pozwalają także zaznaczać odcienie skóry oraz automatycznie wykrywać twarze w celu zaznaczenia. Aby utworzyć zaznaczenie zachowujące odcienie skóry podczas dopasowywania kolorów pozostałych obiektów, wybierz opcję **Odwróć** znajdującą się pod próbnikami kroplomierza.

1. Wybierz polecenie Zaznacz > Zakres kolorów.

💡 Do poprawienia maski warstwy można też użyć opcji Zakres kolorów. Zobacz Zmienianie krycia maski lub poprawianie krawędzi.

- 2. Z menu Wybierz wybierz jedno z następujących poleceń:
 - (Tylko CC i CS6) Aby zaznaczyć kolory przypominające typowe odcienie skóry, wybierz opcję Tony karnacji. Aby zwiększyć precyzję zaznaczania odcieni skóry, włącz opcję Wykryj twarze. W witrynie Peachpit udostępniono krótką demonstrację wideo na temat zaznaczania odcieni skóry.
 - Wybranie opcji Próbkowane kolory pozwala włączyć narzędzie Kroplomierz i wybrać kolory z obrazu. W przypadku zaznaczania wielu zakresów kolorów na obrazie wybierz opcję Zlokalizowane klastry kolorów, aby uzyskać dokładniejsze zaznaczenie.
 - Wybierz kolor lub zakres odcieni. W przypadku użycia tej opcji nie można dopasować zaznaczenia.
- 3. Zaznacz jedną z opcji wyświetlania:

Zaznaczenie Udostępnia podgląd zaznaczenia będącego wynikiem pobrania przykładowych kolorów z obrazu. Domyślnie białe obszary to zaznaczone piksele, czarne obszary nie są zaznaczone, a szare obszary symbolizują częściowe zaznaczenie.

Obraz Podgląd obejmuje cały obraz. Opcja ta ma zastosowanie, jeśli na przykład używane jest powiększenie obrazu, a obszar z którego ma być pobrana próbka jest niewidoczny.

- W oknie dialogowym Zakres koloru można szybko przełączać między opcjami Obraz i Zaznaczenie, korzystając z klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- 4. W przypadku używania kolorów próbkowanych umieść wskaźnik kroplomierza na obrazie lub na obszarze podglądu i kliknij, aby pobrać próbkę koloru, który chcesz dołączyć.



Aby dopasować zaznaczenie:

- Aby dodać kolory, wybierz 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).
- 5. Zakres kolorów można dopasować przy pomocy suwaka Tolerancja lub poprzez wprowadzenie wartości w odpowiednim polu. Ustawienia opcji Tolerancja pozwalają określać rozpiętość zakresu kolorów w zaznaczeniu oraz zwiększać lub zmniejszać ilość pikseli częściowo zaznaczonych (wyświetlanych na podglądzie w postaci szarych obszarów) Niska wartość tolerancji ogranicza zakres kolorów, a wartości wyższe zwiększają jego zasięg.



Poszerzenie zaznaczenia po zwiększeniu wartości

Po wybraniu opcji Zlokalizowane klastry kolorów użyj suwaka Zakres, aby określić odległość (maksymalną lub minimalną) od punktów próbkowania dla kolorów, które mają zostać uwzględnione w zaznaczeniu. Jeśli na przykład obraz zawiera żółte kwiaty na pierwszym planie i w tle, można zaznaczyć tylko kwiaty na pierwszym planie. W tym celu próbkuj kolory na pierwszoplanowych kwiatach i zmniejsz zakres tak, aby kwiaty o podobnym kolorze, które znajdują się w tle, nie zostały zaznaczone.

6. Aby wyświetlić podgląd zaznaczenia w oknie obrazu, wybierz opcję Podgląd zaznaczenia:

Brak Wyświetlany jest oryginalny obraz.

Skala szarości Całkowicie zaznaczone piksele są wyświetlane na biało, częściowo zaznaczone — na szaro, a niezaznaczone — na czarno.

Czarna otoczka Zaznaczone piksele są wyświetlane tak, jak w obrazie oryginalnym, a niezaznaczone piksele są czarne. Ta opcja jest przydatna w przypadku jasnych obrazów.

Biała otoczka Zaznaczone piksele są wyświetlane tak, jak w obrazie oryginalnym, a niezaznaczone piksele są białe. Ta opcja jest przydatna w przypadku ciemnych obrazów.

Szybka maska Niezaznaczone obszary są wyświetlane jako nakładka Rubylith (lub w kolorze własnym określonym przez użytkownika w oknie dialogowym Opcje Szybkiej maski).

- 7. Aby powrócić do oryginalnego zaznaczenia, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i wybierz opcję Wyzeruj.
- 8. Aby zapisać bieżące ustawienia użyj przycisków Zapisz i Wczytaj w oknie dialogowym Zakres kolorów. Ustawienia te będzie można wykorzystać w przyszłości.

(Tylko w usłudze Creative Cloud) Parametry zaznaczeń odcieni skóry można teraz zapisywać jako ustawienia predefiniowane.

Uwaga: Jeśli na ekranie pojawi się komunikat "Żadne piksele nie są zaznaczone bardziej niż w 50%", to krawędź zaznaczenia będzie niewidoczna. Może to wynikać z wyboru takiego odcienia (np. Czerwieni), który nie charakteryzuje się na obrazie wystarczającym nasyceniem.

Zapisywanie parametrów odcieni skóry jako ustawień predefiniowanych | Tylko w usłudze Creative Cloud

Do góry

Polecenie zaznaczania Zakres kolorów powoduje teraz zapisanie parametrów ocieni skóry jako ustawienia predefiniowanego. Może również zapisać ustawienie opcji wykrywania twarzy, gdy jest zaznaczona opcja Tony karnacji lub Próbkowane kolory.

Aby zapisać parametry odcieni skóry jako ustawienie predefiniowane:

- 1. Wybierz polecenie Zaznacz > Zakres kolorów.
- 2. W oknie dialogowym Zakres koloru wybierz polecenie Tony karnacji z menu Zaznacz.
- 3. Aby poprawić dokładność zaznaczania odcieni skóry, zaznacz opcję Wykryj twarze i dopasuj jej intensywność za pomocą suwaka Tolerancja lub przez wprowadzenie wartości. Program oferuje ułatwienia zaznaczania. Aby ich użyć, upewnij się, ze opcja wyświetlania to Zaznaczenie i wybierz opcję Podgląd zaznaczenia w celu wyświetlenia zaznaczeń w oknie dokumentu.

4. Kliknij przycisk Zapisz w oknie zapisywania, wpisz nazwę pliku predefiniowanych odcieni skóry i ponownie kliknij przycisk Zapisz.

Aby wczytać predefiniowane odcieni skóry:

- 1. Kliknij przycisk Wczytaj w oknie dialogowym Zakres kolorów.
- 2. W oknie wczytywania wybierz odpowiedni plik ustawień predefiniowanych i kliknij przycisk Wczytaj.

Więcej tematów pomocy

- Zapisywanie zaznaczeń i masek kanału alfa
- Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia
- Galeria narzędzi do zaznaczania

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dopasowywanie obrazów

Automatyczne korekty kolorów

Kelby (7 maja 2012) Samouczek wideo Ten artykuł zawiera informacje o korygowaniu typowych problemów z obrazami za pomocą jednego kliknięcia.

Korzystanie z warstw dopasowania

video2brain (7 maja 2012) Samouczek wideo W tym artykule wyjaśniono, jak można w elastyczny sposób zmieniać kolory i odcienie.

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Wypaczanie perspektywy | Photoshop CC

Tło

Wymagania: Włączenie procesora graficznego Dopasowywanie perspektywy Często zadawane pytania

Program Photoshop ułatwia dostosowywanie perspektywy obrazów. Ta funkcja jest szczególnie przydatna, gdy obrazy zawierają proste linie i płaskie powierzchnie, na przykład w przypadku architektury czy budynków. Za pomocą tej funkcji można złożyć na jednym obrazie obiekty zarejestrowane w różnych perspektywach.

Tło

Niekiedy obiekt wygląda inaczej na obrazie niż obserwowany bezpośrednio. Wynika to ze zniekształcenia perspektywy. Obrazy tego samego obiektu przechwycone aparatem z różnych odległości i pod odmiennymi kątami zawierają inne zniekształcenia perspektywy.

Zniekształcenia perspektywy na obrazach tego samego obiektu zarejestrowanych pod różnymi kątami z innych odległości

(obraz z licencją Creative Commons autorstwa użytkownika SharkD)

Wymagania: Włączenie procesora graficznego

Do uruchomienia funkcji wypaczania perspektywy program Photoshop wymaga co najmniej 512 MB pamięci RAM wideo (VRAM). Więcej informacji zawiera artykuł *Często zadawane pytania na temat obsługi GPU w programie Photoshop CC*.

Aby móc dostosowywać perspektywę, należy włączyć procesor graficzny w preferencjach programu Photoshop.

- 1. Wybierz opcję Edycja > Preferencje > Wydajność.
- 2. W obszarze Ustawienia procesora graficznego zaznacz opcję Użyj procesora graficznego.
- 3. Kliknij opcję Ustawienia zaawansowane. Upewnij się, że jest wybrana opcja Użyj procesora graficznego do przyspieszenia obliczeń.
- 4. Kliknij przycisk OK.

Dopasowywanie perspektywy

Definiowanie płaszczyzn

Zanim będzie można dopasować perspektywę, należy zdefiniować płaszczyzny obiektów na obrazie.

- 1. Otwórz obraz w programie Photoshop.
- 2. Wybierz opcję Edycja > Wypaczenie perspektywy. Zapoznaj się ze wskazówką wyświetloną na ekranie i zamknij ją.
- 3. Narysuj czworokąty odpowiadające powierzchniom budynku na obrazie. Podczas rysowania czworokątów staraj się ustawić ich krawędzie równolegle do lini prostych budynków.



Do góry

Do góry



Narysuj krawędzie czworokątów tak, aby były możliwie równoległe do linii budynków. Płaszczyzny można łączyć podobnie jak na przedstawionej ilustracji. Przedstawiono płaszczyzny definiujące budynek.

Edytuj te płaszczyzny.

1. Przełącz się z trybu Układ do trybu Zawijanie.



Tryb zawijania

- 2. Zmodyfikuj perspektywę jedną z dostępnych metod:
- Przesuń narożniki (punkty) czworokątów odpowiednio do potrzeb. Można na przykład zmienić perspektywę obrazu w taki sposób, aby dla obu stron budynku występował taki sam skrót perspektywiczny. Uzyskana perspektywa przypomina rzeczywisty widok budynku widzianego z rogu.



Dopasowanie perspektywy tak, aby obie strony budynku miały taki sam skrót perspektywiczny

 Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij krawędź czworokąta, którą chcesz wyprostować i utrzymać prostą podczas modyfikacji perspektywy. Wyprostowana w ten sposób krawędź jest podświetlana na żółto w trybie Zawijanie. Aby dokładniej dopasować perspektywę, można przesunąć narożniki czworokątów.



Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij krawędź czworokąta, którą chcesz wyprostować i utrzymać prostą podczas modyfikacji perspektywy. Skrajna prawa krawędź na tym obrazie jest podświetlona na żółto.



Zaznaczona krawędź jest wyprostowana. Proste ustawienie krawędzi jest zachowywane podczas dalszych modyfikacji perspektywy.

💡 Jeśli proste ustawienie krawędzi nie ma zostać zachowane, naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie ponownie kliknij krawędź.

• W trybie Zawijanie można automatycznie dopasować perspektywę, klikając następujące ikony:

Automatycznie wyrównuje obraz w pobliżu linii poziomych.



Wyrównaj w poziomie

IIII Automatycznie prostuje obraz w pobliżu linii pionowych.



Wyprostuj w pionie

Automatycznie prostuje obraz w pionie i poziomie.



Wyprostuj w poziomie i pionie

3. Po dostosowaniu perspektywy kliknij ikonę Zatwierdź wypaczenie perspektywy (20).

Skróty klawiaturowe

Następujące skróty klawiaturowe ułatwiają dostosowywanie perspektywy:

Klawisze strzałek Nieznaczne przesuwanie narożnika czworokąta

W Ukrycie siatki podczas pracy w trybie Zawijanie

- L Przełączenie do trybu Układ
- W Przełączenie do trybu Zawijanie

Enter W trybie Układ naciśnięcie klawisza Enter pozwala szybko przełączyć się do trybu Zawijanie. W trybie Zawijanie za pomocą klawisz Enter można zatwierdzić bieżące zmiany perspektywy.

Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie kliknij (*Tryb zawijania*) Prostuje krawędź czworokąta i utrzymuje ją prostą podczas dalszych modyfikacji perspektywy. Aby nie zachowywać prostej krawędzi, ponownie kliknij ją z wciśniętym klawiszem Shift.

Shift + przeciągnij krawędź (Tryb zawijania) Ogranicza kształt powierzchni podczas jej przedłużania

Często zadawane pytania

Czy można edytować różne perspektywy tego samego obrazu?

Tak. Podczas edytowania różnych perspektyw na jednym obrazie można:

- Zachować część obrazu z jedną perspektywą i dopasować perspektywę reszty obrazu. Aby to zrobić:
 - 1. Narysuj czworokąt na części obrazu, której perspektywa ma zostać zachowana. Upewnij się, że ten czworokąt nie jest przyciągnięty do żadnej innej z powierzchni, których perspektywę modyfikujesz.
 - 2. Nie zmieniaj tego czworokąta podczas pracy z innymi płaszczyznami, których perspektywę chcesz dopasować.
- Edytować fragmenty obrazu, których perspektywy są wzajemnie niezależne.
 - 1. Narysuj rozłączne czworokąty na odpowiednich obszarach obrazu.
 - 2. Zmodyfikuj czworokąty oddzielnie.

Wskazówki ekranowe nie są już wyświetlane. Jak można ponownie je wyświetlić?

Wykonaj następujące czynności:

- 1. Wybierz opcję Edycja > Preferencje > Ogólne.
- 2. Kliknij opcję Wyzeruj wszystkie ostrzeżenia i kliknij przycisk OK.

Czy można zdefiniować różne zestawy płaszczyzn dla tego samego budynku?

Tak. Na poniższej ilustracji przedstawiono dwa sposoby zdefiniowania płaszczyzn dla bramy do mauzoleum Tadź Mahal.



Jeden czworokąt jest narysowany ogólnie na budynku.



Inny zestaw płaszczyzn zdefiniowany dla tego samego budynku. Ten zestaw pozwala dokładniej modyfikować perspektywę.

(cc) BV-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Redukcja rozmyć wywołanych potrząśnięciami aparatu | Photoshop CC

Wideo | Używanie filtra redukcji potrząśnięć aparatem Obrazy podlegające redukcji potrząśnięć aparatem Korzystanie z automatycznej redukcji potrząśnięć aparatem Redukcja potrząśnięć aparatem za pomocą wielu śladów rozmyć Zaawansowane ustawienia śladów rozmyć

Program Photoshop zawiera inteligentną funkcję umożliwiającą automatyczne redukowanie rozmyć wywołanych potrząśnięciami aparatem. W celu dodatkowego wyostrzenia obrazu można też skorzystać z ustawień zaawansowanych. Filtr Redukcja potrząśnięć dostępny w menu Filtr > Wyostrzanie umożliwia zmniejszenie rozmycia wynikającego z kilku typów drgań aparatu, takich jak ruch liniowy, po łuku, obrotowy i zygzakowaty.



Redukcja potrząśnięć aparatem | Obraz przed użyciem tej funkcji i po jej zastosowaniu

Obrazy podlegające redukcji potrząśnięć aparatem

Funkcja redukcji potrząśnięć aparatem najlepiej działa w przypadku dobrze oświetlonych obrazów statycznych o niskim poziomie szumów. Szczególnie dobrze sprawdza się ona w przypadku następujących rodzajów obrazów statycznych:

- · Obrazy zarejestrowane w pomieszczeniu lub na zewnątrz za pomocą obiektywu z długą ogniskową
- Obrazy przedstawiające scenę statyczną, zarejestrowane w pomieszczeniu przy długim czasie otwarcia migawki i bez lampy błyskowej

Oprócz tego funkcja redukcji potrząśnięć umożliwia wyostrzenie na obrazach tekstu rozmazanego wskutek poruszenia aparatem.

Korzystanie z automatycznej redukcji potrząśnięć aparatem

- 1. Otwórz obraz.
- Wybierz opcję Filtr > Wyostrzanie > Redukcja potrząśnięć□. Program Photoshop automatycznie wyszuka i przeanalizuje obszar obrazu, który najlepiej nadaje się do redukcji potrząśnięć, określi charakter rozmycia i zastosuje odpowiednie poprawki do całego obrazu. Podgląd poprawionego obrazu można obejrzeć w oknie dialogowym Redukcja potrząśnięć.
- Lupka Szczegóły w prawym dolnym panelu umożliwia obejrzenie z bliska danej części obrazu. W razie potrzeby można powiększyć lub zmniejszyć określony fragment obrazu. Przeciągając narzędzie Rączka nad lupką Szczegóły w celu obejrzenia danego obszaru obrazu, wystarczy zwolnić przycisk myszy, aby zobaczyć szybki podgląd zmian wprowadzonych przez funkcję redukcji potrzęśnięć w tym obszarze.

Uwaga: Jeśli wydaje się, że na obrazie w oknie dialogowym Redukcja potrząśnięć nie zostały wprowadzone żadne korekcje, upewnij się, że w prawym panelu jest włączona opcja Podgląd.

Do góry

Ślad rozmycia przedstawia kształt i zasięg rozmycia obecnego na określonym obszarze obrazu. Poszczególne części obrazu mogą mieć rozmycia o różnych kształtach. Funkcja automatycznej redukcji potrząśnięć aparatem uwzględnia ślad rozmycia tylko na domyślnym obszarze obrazu, który został określony przez program Photoshop jako najlepiej nadający się do szacowania rozmycia. W celu wprowadzenia dodatkowych poprawek można skonfigurować program Photoshop do obliczania i uwzględniania śladów rozmycia w wielu obszarach.

Dostępne ślady rozmyć są wymienione w panelu Zaawansowane w oknie dialogowym Redukcja potrząśnięć. Aby powiększyć ślad rozmycia, wystarczy go kliknąć.



Kilka śladów rozmyć przedstawionych w panelu Zaawansowane

Tworzenie i modyfikowanie śladów rozmyć

Program Photoshop udostępnia kilka sposobów tworzenia i modyfikowania śladów rozmyć. Najlepiej jest tworzyć ślady rozmyć w miejscach obrazu charakteryzujących się kontrastem krawędzi. Na poniższej ilustracji obszar oznaczony literą **A** lepiej nadaje się do szacowania rozmycia niż obszar oznaczony literą **B**.



Ze względu na obecność kontrastów tekstury obszar A lepiej nadaje się do szacowania rozmycia niż B.

Zmienianie rozmiaru lub położenia granic aktualnie uwzględnionego obszaru

Aby zmienić ślad rozmycia, można zmodyfikować obwiednię aktualnie uwzględnionego obszaru. Aby uwzględnić inny obszar, przeciągnij środkowy punkt aktualnie uwzględnionego obszaru.

Uzyskiwanie sugestii programu Photoshop dotyczącej nowego obszaru szacowania rozmycia

- 1. Kliknij ikonę Dodaj proponowany ślad rozmycia (4000) w panelu Zaawansowane w prawym okienku. Program Photoshop wyróżni nowy obszar obrazu nadający się do oszacowania rozmycia i utworzy jego ślad rozmycia.
- 2. W razie potrzeby dodaj więcej śladów rozmyć.
- 💡 Aby usunąć zaznaczone ślady rozmyć, kliknij ikonę kosza .

Ręczne zaznaczanie nowego obszaru obrazu

- 1. Kliknij ikonę Szacowanie rozmycia 🛄 w lewym górnym rogu okna dialogowego Redukcja potrząśnięć.
- 2. Narysuj prostokąt zaznaczenia w dowolnym miejscu obrazu. Program Photoshop automatycznie utworzy ślad rozmycia dla zaznaczonego obszaru.
- 3. W razie potrzeby dodaj więcej śladów rozmyć.

Tworzenie śladu rozmycia przy użyciu narzędzia Kierunek rozmycia

- 1. Wybierz narzędzie Kierunek rozmycia (ND) w lewym panelu.
- 2. Pociągnij na obrazie prostą reprezentującą kierunek rozmycia.
- 3. W razie potrzeby dostosuj długość i kierunek śladu rozmycia.

173,6	piks
23,7	•
	23,7

Długość i kierunek śladu rozmycia

Modyfikowanie śladu rozmycia za pomocą lupki Szczegóły

- 1. Za pomocą lupki Szczegóły wybierz nowy obszar obrazu podlegający redukcji potrząśnięć aparatem.
- 2. Kliknij ikonę Ulepsz w miejscu lupki 💽, aby w panelu po lewej pokazać obszar wybrany za pomocą lupki Szczegóły. Ślad rozmycia obszaru wyświetlonego wcześniej za pomocą lupki Szczegóły zostanie automatycznie zmieniony.
- 💡 Skrót klawiaturowy **q** umożliwia zadokowanie lub oddokowanie lupki Szczegóły.



Modyfikowanie śladu rozmycia za pomocą lupki Szczegóły

Wyświetlanie podglądu i stosowanie wielu śladów rozmyć

Po dodaniu odpowiednich śladów rozmyć można zaznaczyć ślad lub ślady rozmycia w panelu Zaawansowane w celu zastosowania ich do obrazu.

Wyświetlanie podglądu i porównywanie wyników dwóch śladów rozmyć

• Trzymając naciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac), zaznacz ślady rozmyć w panelu Zaawansowane. W programie Photoshop zostanie wyświetlonych wiele okienek podglądu dla zaznaczonych śladów rozmyć.



Wyświetlone obok siebie wyniki dwóch śladów rozmyć

Po wyświetleniu podglądu dwóch śladów rozmycia jeden obok drugiego można szybko dopasować ustawienia Wygładzanie i Tłumienie artefaktów, sprawdzając rezultat zmian na obrazie. Zapoznaj się z artykułami Wygładzanie i Tłumienie artefaktów.

Powielanie śladu rozmycia

Przeciągnij ślad rozmycia na ikonę Dodaj proponowany ślad rozmycia (#...).

Program Photoshop utworzy kopię śladu rozmycia i zablokuje duplikat.

Powielanie śladów rozmycia pozwala szybko dopasować wartości Wygładzanie i Tłumienie artefaktów z podglądem zmian na obrazie. Zapoznaj się z artykułami Wygładzanie i Tłumienie artefaktów.



Praca z powielonymi śladami rozmyć

Ponowne używanie śladów rozmyć

Utworzone ślady rozmyć można zapisać, a potem zastosować do innych obrazów.

- 1. Zaznacz co najmniej jeden ślad rozmycia.
- 2. Z menu kontekstowego panelu Zaawansowane wybierz polecenie Zapisz ślad rozmycia. Ślady rozmyć można zapisywać w dwóch formatach KNL i PNG.

Aby na innym obrazie skorzystać z zapisanego śladu rozmycia, można użyć polecenia Wczytaj dostępnego w menu kontekstowym panelu Zaawansowane.



Zapisywanie i wczytywanie śladów rozmyć

Zaawansowane ustawienia śladów rozmyć

Do góry

Zaawansowane ustawienia śladów rozmyć umożliwiają dalszą redukcję rozmyć wynikających z drgań aparatu.

Obwiednia śladu rozmycia

Ustawienie Obwiednia śladu rozmycia wskazuje obramowanie śladu rozmycia. W razie potrzeby można dostosować tę wartość.

Szum źródłowy

Program Photoshop automatycznie szacuje ilość szumów na obrazie. Jeśli to konieczne, wybierz inną wartość (Automatycznie/Niskie/ Średnie/Wysokie).

Wygładzanie

Wygładzanie umożliwia zmniejszenie szumu o wysokiej częstotliwości powstałego wskutek wyostrzania. Wartość domyślna to 30%, ale położenie tego suwaka można zmienić. Zalecane jest stosowanie niskich wartości wygładzania.

Tłumienie artefaktów

Czasami podczas wyostrzania obrazu mogą występować wyraźne artefakty szumów. Aby wytłumić takie artefakty, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz opcję Tłumienie artefaktów.

Uwaga: Gdy opcja Tłumienie artefaktów jest włączona, program Photoshop tworzy zgrubne podglądy. Zgrubne podglądy są wyraźniejsze, ale zawierają więcej artefaktów związanych z szumem.

2. Przesuń suwak Tłumienie artefaktów do wyższej wartości. Wartość 100% tłumienia artefaktów daje w wyniku oryginalny obraz, a wartość 0% tłumienia artefaktów nie tłumi żadnych artefaktów szumów.

💡 Tłumienie artefaktów jest najskuteczniejsze w przypadku szumu o średniej częstotliwości.

Podgląd	Tiumienie artefaktów
Obwiednia śladu rozmycia	78 piks
Szum źródłowy	Auto v
Wygładzanie	30,0 %
Tłumienie artefaktów	30,0 %

Tłumienie artefaktów





Artefakty szumów

(cc) EY-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dopasowywanie ostrości i rozmycia obrazu | CC, CS6

Wideo | Wyostrzanie w programie Photoshop CC Zalecenia dotyczące wyostrzania Wyostrzanie za pomocą filtra Inteligentne wyostrzenie Wyostrzanie za pomocą filtra Maska wyostrzająca Wyostrzanie wybiórcze Dodawanie rozmycia soczewkowego Rozmywanie obszarów obrazu Wyostrzanie obszarów obrazu

Zalecenia dotyczące wyostrzania

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.

Porady dotyczące wyostrzania:

- · Operację wyostrzania należy przeprowadzić na osobnej warstwie, aby nie utracić dostępu do pierwotnej postaci obrazu.
- Jeśli obraz jest wyostrzany na osobnej warstwie, należy ustawić Jasność 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 tonalnego dla mieszania warstw.
- Przed wyostrzeniem obrazu należy zmniejszyć ilość szumu, aby szum nie został wyostrzony razem z obrazem.
- 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.

Aby zapewnić optymalną kontrolę podczas wyostrzania, należy użyć filtra Maska wyostrzająca lub Inteligentne wyostrzanie. Program Photoshop udostępnia wprawdzie takie filtry jak Wyostrzenie, Silniejsze wyostrzenie i Wyostrzanie brzegów, jednak są to filtry automatyczne — bez opcji i elementów sterujących.

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: Nazwa "maska wyostrzająca" pochodzi od nazwy techniki stosowanej w ciemniach fotograficznych podczas obróbki zdjęć na klasycznej kliszy. Tymczasem filtr umożliwia operację odwrotną. (Nazwa angielska nawiązuje do pewnej tradycyjnej techniki wywoływania zdjęć w ciemni.)

Wyostrzanie za pomocą filtra Inteligentne wyostrzenie

Do góry

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.



(Photoshop CC) Okno dialogowe Inteligentne wyostrzanie

- 1. Wybierz powiększenie 100%, aby dokładnie przyjrzeć się efektom wyostrzenia.
- 2. Wybierz polecenie Filtr > Wyostrzanie > Inteligentne wyostrzanie.
- 3. Ustaw opcje w oknie dialogowym:

Wartość 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.

Redukcja szumu (Tylko Photoshop CC) Umożliwia redukcję niepotrzebnego szumu bez wpływu na ważne krawędzie.

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). Ta opcja wymaga określenia kąta.

Kąt Pozwala określić kierunek ruchu uwzględniany w przypadku zaznaczenia opcji Poruszenie.

Dokładniej (Tylko CS6) 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 przycisk 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 powstanie 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.

Q 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.
- Q 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

Do góry

Korzystając z maski lub zaznaczenia, można wyostrzyć wybrane części obrazu, a pozostałe fragmenty obrazu pozostawić bez wyostrzenia. 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 panelu 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 panel 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 w celu wyeliminowania z maski krawędzi losowo rozsianych pikseli

Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Rozmycie gaussowskie, aby wtopić krawędzie.

Uwaga: 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 panelu Kanały, aby przekształcić maskę krawędzi w zaznaczenie.
- 3. Zaznacz warstwę zawierającą obraz na panelu Warstwy. Zaznaczenie musi być widoczne na obrazie.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Odwrotność.
- Przy uaktywnionym zaznaczeniu na warstwie obrazu, wybierz polecenie Filtr > Wyostrzanie > Maska wyostrzająca. Ustaw pożądane opcje i kliknij przycisk OK.

Aby obejrzeć wyniki, przejdź na panel Kanały, zaznacz kanał RGB i usuń zaznaczenie obrazu.

💡 Wygodną metodą automatyzacji opisanej procedury jest utworzenie operacji.

Dodawanie rozmycia soczewkowego

Do góry

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 głębi jest zaznaczona, można ręcznie określić punkt początkowy rozmycia, korzystając z 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. Liczba łopatek decyduje o kształcie przysłony. 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.
- 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.

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. Wybierz narzędzie Rozmywanie 🍛.
- 2. Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:
 - Wybierz końcówkę pędzla, ustaw tryb mieszania oraz intensywność.
 - Aby podczas rozmywania były używane dane ze wszystkich widocznych warstw, zaznacz pole wyboru Próbkuj wszystkie warstwy na pasku opcji. Usunięcie zaznaczenia tej opcji spowoduje, że narzędzie będzie działać tylko na dane warstwy aktywnej.
- 3. Przeciągnij kursor nad fragmentem obrazu, który ma zostać rozmyty.

Wyostrzanie obszarów obrazu

Narzędzie Wyostrzanie powoduje nasilenie kontrastu wzdłuż krawędzi, co daje wrażenie zwiększonej ostrości. Im intensywniej używa się tego narzędzia, tym intensywniejsze jest wyostrzenie.

- 1. Wybierz narzędzie Wyostrzanie 🛆. Jeśli narzędzie nie jest widoczne, kliknij i przytrzymaj narzędzie Wiadro z farbą 🔍.
- 2. Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:
 - Wybierz końcówkę pędzla i ustaw tryb mieszania oraz intensywność.
 - Aby podczas wyostrzania były używane dane ze wszystkich widocznych warstw, zaznacz pole wyboru Wszystkie warstwy. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, oddziaływanie narzędzia obejmuje tylko dane z warstwy aktywnej.
 - Zaznacz opcję Chroń szczegóły, aby uwypuklić szczegóły i zminimalizować występowanie artefaktów będących skutkiem pikslowania. Usuń zaznaczenie tej opcji, jeśli efekty wyostrzania mają być celowo przesadzone.
- 3. Przeciągnij kursor nad fragmentem obrazu, który ma zostać wyostrzony.

Do góry

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

ciemnych i kontrastu). Oto kilka kwestii, które należy rozważyć przed wprowadzeniem dopasowań kolorów i tonów.

Przed wprowadzeniem dopasowań kolorów i odcieni

Omówienie dopasowywania kolorów

Przed wprowadzeniem dopasowań kolorów i odcieni

Korygowanie obrazów

Korygowanie kolorów

Omówienie panelu Dopasowania

Zapisywanie ustawień dopasowań

Polecenia dotyczące dopasowań kolorów

Ponowne stosowanie ustawień dopasowań Korygowanie kolorów na obrazach CMYK i RGB Identyfikacja kolorów spoza przestrzeni

 Należy posługiwać się odpowiednio skalibrowanym monitorem, dla którego utworzono profil. Podczas edycji ważnych obrazów kalibracja i konfigurowanie profilów mają kluczowe znaczenie. Jeśli te czynności nie zostaną wykonane, obrazy wyświetlane na monitorze będą różniły się od obrazów na innych monitorach oraz od wydruków.

Rozbudowane narzędzia programu Photoshop umożliwiają udoskonalanie, naprawianie i korygowanie barw i tonów obrazu (w tym tonów jasnych,

- Należy zaplanować używanie warstw dopasowań na potrzeby dopasowywania zakresu tonalnego i balansu kolorów obrazu. Warstwy
 dopasowań można zawsze poprawić, nie tracąc ani nie modyfikując trwale żadnych danych z warstw samego obrazu. Należy pamiętać, że
 korzystanie z warstw dopasowań powiększa plik obrazu i powoduje użycie większej ilości pamięci RAM komputera. Używanie poleceń
 związanych z kolorami i tonami na panelu Dopasowania powoduje automatyczne tworzenie warstw dopasowań.
- Aby nie używać warstw dopasowań, można zastosować dopasowania bezpośrednio do warstwy obrazu. Należy pamiętać, że dopasowanie kolorów i tonów bezpośrednio na warstwie obrazu spowoduje usunięcie części informacji z obrazu.
- 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 z kopiami obrazów pozwala zachować oryginał na wypadek, gdyby trzeba było powrócić do stanu początkowego.
- Przed dopasowaniem kolorów i tonów należy usunąć wszelkie wady obrazu, takie jak kurz, plamy i rysy.
- Otwórz panel Informacje lub Histogram w widoku rozszerzonym. Oba panele 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. Dopasowania tonalne i dopasowania kolorów są stosowane do pojedynczych warstw. Mają one wpływ tylko na składniki obrazu znajdujące się na warstwie docelowej.

Korygowanie obrazów

Do góry

Poniżej zestawiono i opisano kolejne etapy korygowania obrazu pod kątem barw i tonów:

- 1. Sprawdzenie jakości i zakresu tonalnego obrazu za pomocą histogramu.
- 2. W celu użycia dopasowań kolorów lub tonów należy upewnić się, że jest otwarty panel Dopasowania. Aby uzyskać dostęp do jednego z dopasowań opisanych w poniższych krokach, należy kliknąć odpowiednią ikonę. Zastosowanie korekty z poziomu panelu Dopasowania powoduje utworzenie warstwy dopasowania. Jest to elastyczna metoda dopasowywania obrazu, która nie powoduje usuwania z niego informacji. Zobacz Omówienie panelu Dopasowania i Informacje o warstwach dopasowań i wypełnień.
- 3. Dopasowując balans kolorów, można wyeliminować niepożądane dominanty barwne lub skorygować niepoprawnie nasycone kolory. Zobacz Polecenia do dopasowywania kolorów.
- 4. Dopasowywanie zakresu tonalnego za pomocą dopasowań Poziomy lub Krzywe.

Wprowadzanie korekt tonalnych należy rozpocząć od dopasowania wartości skrajnych pikseli podświetleń i cieni obrazu, czyli ustawienia ogólnego zakresu tonalnego. Ten proces jest określany jako *ustawianie podświetleń i cieni* lub *ustawianie punktów czerni i bieli*. Ustawienie podświetleń i cieni zwykle powoduje równomierne rozmieszczenie pikseli półcieni. Niekiedy jednak półcienie trzeba dopasować ręcznie.

Dopasowanie tonów w obszarach podświetleń i cieni za pomocą polecenia Cień/Podświetlenie. Zobacz Poprawianie szczegółowości cieni i obszarów oświetlonych.

5. (Opcjonalnie) Wprowadzenie innych, specjalnych zmian kolorów.

Po wprowadzeniu zmian do balansu koloru obrazu użytkownik może wprowadzić dodatkowe zmiany, dotyczące efektów specjalnych lub wzbogacania koloru.

6. Wyostrzenie krawędzi obiektów obrazu.

Na koniec użyj filtra Maska wyostrzająca lub Inteligentne wyostrzanie w celu zwiększenia czytelności krawędzi obrazu. Niezbędna intensywność wyostrzania zależy od jakości obrazów uzyskiwanych z różnych aparatów cyfrowych i skanerów. Zobacz Wyostrzanie obrazów.

7. (Opcjonalnie) Obraz można przygotować pod kątem wymagań drukarki lub naświetlarni.

Opcje dopasowań Poziomy i Krzywe pozwalają zaimportować informacje o podświetleniach lub cieniach do przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego, na przykład drukarki biurowej. Tę procedurę można również wykonać w przypadku wysyłania obrazu do naświetlarni, gdy jest znana charakterystyka naświetlarki.

Wyostrzanie zwiększa kontrast pikseli sąsiadujących ze sobą, dlatego niektóre piksele na ważnych obszarach mogą stać się niedrukowalne na danej drukarce lub naświetlarce. Z tego powodu po wyostrzaniu warto dopasować ustawienia wyjściowych Informacje na temat regulacji ustawień wyjściowych zawiera artykuł Ustawianie wartości docelowych obszarów oświetlonych i cieni.

Omówienie panelu Dopasowania

Do góry

Panel Dopasowania zawiera narzędzia umożliwiające dopasowywanie kolorów i tonów. Kliknięcie ikony narzędzia powoduje wybranie dopasowania i automatyczne utworzenie warstwy dopasowania. Dopasowania wprowadzone za pomocą elementów sterujących i opcji panelu Dopasowania powodują tworzenie warstw dopasowań, dzięki którym nie są usuwane dane obrazu. Zobacz Informacje o warstwach dopasowań i wypełnień.

W programach Photoshop CC i CS6 panel Właściwości zawiera menu Ustawienia predefiniowane z dopasowaniami predefiniowanymi. W programie Photoshop CS5 w celu ułatwienia pracy panel Dopasowania zawiera listę dopasowań predefiniowanych odnoszących się do typowych korekt obrazów. Są dostępne ustawienia domyślne dla dopasowań Poziomy, Krzywe, Ekspozycja, Barwa/Nasycenie, Czarno-biały, Mieszanie kanałów i Kolor selektywny. Kliknięcie ustawienia domyślnego powoduje zastosowanie go do obrazu przy użyciu warstwy dopasowania. Ustawienia dopasowania można zapisać jako ustawienia domyślne, które zostaną dodane do listy tych ustawień.

Kliknięcie ikony dopasowania lub ustawień domyślnych powoduje wyświetlenie opcji ustawień dla danego dopasowania.

Aby obejrzeć film, przejdź na stronę Wprowadzenie do warstw dopasowania.

Stosowanie poprawki przy użyciu panelu Dopasowania

- 1. W panelu Dopasowania kliknij ikonę dopasowania lub wybierz dopasowanie z menu panelu. W wersji CS5 można także kliknąć dopasowanie predefiniowane.
- 2. Za pomocą elementów sterujących i opcji panelu Dopasowania (CC, CS6) lub panelu Właściwości (CS5) można zastosować odpowiednie ustawienia.
- 3. (Opcjonalnie) Wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby przełączyć widoczność dopasowania, kliknij przycisk Pokaż/Ukryj warstwę S.
 - Aby przywrócić pierwotne ustawienia dopasowania, kliknij przycisk Wyzeruj U.
 - Aby odrzucić dopasowanie, kliknij przycisk Usuń tę warstwę dopasowania [®].
 - Przeciągając dolny róg panelu Dopasowania, można poszerzyć ten panel w programie Photoshop CC lub Photoshop CS6. W programie Photoshop CS5 należy w tym celu kliknąć przycisk Widok rozszerzony.
 - (CS5) Aby dodać warstwę dopasowania powyżej bieżącej, kliknij strzałkę
 Ta procedura pozwala ponownie wyświetlić w panelu Dopasowania ikony dopasowań i listę ustawień predefiniowanych. W programach Photoshop CC i CS6 ikony dopasowań są zawsze widoczne w panelu Dopasowania.
 - (CS5) Aby od ikon dopasowań i ustawień predefiniowanych panelu Dopasowania wrócić do bieżących opcji ustawień dopasowań, kliknij strzałkę .

Stosowanie korekcji do niższej warstwy

- 1. W panelu Dopasowania kliknij ikonę dopasowania lub wybierz dopasowanie z menu panelu. W wersji CS5 można także kliknąć dopasowanie predefiniowane.
- 2. W panelu Właściwości (CC, CS6) lub Dopasowania (CS5) kliknij przycisk Przytnij do warstwy 🕮. Aby zastosować dopasowanie do wszystkich niższych warstw z panelu Warstwy, kliknij tę ikonę ponownie.

Zapisywanie i stosowanie dopasowań predefiniowanych

W programach Photoshop CC i Photoshop CS6 panel Właściwości zawiera menu Ustawienia predefiniowane zawierające ustawienia predefiniowane dopasowań narzędzia, które zostało kliknięte w panelu Dopasowania. W programie Photoshop CS5 panel Dopasowania zawiera listę ustawień predefiniowanych dla typowych dopasowań kolorów i odcieni. Pozwala też zapisywać i stosować ustawienia predefiniowane dla dopasowań Poziomy, Krzywe, Ekspozycja, Barwa/Nasycenie, Czarno-biały, Mieszanie kanałów i Kolor selektywny. Zapisanie ustawienia predefiniowanego powoduje dodanie go do listy ustawień predefiniowanych.

- Aby zapisać ustawienia dopasowania jako predefiniowane, wybierz opcję Zapisz ustawienia predefiniowane z menu panelu Dopasowania (CS5) lub panelu Właściwości (CC, CS6).
- (CC, CS6) Aby zastosować ustawienia predefiniowane, wybierz je z menu Ustawienia predefiniowane w panelu Właściwości.
- (CS5) Aby zastosować ustawienia predefiniowane dopasowania, kliknij trójkąt w celu rozwinięcia listy ustawień predefiniowanych dla
 określonego dopasowania, a następnie kliknij ustawienia predefiniowane. Aby rozwinąć wszystkie ustawienia predefiniowane, kliknij trójkąt,
 trzymając wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Automatyczne zaznaczanie pól tekstowych oraz dedykowane narzędzie do dopasowywania

Jeśli parametry dopasowania są często zmieniane za pomocą pól tekstowych lub narzędzia ukierunkowanego dopasowania, wówczas można usprawnić sobie pracę, korzystając z automatycznego wybierania tych elementów.

• W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CC, CS6) zaznacz opcję Automatyczny wybór parametru lub Automatycznie wybierz narzędzie ukierunkowanego dopasowania □.

💡 Jeśli preferujesz wybieranie pól tekstowych tylko wtedy, gdy są potrzebne, użyj klawiszy Shift-Enter (Windows) lub Shift-Return (Mac OS).

Polecenia dotyczące dopasowań kolorów

Użytkownicy programu mają do dyspozycji następujące polecenia do dopasowywania kolorów:

Automatyczne dopasowywanie poziomów Pozwala szybko skorygować balans kolorów obrazu. Nazwa tego polecenia sugeruje automatyczne dopasowanie, ale zachowanie funkcji Auto-kolor można regulować. Zobacz Usuwanie kolorowej poświaty za pomocą polecenia Kolory automatyczne.

Polecenie Poziomy Pozwala dopasować balans kolorów przez określanie rozkładu pikseli między poszczególne kanały kolorów. Zobacz Dopasowywanie kolorów za pomocą okna Poziomy.

Polecenie Krzywe To polecenie zapewnia 14 punktów kontrolnych do sterowania obszarami oświetlonymi, półcieniami i cieniami poszczególnych kanałów. Zobacz Omówienie funkcji Krzywe.

Polecenie Ekspozycja Umożliwia dopasowanie tonów przy użyciu obliczeń w liniowej przestrzeni kolorów. Polecenie Ekspozycja jest przeznaczone głównie dla obrazów HDR. Zobacz Dopasowywanie ekspozycji obrazów HDR.

Polecenie Jaskrawość Umożliwia dopasowanie nasycenia kolorów w celu zminimalizowania przycinania kolorów. Zobacz Dopasowywanie nasycenia kolorów za pomocą opcji Jaskrawość.

Polecenie Filtr fotograficzny Umożliwia wykonanie korekty kolorów przez symulowanie efektów fotografii wykonywanych z rzeczywistym filtrem Kodak Wratten lub Fuji (założonym na obiektyw). Zobacz Zmienianie balansu kolorów za pomocą polecenia Filtr fotograficzny.

Polecenie Balans kolorów Pozwala zmienić ogólną kompozycję kolorów obrazu. Zobacz Stosowanie dopasowania Balans kolorów.

Barwa/Nasycenie, polecenie Pozwala dopasować barwę, nasycenie i jasność całego obrazu lub poszczególnych kolorów składowych. Zobacz Dopasowywanie barwy i nasycenia.

Polecenie Dopasuj kolor Pozwala dopasować kolor na jednym zdjęciu do koloru innego zdjęcia, kolor z jednej warstwy do koloru innej, a także kolor jednego zaznaczenia na danym obrazie do innego zaznaczenia na tym samym lub innym obrazie. Polecenie to umożliwia również korekty luminancji i zakresu kolorów oraz neutralizację kolorowej poświaty. Zobacz Dopasowywanie kolorów na różnych obrazach.

Polecenie Zastąp kolor Pozwala zastąpić zadane kolory obrazu nowymi wartościami. Zobacz Zastępowanie kolorów obiektów obrazu.

Polecenie Kolor selektywny Pozwala dopasować udział kolorów podstawowych w poszczególnych składowych koloru. Zobacz Selektywne dopasowania kolorów.

Polecenie Mieszanie kanałów Umożliwia modyfikację kanału koloru i wprowadzanie korekt kolorów, które trudno byłoby osiągnąć za pomocą

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. Narzędzia do dopasowywania kolorów i ustawienia ich opcji są dostępne na panelu Dopasowania. Omówienie narzędzi do dopasowywania kolorów można znaleźć w artykule Polecenia służące do dopasowywania kolorów.

Kolory obrazu można dopasowywać na różne sposoby. Najbardziej elastyczna metoda polega na użyciu warstwy dopasowania. W przypadku wybrania narzędzia dopasowania koloru na panelu Dopasowania programu Photoshop automatycznie tworzy warstwę 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:
 - Kliknij ikonę dopasowania w panelu Dopasowania. W wersji CS5 można także wybrać dopasowanie predefiniowane w panelu Dopasowania.
 - Utwórz warstwę dopasowania. Zobacz Tworzenie i ograniczanie warstw dopasowań i wypełnień.
 - Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy dopasowania w panelu Warstwy.

Uwaga: Można też zastosować dopasowania bezpośrednio do warstwy obrazu, wybierając polecenie Obraz > Dopasowania i wybierając polecenie z podmenu. Należy pamiętać, że użycie tej metody spowoduje usunięcie informacji z obrazu.

Nowa warstwa dopasowania zawiera maskę warstwy, która domyślnie jest pusta (biała), co oznacza, że dopasowanie jest stosowane do całego obrazu. (Jeśli podczas dodawania warstwy dopasowania będzie istniało aktywne zaznaczenie, początkowa maska warstwy spowoduje ukrycie niezaznaczonego obszaru przy użyciu koloru czarnego). Korzystając z narzędzia Pędzel, można zamalować na czarno obszary maski w celu oznaczenia obszarów obrazu, których dopasowanie nie ma dotyczyć. Zobacz Edytowanie maski warstwy.

 Aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie dopasowań na obrazie, kliknij ikonę Pokaż/Ukryj warstwę
w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CC, CS6).

💡 Aby anulować zmiany, kliknij przycisk Wyzeruj .

Zapisywanie ustawień dopasowań

Program pozwala zapisać ustawienia dopasowań kolorów, a potem stosować je do innych plików. Po zapisaniu ustawienia staje się ono dostępne w menu Ustawienia predefiniowane w panelu Właściwości (CC, CS6) lub na liście ustawień predefiniowanych w panelu Dopasowania (CS5). Będzie również można wybrać opcję Wczytaj ustawienia domyślne z menu okna dialogowego dopasowań. W przypadku zapisywania dopasowań kolorów za pomocą polecenia Dopasuj kolor zapoznaj się z artykułem Dopasowywanie kolorów na różnych obrazach.

- Aby zapisać ustawienie w panelu Dopasowania (CS5) lub w menu Ustawienia predefiniowane (CC, CS6), wybierz opcję Zapisz ustawienia domyślne z menu panelu. Ta opcja jest dostępna dla dopasowań Poziomy, Krzywe, Ekspozycja, Barwa/Nasycenie, Czarno-biały, Mieszanie kanałów i Kolor selektywny.
- Aby zapisać ustawienie w oknie dialogowym dopasowania obrazu Cienie/Podświetlenia lub Zastąp kolor, kliknij przycisk Zapisz. W oknie dialogowym dopasowania obrazu Poziomy, Krzywe, Ekspozycja, Barwa/Nasycenie, Czarno-Biały, Mieszanie kanałów lub Kolor selektywny wybierz z menu panelu polecenie Zapisz ustawienia predefiniowane. Wprowadź nazwę ustawienia i kliknij przycisk Zapisz.

Ponowne stosowanie ustawień dopasowań

Po zapisaniu ustawienia dopasowania będzie ono przechowywane w ustawieniach domyślnych i będzie je można zastosowane ponownie.

- (CC, CS6) Wybierz ustawienie predefiniowane dopasowania z menu Ustawienia predefiniowane w panelu Właściwości.
- (CS5) W panelu Dopasowania rozwiń zestaw ustawień predefiniowanych dopasowań i wybierz pozycję z listy.
- W oknie dialogowym dopasowania kliknij przycisk Wczytaj. Odszukaj i otwórz zapisany plik dopasowania. Zapisane ustawienia domyślne są wyświetlane w menu Ustawienia domyślne w oknach dialogowych Krzywe, Czarno-biały, Ekspozycja, Barwa/Nasycenie, Kolor selektywny, Poziomy i Mieszanie kanałów. Jeśli menu wyskakujące Ustawienia domyślne nie zawiera określonych ustawień domyślnych, wybierz polecenie Wczytaj ustawienia domyślne, aby wczytać ustawienia z innego położenia.

Aby usunąć standardowe ustawienia domyślne, przejdź do podanych poniżej folderów, przenieś ustawienia domyślne poza te foldery i uruchom ponownie programu Photoshop.

- Windows: [dysk startowy]:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop [numer wersji]\Presets\[typ dopasowania]\[nazwa ustawienia predefiniowanego]
- Mac OS: [dysk startowy]/Programy/Adobe Photoshop [numer wersji]/Presets/[typ dopasowania]/[nazwa ustawienia predefiniowanego]

Do góry

Korygowanie kolorów na obrazach CMYK i RGB

W trybie RGB można przeprowadzać wszystkie dopasowania kolorów i tonów, a w trybie CMYK — niemal wszystkie, jednak wybór trybu powinien być przemyślany. Należy unikać wielokrotnych konwersji trybów, ponieważ przy każdej takiej operacji wartości kolorów są zaokrąglane, a zatem stają się coraz mniej dokładne. Jeśli obrazy RGB są przeznaczone do wyświetlania na ekranie, nie powinny być konwertowane do trybu CMYK. W przypadku obrazów CMYK przeznaczonych do rozbarwiania i drukowania nie należy wprowadzać korekt w trybie RGB.

Jeśli obraz musi zostać przekonwertowany z jednego trybu do innego, najlepiej jest przeprowadzić większość korekt tonów i kolorów w trybie RGB. Następnie można dopracować szczegóły w trybie CMYK. Zalety pracy w trybie RGB są następujące:

- Tryb RGB ma mniej kanałów. Dzięki temu jest używana mniejsza ilość pamięci komputera.
- Tryb RGB zapewnia szerszy zakres kolorów niż tryb CMYK, a po korekcie najczęściej jest zachowywana większa liczba kolorów.

Można przeprowadzić próbę ekranową kolorów, aby zasymulować na ekranie kolory uzyskiwane na określonym urządzeniu wyjściowym. Zobacz Informacje o ekranowych próbach kolorów.

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 Ustawienia próby zaznacz opcję Robocza CMYK, a następnie wybierz polecenie Próba kolorów, 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 można zidentyfikować w następujący sposób:

- Za każdym razem, gdy kursor jest przesuwany nad kolorem spoza przestrzeni, na panelu Informacje (obok wartości CMYK) pojawia się wykrzyknik.
- W panelach Próbnik kolorów i Kolor pojawia się trójkąt ostrzegawczy A. 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. Niektóre opcje konwersji mogą powodować częściową utratę szczegółowości obrazu. Kolory spoza przestrzeni można zidentyfikować i przed przeprowadzeniem konwersji poprawić ręcznie. W celu podświetlenia kolorów spoza przestrzeni można użyć polecenia Alarm przestrzeni kolorów.

Wyszukiwanie kolorów spoza przestrzeni

- 1. Wybierz polecenie Widok > Ustawienia próby, a następnie wybierz profil próby, na którym ma być oparty alarm przestrzeni kolorów.
- 2. Wybierz polecenie Widok > Alarm przestrzeni kolorów.

Wszystkie piksele poza przestrzenią bieżącego profilu próby zostaną podświetlone na szaro.

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. Wprowadź wartość w polu Krycie, a następnie kliknij przycisk OK.

Od tej opcji zależy, jak mocno obraz będzie przebijał spod koloru ostrzegawczego. Wartości mogą należeć do zakresu od 1 do 100%.



Oryginalny obraz i podgląd kolorów spoza przestrzeni (kolor niebieski wybrany jako kolor ostrzegawczy)

(cc) EV-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dopasowanie Poziomy

Omówienie okna Poziomy Kilka słów od specjalisty: Polecenie Poziomy Dopasowywanie zakresu odcieni w oknie dialogowym Poziomy Dopasowywanie kolorów za pomocą okna Poziomy Zwiększanie kontrastu zdjęcia przy użyciu dopasowania Poziomy

Omówienie okna Poziomy

Do góry

Dopasowanie Poziomy umożliwia poprawienie zakresu tonalnego i balansu kolorów obrazu przez dopasowanie poziomów intensywności cieni, półcieni i podświetleń. W oknie Poziomy jest wyświetlany histogram, który pomaga (wizualnie) w dopasowywaniu kluczowych tonów obrazu. Więcej informacji o sposobie odczytu histogramów można znaleźć w artykule Informacje o histogramach.

Ustawienia dopasowania Poziomy można zapisać jako ustawienie predefiniowane, które będzie można stosować do innych obrazów. Zobacz Zapisywanie ustawień dopasowań i Ponowne stosowanie ustawień dopasowań.



Dopasowywanie poziomów

A. Cienie B. Półcienie C. Obszary oświetlone D. Suwaki poziomów wyjściowych

Samouczki wideo

Więcej samouczków dotyczących polecenia Poziomy:

Korygowanie kolorowej poświaty za pomocą polecenia Poziomy (2:05).

Dopasowywanie poziomów dla poszczególnych kanałów (3:59). W tym samouczku wyjaśniono również, jak odizolować dopasowanie za pomocą maski warstwy dopasowania.

Dopasowywanie zakresu odcieni w oknie dialogowym Poziomy

Do góry

Suwak Poziomy wejścia jest wyposażony w dwa wskaźniki pozwalające ustawić punkt czerni i punkt bieli. Domyślnie wskaźniki Wyjście znajdują się w pozycji 0, która powoduje, że piksele są czarne, oraz w pozycji 255, która powoduje, że piksele są białe. Przy takim ustawieniu domyślnym przesunięcie suwaka wejściowego czerni spowoduje odwzorowanie wartości piksela do poziomu 0, a przesunięcie suwaka punktu bieli spowoduje odwzorowanie 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 piksele stają się czarne, bez żadnych szczegółów. Przycięcie podświetleń powoduje, że piksele stają się

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 podświetleń.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Poziomy 🕮 w panelu Dopasowania albo wybierz polecenie Poziomy z menu panelu.
 - (CS5) Kliknij ustawienie predefiniowane Poziomy w panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Poziomy. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

Uwaga: Wybranie opcji Obraz > Dopasowania > Poziomy powoduje zastosowanie dopasowania bezpośrednio do warstwy obrazu (i usunięcie informacji zawartych w obrazie).

- 2. (Opcjonalnie) Aby dopasować tony określonego kanału koloru, wybierz odpowiednią opcję z menu Kanał.
- 3. (Opcjonalnie) Aby przeprowadzić edycję kilku kanałów jednocześnie, przed wybraniem polecenia Obraz > Dopasowania> Poziomy zaznacz te kanały na panelu Kanały z naciśniętym klawiszem Shift. (Ta metoda nie jest dostępna w przypadku warstwy dopasowania Poziomy). 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 powinny być edytowane oddzielnie.
- 4. Aby ręcznie dopasować cienie i podświetlenia, przeciągnij suwaki poziomów wejściowych czerni lub bieli do krawędzi pierwszej grupy pikseli z lewej lub prawej strony histogramu.

Na przykład wskutek przesunięcia wskaźnika 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.

Uwaga: Wartości można wpisać bezpośrednio w pierwszym i trzecim polu Poziomy wejścia.



Dopasowywanie punktów czerni i bieli za pomocą suwaka Poziomy wejścia

- 5. (Opcjonalnie) Aby zidentyfikować obszary, które zostały przycięte (są całkowicie czarne lub białe), wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij suwaki punktu czerni i bieli.
 - Wybierz z menu panelu polecenie Pokaż przycinanie dla punktów czarno-białych.
- 6. 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 podświetlenia 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 Poziomy wejścia.

Dopasowany histogram można wyświetlić w panelu Histogram.

Dopasowywanie kolorów za pomocą okna Poziomy

- 1. W panelu Dopasowania kliknij ikonę Poziomy 🚔 lub wybierz polecenie Poziomy z menu panelu.
- 2. Aby zneutralizować kolorową poświatę, wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CC, CS6):
 - Kliknij narzędzie Kroplomierz, aby ustawić punkt szarości *X*. Następnie kliknij fragment obrazu reprezentujący neutralny odcień szarości.
 - Kliknij przycisk Automatyczny, aby zastosować domyślne, automatyczne dopasowanie poziomów. Aby wypróbować inne opcje automatycznego dopasowywania, wybierz z menu panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CC, CS6) polecenie Opcje automatyczne i zmień wartość Algorytmy w oknie dialogowym Opcje automatycznych korekt kolorów.

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.

Zwiększanie kontrastu zdjęcia przy użyciu dopasowania Poziomy

Do góry

Jeśli obraz wymaga ogólnego zwiększenia kontrastu, ponieważ nie jest w nim używany pełny zakres tonalny, kliknij ikonę Poziomy 🚧 na panelu Dopasowania. Następnie przesuń wskaźniki wejściowe Cień i Podświetlenie do krawędzi histogramu.



Warstwa obrazu nie dochodzi do krawędzi wykresu, co oznacza, że na obrazie nie jest używany pełen zakres tonalny. A. Suwak wejściowy cieni B. Suwak wejściowy obszarów oświetlonych

Więcej informacji

• Dopasowywanie odcieni i kolorów obrazu w wersji CS6

(cc) EY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Przygotowanie obrazów do druku

Ustawianie wartości docelowych świateł i cieni Używanie polecenia Poziomy do zachowania szczegółów świateł i cieni w druku Ustawianie wartości docelowych za pomocą kroplomierzy

Ustawianie wartości docelowych świateł i cieni

Przypisanie wartości docelowych podświetleń i cieni obrazu jest czynnością niezbędną, gdyż większość urządzeń wyjściowych (zwykle maszyn drukarskich) 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 biurowej, a komputer skonfigurowano do obsługi zarządzania kolorami, nie należy ustawiać tych wartości docelowych. 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 jasnego szczegółu na danej 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. Kliknij ikonę Poziomy 🚧 lub Krzywe 🗹 na panelu Dopasowania.

Po wybraniu opcji Poziomy lub Krzywe poza panelem Dopasowania (CS5) lub Właściwości jest aktywne narzędzie Kroplomierz 2. Używając odpowiednich skrótów klawiaturowych, nadal można uzyskiwać dostęp do kontrolek przewijania oraz narzędzi Rączka i Lupka Q.

- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zidentyfikować obszary świateł i cieni obrazu, które mają zostać zachowane:
 - Przesuwaj wskaźnik nad obrazem i obserwuj panel Informacje, aby znaleźć najciemniejsze i najjaśniejsze obszary, które mają zostać

Do góry

zachowane (a nie przycięte do czystej czerni lub bieli). (Zobacz Wyświetlanie wartości kolorów na obrazie).

 Przeciągaj wskaźnik po obrazie i obserwuj opcję Krzywe w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS5), aby znaleźć najciemniejsze i najjaśniejsze obszary, które mają zostać zachowane. Ta metoda nie działa, jeśli dopasowanie 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. Wskazane jest przycięcie pikseli odblasków (do czystej bieli, bez żadnych szczegółów), tak aby na wydruku w miejscu wystąpienia odblasku w ogóle nie było farby.

Q Aby zidentyfikować reprezentatywne obszary podświetleń i cieni przed użyciem dopasowania Poziomy lub Krzywe, można użyć polecenia Próg. (Zobacz Tworzenie binarnego obrazu czarno-białego).

4. Aby przypisać wartości podświetleń do najjaśniejszego obszaru obrazu, kliknij dwukrotnie narzędzie Kroplomierz punktu bieli w w oknie dopasowania 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. *Q Jeśli przypadkowo klikniesz niewłaściwe podświetlenie, kliknij przycisk Wyzeruj na panelu Dopasowania.*

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%. Te wartości docelowe można szybko określić w przybliżeniu, wprowadzając wartość 96 w polu Jasność (B) w sekcji HSB próbnika kolorów.

W przypadku obrazów o niskiej tonacji wartość światła powinna być nieco niższa, co pozwoli uniknąć zbyt dużego kontrastu. Jasność powinna należeć do przedziału od 80 do 96.

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 panelu Informacje zostaną wyświetlone wartości przed dopasowaniem koloru i po jego dopasowaniu.



Ustawienie wartości docelowej dla narzędzia Kroplomierz punktu bieli i kliknięcie w obszarze światła w celu przypisania mu wartości docelowej

5. Aby przypisać wartości cieni do najciemniejszego obszaru obrazu, który ma zostać zachowany, kliknij dwukrotnie narzędzie Kroplomierz punktu czerni v w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6). 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. Ich odpowiedniki w trybie RGB to 10, 10 i 10, a w skali szarości — wartość 96%. Te wartości można szybko określić w przybliżeniu, wprowadzając wartość 4 w polu Jasność (B) w sekcji HSB próbnika kolorów.

W przypadku obrazów o wysokiej tonacji cieniom można przypisać wyższe wartości, co pozwoli zachować szczegóły w obszarach światła. Jasność powinna należeć do przedziału od 4 do 20.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Wyświetlanie histogramów i wartości pikseli

Informacje o histogramach Omówienie panelu Histogram Wyświetlanie histogramu dokumentu wielowarstwowego Wyświetlanie podglądu dopasowań histogramu Odświeżanie histogramu Wyświetlanie wartości kolorów na obrazie Wyświetlanie informacji o kolorach podczas dopasowywania kolorów Dopasowywanie próbników kolorów

Informacje o histogramach

Do góry

Na histogramie są pokazane — w postaci bardzo gęstych pionowych słupków — całkowite liczby pikseli o kolejnych intensywnościach koloru. Na histogramie są wyświetlane szczegółowe informacje o cieniach (w jego lewej części), półcieniach (na środku) i podświetleniach. Histogram ułatwia określanie, czy obraz jest wystarczająco szczegółowy, aby było możliwe jego odpowiednie poprawienie.

Histogram daje również szybki wgląd w zakres tonalny obrazu, nazywany również charakterystyką klucza. Obrazy, których szczegóły koncentrują się w cieniach, są określane jako obrazy o słabym kluczu. Obrazy, na których szczegóły koncentrują się w obszarach podświetleń, są określane jako obrazy o mocnym kluczu. Klucz średni oznacza obraz, na którym szczegóły są skoncentrowane w półcieniach. Obraz z pełnym zakresem tonalnym zawiera piksele 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

Panel Histogram oferuje wiele opcji wyświetlania informacji o tonach i kolorach obrazu. Domyślnie na histogramie jest pokazywany zakres tonów całego obrazu. Aby wyświetlić dane histogramu dotyczące części obrazu, należy zaznaczyć wybrany fragment obrazu.

Histogram obrazu można wyświetlić jako nakładkę w oknie dialogowym Krzywe. W tym celu należy wybrać opcję histogramu w obszarze Opcje wyświetlania krzywych, wybrać polecenie Opcje wyświetlania krzywych z menu panelu Dopasowanie opcji Krzywe (CS5) lub Właściwości — Krzywe (CS6), a następnie wybrać polecenie Histogram.

Omówienie panelu Histogram

Do góry

Wybierz polecenie Okno > Histogram lub kliknij zakładkę Histogram, aby otworzyć panel Histogram. Panel Histogram jest domyślnie otwierany w widoku kompaktowym, bez elementów sterujących i informacji statystycznych, ale sposób jego wyświetlania można dostosować.



Panel Histogram (Widok rozszerzony)
Dopasowywanie wyglądu panelu Histogram

Wybierz widok z menu panelu Histogram.

Widok rozszerzony Powoduje wyświetlenie histogramu ze statystyką. Wyświetlane są także elementy sterujące do wybierania kanałów reprezentowanych przez histogram, wyświetlania opcji w panelu Histogram, odświeżania histogramu przy użyciu danych niebuforowanych oraz do wybierania konkretnej warstwy w dokumencie wielowarstwowym.

Widok kompaktowy Jest wyświetlany histogram bez żadnych elementów sterujących 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.



Panel Histogram z wyświetlonymi w kolorze wszystkimi kanałami i ukrytymi statystykami

Wyświetlanie na histogramie konkretnego kanału

W widoku rozszerzonym i widoku wszystkich kanałów panelu Histogram można wybrać jedno z ustawień z menu Kanał. Wybrane ustawienie zostanie zapamiętane po przejściu z widoku rozszerzonego lub widoku wszystkich kanałów z powrotem do widoku kompaktowego.

- Wybranie jednego z kanałów spowoduje wyświetlenie histogramu kanałów, w tym kanałów kolorów, kanałów alfa i kanałów dodatkowych.
- Zależnie od trybu kolorów obrazu można wybrać opcję RGB, CMYK lub Kompozyt i wyświetlić w ten sposób złożony histogram dla wszystkich kanałów.
- Jeżeli obraz jest w trybie RGB lub CMYK, wybranie opcji Jasność spowoduje wyświetlenie histogramu reprezentującego wartości jasności lub intensywności kanału kompozytowego.
- Jeżeli obraz jest w trybie RGB lub CMYK, wybranie opcji Kolory spowoduje wyświetlenie kolorowego histogramu kompozytowego poszczególnych kanałów. Jest to domyślny widok dla obrazów RGB i CMYK w przypadku wybrania widoku rozszerzonego lub widoku wszystkich kanałów po raz pierwszy.

W widoku wszystkich kanałów wybranie opcji z menu Kanał ma wpływ tylko na wygląd najwyższego histogramu na panelu.

Wyświetlanie histogramów kanałów w kolorze

Wykonaj jedną z następujących czynności na panelu Histogram:

- W widoku wszystkich kanałów wybierz z menu panelu polecenie Pokaż kanały w kolorze.
- W widoku rozszerzonym lub widoku wszystkich kanałów wybierz jeden z kanałów z menu Kanał, a następnie wybierz z menu panelu polecenie Pokaż kanały w kolorze. Po przejściu do widoku kompaktowego poszczególne kanały nadal będą wyświetlane w kolorze.

Podglad dopasowania histogramu na panelu Histogram A. Oryginalny histogram B. Histogram po korekcie C. Cienie D. Półcienie E. Podświetlenia

Odświeżanie histogramu

 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

Domyślnie informacje statystyczne są na panelu Histogram widoczne w widoku rozszerzonym i widoku wszystkich kanałów.

- 1. Z menu panelu 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 na panelu 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. Gdy poziom bufora jest wyższy niż 1, histogram jest wyświetlany szybciej. W takim przypadku histogram jest obliczany na podstawie reprezentacyjnej próbki pikseli obrazu (przy użyciu 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. Z tego powodu każdy kolejny poziom odpowiada połowie wymiarów poziomu poprzedniego (ma 1/4 pikseli tego poziomu). W celu szybkiego obliczenia wartości przybliżonych program Photoshop może skorzystać z jednego z wyższych poziomów. Aby narysować histogram ponownie na podstawie rzeczywistej warstwy obrazu, kliknij przycisk Odśwież bez buforowania.

Wyświetlanie histogramu dokumentu wielowarstwowego

- 1. Wybierz polecenie Widok rozszerzony z menu panelu 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 na panelu Warstwy.

Dopasowanie kompozytu Jest wyświetlany histogram dla warstwy dopasowania zaznaczonej na panelu Warstwy, uwzględniający wszystkie warstwy znajdujące się poniżej tej warstwy.

Wyświetlanie podglądu dopasowań histogramu

Na histogramie można obejrzeć wynik dowolnego dopasowania kolorów lub tonów.

W oknach dialogowych poleceń dopasowujących należy zaznaczyć opcję Podgląd.

Po wybraniu opcji podglądu na panelu Histogram są wyświetlane efekty dopasowań dotyczące histogramu.

Uwaga: W przypadku dopasowań wprowadzanych za pomocą panelu Dopasowania zmiany są automatycznie odzwierciedlane na panelu Histogram.

Do góry

Do góry

R D

Gdy histogram jest odczytywany z bufora, a nie tworzony na podstawie bieżącego stanu dokumentu, na panelu Histogram pojawia się ikona ostrzeżenia o danych buforowanych 🖾. Histogramy oparte na buforze obrazu są wyświetlane szybciej i są oparte na reprezentatywnych próbkach pikseli obrazu. Maksymalny poziom bufora (od 2 do 8) można ustawić za pomocą preferencji wydajności.

Uwaga: Wyższe ustawienie poziomu bufora powoduje przyspieszenie ponownego rysowania dużych plików o wielu warstwach, ale wymaga użycia dodatkowej pamięci RAM systemu. Jeśli ilość pamięci RAM jest ograniczona lub są przetwarzane głównie małe obrazy, należy stosować niskie ustawienia poziomu bufora

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.
- Kliknąć przycisk Odśwież bez buforowania ^Q.
- Wybierz polecenie Odśwież bez buforowania z menu panelu Histogram.

Więcej informacji o poziomach bufora można znaleźć w sekcji Omówienie panelu Histogram.

Wyświetlanie wartości kolorów na obrazie

W trakcie korygowania kolorów wartości kolorów pikseli są wyświetlane na panelu Informacje. Podczas pracy z panelem Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) w panelu Informacje są wyświetlane dwa zestawy wartości kolorów pikseli we wskazywanym punkcie. 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 panelu Informacje

Aby wyświetlić kolor w danym miejscu, można użyć narzędzia Kroplomierz 2. Można użyć do czterech próbników kolorów 4, aby wyświetlić informacje o kolorach w jednym lub wielu miejscach obrazu. Te próbniki są zachowywane na obrazie, co umożliwia sięgnięcie do nich nawet po zamknięciu i ponownym otwarciu obrazu.



Próbniki kolorów a panel Informacje

- 1. Wybierz polecenie Okno > Informacje, aby wyświetlić panel Informacje.
- 2. Wybierz narzędzie Kroplomierz 🖉 lub Próbnik kolorów 🧭, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift i w razie potrzeby wybierz rozmiar próbki na pasku opcji. 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.

Do góry

Wyświetlanie informacji o kolorach podczas dopasowywania kolorów

Do góry

Do góry

Można wyświetlać informacje o kolorach określonych pikseli obrazu podczas dopasowywania koloru w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6).

- 1. Panel Dopasowania pozwala dodawać dopasowania.
- Panel Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) umożliwia modyfikowanie obrazu. Podczas dopasowywania w panelu Informacje można sprawdzić wartości koloru przed zmianą i po zmianie. Przemieszczając kursor nad obrazem, można wyświetlać wartości kolorów w położeniu kursora.

Uwaga: W przypadku używania polecenia z menu Obraz > Dopasowania podczas poruszania wskaźnikiem po obrazie jest uruchamiane narzędzie Kroplomierz *(a inne narzędzia są tymczasowo wyłączane). Dzięki skrótom klawiaturowym nadal można uzyskać dostęp do funkcji przewijania, a także do narzędzi Rączka i Lupka .*

 Jeśli na obrazie zostały umieszczone próbniki kolorów, wartości kolorów znajdujących się pod nimi będą wyświetlane w dolnej połowie panelu Informacje. Aby dodać nowy próbnik kolorów, wybierz narzędzie Próbnik kolorów i kliknij obraz lub wybierz narzędzie Kroplomierz i kliknij obraz z naciśniętym klawiszem Shift.

Dopasowywanie próbników kolorów

Po dodaniu próbnika kolorów można go przesunąć, usunąć lub ukryć. Można też zmienić rodzaj informacji o próbniku kolorów wyświetlanych na 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

Wybierz polecenie Widok > Dodatkowe. Znacznik wyboru wskazuje, że próbniki są widoczne.

Zmienianie sposobu wyświetlania informacji o próbnikach kolorów na panelu Informacje

- Aby wyświetlić lub ukryć informacje o próbnikach kolorów na panelu Informacje, wybierz z menu panelu polecenie Próbki kolorów. Gdy informacje o próbnikach kolorów są wyświetlane, jest widoczny znacznik wyboru.

(CC) BY-NC-SR

Dopasowywanie kolorów Zastępowanie kolorów Selektywne mieszanie kolorów

Dopasowywanie kolorów

Do góry

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. Podczas dopasowywania obrazu można za pomocą narzędzia Kroplomierz sprawdzać na panelu Informacje wartości kolorów poszczególnych pikseli. Informacje te pozwalają obserwować zmiany wartości kolorów w wyniku stosowania polecenia Dopasuj kolor. Zobacz Wyświetlanie wartości kolorów na obrazie.

Polecenie Dopasuj kolor pozwala dopasować kolory jednego obrazu (obrazu źródłowego) do kolorów innego obrazu (obrazu docelowego). Jest ono przydatne, gdy trzeba utrzymać spójność kolorów na różnych zdjęciach albo dopasować określone kolory jednego obrazu (na przykład kolory karnacji) do kolorów innego obrazu.

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, który chcesz zmienić, 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. Upewnij się, że opcja Podgląd jest zaznaczona gwarantuje to, że obraz będzie uaktualniany w miarę wprowadzania kolejnych dopasowań.
- 6. Przeciągnij suwak Luminancja, aby zwiększyć lub zmniejszyć jasność obrazu docelowego. Można także wprowadzić wartość w polu 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. Można także wprowadzić wartość w polu 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 przycisk OK.

Dopasowywanie kolorów na dwóch warstwach tego samego obrazu

1. (Opcjonalnie) Utwórz zaznaczenie na warstwie, która ma zostać dopasowana. Ta metoda jest przydatna podczas dopasowywania obszaru kolorów (na przykład odcieni skóry na twarzy) z jednej warstwy do obszaru na innej warstwie.

Jeżeli nie zostanie utworzone zaznaczenie, kolory zostaną dopasowane na całej warstwie źródłowej.

- Upewnij się, że warstwa docelowa (do której chcesz zastosować dopasowanie koloru) jest aktywna, a następnie wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Dopasuj kolor.
- 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. Usuń zaznaczenie tej opcji, aby zignorować zaznaczenie na warstwie źródłowej i użyć kolorów z całej tej warstwy do obliczenia dopasowania.
 - 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. Upewnij się, że opcja Podgląd jest zaznaczona gwarantuje to, że obraz będzie uaktualniany w miarę wprowadzania kolejnych dopasowań.
- 7. Przeciągnij suwak Luminancja, aby zwiększyć lub zmniejszyć jasność warstwy docelowej. Można także wprowadzić wartość w polu Luminancja. Maksymalna dopuszczalna wartość to 200, wartość minimalna to 1, a wartość domyślna to 100.
- Przeciągnij suwak Intensywność koloru, aby skorygować nasycenie kolorów na warstwie docelowej. Można także wprowadzić wartość w polu 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 przycisk 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

Do góry

Zastępowanie kolorów obiektów obrazu

Program Photoshop udostępnia wiele technik zastępowania kolorów obiektów. Dużą elastyczność i dobre wyniki można osiągnąć, stosując do wybranych obiektów dopasowanie Barwa/Nasycenie. Mniej elastyczne, ale wygodnie zgrupowane opcje są dostępne w oknie dialogowym Zastąp kolor. Szybką pracę przy mniejszej dokładności umożliwia narzędzie Zastępowanie kolorów.

Firma Adobe poleca



Samouczek wideo: Porównanie technik zastępowania kolorów Dave Cross

Poznaj dwie metody realistycznego zastępowania kolorów.

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?



Samouczek wideo: Dokładne zaznaczanie i zastępowanie kolorów Deke McClelland Dowiedz się, jak wybrać i zmodyfikować określony zakres kolorów.

Stosowanie dopasowania Barwa/Nasycenie do zaznaczonych obiektów

Najczęściej ta elastyczna technika pozwala w najlepszy sposób zastąpić kolory. Warstwy masek i dopasowania są bezpieczne, dzięki czemu

można później swobodnie dopasować efekty. Niepowtarzalna opcja Koloruj pozwala wprowadzać bezwzględne zmiany kolorów (zamiast zmian względnych, co zapobiega zabarwianiu kolorami pierwotnymi).

- 1. Zaznacz obiekt, który ma zostać zmieniony. Narzędzie Szybkie zaznaczanie 🖉 często daje dobre rezultaty. Dodatkowe techniki opisano w rozdziałach Wybieranie zakresu kolorów i Poprawianie krawędzi zaznaczenia.
- 2. Kliknij ikonę Barwa/Nasycenie w panelu Dopasowania.

Zaznaczenie stanie się maską w warstwie dopasowania.

- 3. Aby zmienić kolor obiektu, zmień ustawienia Barwa i Nasycenie w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6). Jeśli kolor pierwotny zabarwi nowy kolor, zaznacz opcję Koloruj i ponownie dopasuj ustawienia. (Zobacz Dopasowywanie barwy i nasycenia).
 - Pozostawiając wartość ustawienia Jasność równą zero, można zachować kontrast. Aby zachować zarówno kontrast, jak i nasycenie, wybierz tryb mieszania barwy dla warstwy dopasowania.
- 4. W razie konieczności powiększ lub zmniejsz obszar objęty efektem, malując na masce kolorem białym lub czarnym. (Zobacz Edytowanie maski warstwy).

Więcej informacji zawiera rozdział Omówienie panelu Dopasowania.

Korzystanie z okna dialogowego Zastąp kolor

Okno dialogowe Zastąp kolor łączy narzędzia do zaznaczania zakresu kolorów z suwakami barwy, nasycenia i jasności, dzięki którym można zastąpić kolor. Nowy kolor można wybrać w próbniku kolorów.

Okno dialogowe Zastąp kolor nie zawiera dostępnej w dopasowaniu Barwa/Nasycenie opcji Koloruj, która może być potrzebna w celu całkowitego zastąpienia koloru. Technika oparta na warstwie dopasowania może być łatwiejsza w użyciu w przypadku zmieniania określonych obiektów. Polecenie Zastąp kolor jest przydatne podczas globalnego zmieniania kolorów, szczególnie przy zmianach kolorów spoza palety przed drukowaniem.

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Firma Adobe poleca



- 2. (Opcjonalnie) W przypadku zaznaczania podobnych, sąsiadujących kolorów na obrazie wybierz opcję Zlokalizowane klastry kolorów, aby uzyskać dokładniejszą maskę.
- 3. Wybierz opcję podglądu:

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.

- 4. Aby zaznaczyć kolory, które chcesz zastąpić, użyj narzędzia Kroplomierz 🧖. Kliknij nim na obrazie lub w polu podglądu i zaznacz obszary, na które nałożona zostanie maska.
- 5. Aby poprawić zaznaczenie, wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby dodać obszary, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift lub użyj narzędzia kroplomierza Dodaj do próbki 🗸 .
 - Aby usunąć obszary, kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows), kliknij z wciśniętym klawiszem Option (Mac OS) lub użyj narzędzia kroplomierza Odejmij od próbki Z.
 - Kliknij próbkę Kolor zaznaczenia, aby otworzyć próbnik kolorów. Ustaw kolor docelowy, który ma zostać zastąpiony, korzystając z próbnika kolorów. Wybór koloru powoduje uaktualnienie maski w polu podglądu.
- 6. Przeciągnij suwak Nieostrość lub wpisz wartość Nieostrość, aby kontrolować stopień, w jakim powiązane kolory będą dodawane do zaznaczenia.
- 7. Wybierz kolor Zastępowanie, wykonując następujące 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.

Ważne: Nie można zastąpić kolorem czystego odcienia szarości, czerni ani koloru białego. Można zamiast tego zmienić ustawienie Jasność. (Ustawienia Barwa i Nasycenie są względne w stosunku do istniejących kolorów, dlatego w tym przypadku nie działają).

- 8. (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać ustawienia w celu wczytania ich później dla innych obrazów.
- Film przedstawiający rozjaśnianie i ściemnianie za pomocą polecenia Zastąp kolor można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_pl. (Omówienie opcji Zastąp kolor zaczyna się od znacznika 5:30).

Korzystanie z narzędzia Zastępowanie kolorów

Narzędzie Zastępowanie kolorów pozwala zamalować określony kolor kolorem zastępczym. To narzędzie umożliwia szybkie edytowanie, ale często nie daje odpowiednich efektów, szczególnie w przypadku ciemnych kolorów i czerni. Jeśli mimo eksperymentów z ustawieniami tego narzędzia nie można uzyskać dobrego wyniku, zapoznaj się z rozdziałem Stosowanie dopasowania Barwa/Nasycenie do zaznaczonych obiektów.

Narzędzie Zastępowanie kolorów nie działa w trybie bitmapy, koloru indeksowanego lub koloru wielokanałowego.

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?



Fragment podręcznika: Korzystanie z narzędzia Zastępowanie kolorów Elaine Weinmann i Peter Lourekas Poznaj wszystkie etapy tego procesu.

- 1. Wybierz narzędzie Zastępowanie kolorów 🤽. (Jeśli narzędzie nie jest widoczne, można uzyskać do niego dostęp, przytrzymując naciśnięty przycisk narzędzia Pędzel.)
- 2. Na pasku opcji wybierz końcówkę pędzla,. W większości sytuacji tryb mieszania powinien być ustawiony na Kolor.
- Wybierz jedno z następujących ustawień opcji Próbka:
 Ciągłe 2 Kolory są próbkowane w sposób ciągły, w miarę przeciągania.

Raz ● Kolor docelowy jest zastępowany tylko na obszarach zawierających pierwszy kliknięty kolor.

Próbka tła Mymazywane są tylko obszary zawierające bieżący kolor tła.

 Z menu Ograniczenia wybierz jedną z następujących opcji: 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. Aby zastępować kolory bardzo podobne do koloru klikniętego piksela, wybierz niską wartość procentową opcji Tolerancja. Aby zastępować szerszy zakres kolorów, wybierz wyższą wartość procentową.
- 6. Aby wygładzić krawędzie korygowanych obszarów, zaznacz opcję Wygładzony.
- 7. Wybierz kolor narzędzia, który ma zastąpić niepożądany kolor. (Zobacz Wybieranie kolorów w przyborniku).
- 8. Na obrazie, kliknij kolor, który ma zostać zastąpiony.
- 9. Przeciągnij kursorem narzędzia po wybranym obszarze obrazu, aby zastąpić niepożądany kolor.

💡 Jeśli zakres zastępowanych kolorów jest zbyt mały, zwiększ ustawienie Tolerancja na pasku opcji.

Selektywne mieszanie kolorów

Do góry

Dopasowania koloru selektywnego

Selektywna korekta koloru jest techniką stosowaną w profesjonalnych skanerach i programach rozbarwiających. Służy do zmieniania liczby kolorów podstawowych we wszystkich składnikach podstawowych 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 panelu Kanały jest zaznaczony kanał kompozytowy. Dopasowanie Kolor selektywny jest dostępne tylko podczas wyświetlania kanału kompozytowego.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Kolor selektywny 📉 w panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Kolor selektywny. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.
 - (CS5) Kliknij ustawienie predefiniowane Kolor selektywny w panelu Dopasowania.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Kolor selektywny. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W wersji CS6 wybierz kolor, który chcesz dopasować, z menu Kolory w panelu Właściwości. Można również wybrać zapisane wcześniej ustawienie predefiniowane.
 - W wersji CS5 wybierz kolor, który chcesz dopasować, z menu Kolory w panelu Dopasowania.
 - (CS6) Wybierz ustawienie predefiniowane Kolor selektywny z menu Ustawienia predefiniowane w panelu Właściwości.
- 4. Wybierz metodę w panelu Właściwości (CS6) lub wybierz metodę z menu panelu Dopasowania (CS5).

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.

Można też zapisać ustawienia utworzone dla dopasowania Kolor selektywny, a następnie użyć ich z innymi obrazami.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Obrazy HDR

Informacje o obrazach HDR Robienie zdjęć przeznaczonych do utworzenia obrazów HDR Funkcje obsługujące obrazy HDR (32 bity na kanał) Scalanie obrazów jako HDR Dopasowywanie wyświetlanego zakresu dynamicznego 32-bitowych obrazów HDR Informacje o Próbniku kolorów HDR Malowanie na obrazach HDR

Informacje o obrazach HDR

Dynamiczny zakres jasności (czyli stosunek jasności w obszarach ciemnych do wartości dla obszarów jasnych), który występuje w naturze, znacznie przekracza zarówno możliwości percepcyjne człowieka, jak i możliwości techniczne urządzeń odtwarzających kolory (np. monitorów i drukarek). O ile oko ludzkie potrafi przystosować się do bardzo różnych poziomów jasności, o tyle większość monitorów komputerowych i aparatów fotograficznych funkcjonuje w ramach pewnego określonego dynamicznego zakresu jasności. Osoby korzystające z takich urządzeń na przykład fotograficy i artyści filmowi — nie mogą "wyjść" poza określony zakres jasności (i jej zmian), dlatego są zmuszone działać selektywnie, czyli wybierać z otoczenia tylko najważniejsze elementy rzeczywistego dynamicznego zakresu jasności.

Obrazy o szerokim dynamicznym zakresie jasności, nazywane też obrazami HDR (High Dynamic Range), otwierają nowe możliwości, gdyż pozwalają odzwierciedlić cały dynamiczny zakres jasności występujący w naturze. Na obrazach HDR jest reprezentowany pełny zakres jasności, dlatego zmiana ekspozycji takiego obrazu odpowiada bardzo dokładnie rzeczywistej zmianie ekspozycji podczas fotografowania.



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. W odróżnieniu od obrazów HDR pliki obrazów zapisywane za pomocą liczb niezmiennoprzecinkowych o długości 16 i 8 bitów na kanał przechowują jedynie wartości luminancji od czerni po biel, odzwierciedlając niewielką część dynamicznego zakresu jasności w świecie rzeczywistym.

W programie Photoshop polecenie Scal do HDR Pro umożliwia tworzenie obrazów HDR poprzez złączenie wielu zdjęć uchwyconych z różnymi wartościami ekspozycji. Ponieważ obraz HDR zawiera poziomy jasności, które dalece wykraczają poza możliwości standardowych monitorów 24bitowych, program Photoshop umożliwia dopasowanie podglądu HDR. Jeśli konieczne jest wydrukowanie lub użycie narzędzi i filtrów, które nie obsługują obrazów HDR, wówczas można je przekonwertować na obrazy 16- lub 8-bitowe.

Do góry

Robienie zdjęć przeznaczonych do utworzenia obrazów HDR

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

- Aparat trzeba umieścić na stabilnym statywie.
- Należy wykonać liczbę zdjęć wystarczającą do uchwycenia pełnego dynamicznego zakresu jasności ekspozycji. Zalecane jest wykonanie przynajmniej 5–7 zdjęć. Może jednak zajść potrzeba wykonania większej liczby — zależy to od dynamicznego zakresu jasności ekspozycji. Minimalna zalecana liczba zdjęć wynosi 3.
- Wykonując poszczególne zdjęcia, należy zmieniać ekspozycję. Zmiana przysłony powoduje zmianę głębi pola w każdej ekspozycji, co może pogorszyć jakość obrazu. Zmiana przysłony lub normy ISO może wprowadzić do obrazu szum lub efekt winietowania.
- 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. używać lampy błyskowej tylko przy niektórych zdjęciach.
- Obiekty fotografowane nie mogą się poruszać. Funkcja scalania ekspozycji działa tylko w przypadku fotografowania tych samych, choć różnie eksponowanych, obiektów.

Funkcje obsługujące obrazy HDR (32 bity na kanał)

W przypadku obrazów HDR o 32 bitach na kanał można stosować następujące narzędzia, dopasowania i filtry. (Aby uzyskać dostęp do większej liczby opcji programu Photoshop, przekonwertuj obraz o 32 bitach na kanał na obraz o 16 lub 8 bitach. Aby zachować oryginalny obraz, utwórz kopię za pomocą polecenia Zapisz jako).

Dopasowania Poziomy, Ekspozycja, Barwa/Nasycenie, Mieszanie kanałów, Filtr fotograficzny.

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, Ciemniej, Mnożenie, Jaśniej, Ciemniejszy kolor, Rozjaśnianie liniowe (Dodaj), Jaśniejszy kolor, Różnica, Odejmij, Podziel, 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 promieniste, Rozmycie kształtu, Rozmycie powierzchniowe, Dodaj szum, Chmury, Chmury różnicowe, Flara obiektywu, Inteligentne wyostrzenie, Maska wyostrzająca, Płaskorzeźba, Usuwanie przeplotu, Kolory NTSC, Górnoprzepustowy, Maksimum, Minimum i Przesunięcie.

Polecenia menu Obraz Rozmiar obrazu, Rozmiar obszaru roboczego, Obrót obrazu, Kadrowanie, Przycięcie, Powiel, Zastosuj obraz, Obliczenia i Zmienne

Widok Proporcje pikseli (Własne proporcje pikseli, Usuń proporcje pikseli, Wyzeruj proporcje pikseli itd.)

Warstwy Warstwy nowe, warstwy powielone, warstwy dopasowane (Poziomy, Jaskrawość, 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, Różdźka, 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.

Scalanie obrazów jako HDR

Polecenie Scal do HDR Pro łączy wiele obrazów tej samej sceny o różnej ekspozycji, pozwalając na uzyskanie pojedynczego obrazu HDR o pełnym zakresie dynamicznym. Scalony plik można wygenerować z głębią 32, 16 lub 8 bitów na kanał. Jednak pełne dane pliku HDR zapisywane są tylko w przypadku wybrania głębi 32-bitowej.

Scalanie do HDR działa najlepiej, gdy scalane zdjęcia są zoptymalizowane pod kątem tego procesu. Odpowiednie zalecenia zawiera sekcja Robienie zdjęć przeznaczonych do utworzenia obrazów HDR.

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Do góry

Do góry



Samouczek wideo: Najlepsza nowa funkcja w wersji CS5 — HDR Pro Deke McClelland Zmień tony żywe w surrealistyczne.



fragment podręcznika: Tworzenie obrazów HDR przy ograniczonej ekspozycji Conrad Chavez Poznaj etapy procesu przetwarzania obrazu HDR — od aparatu do komputera.

Samouczek wideo: Poznaj ulepszenia

Zapoznaj się ze wszystkimi nowymi funkcjami.

technologii HDR Pro

Jan Kabili



Fragment podręcznika: Usuwanie refleksów z obrazów HDR Scott Kelby

Dowiedz się, jak usunąć rozmycia obiektów na scenie.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Scal jako HDR Pro.
 - (Bridge) Zaznacz obrazy do wykorzystania, i wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Scal do HDR Pro. Przejdź do kroku nr 5.
- W oknie dialogowym Scal do HDR Pro kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać konkretne obrazy, kliknij przycisk Dodaj otwarte pliki lub wybierz polecenie Użyj > Folder. (Aby usunąć konkretny element, należy zaznaczyć go na liście plików, a następnie kliknąć przycisk Usuń.)
- 3. (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Próba automatycznego wyrównania obrazów źródłowych, jeśli łączone obrazy były fotografowane z ręki (bez użycia statywu).
- 4. Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Jeśli zdjęcia nie zawierają zapisanych metadanych o ekspozycji, wprowadź wartości w oknie dialogowym Ręcznie ustaw EV.

W drugim oknie dialogowym Scal do HDR Pro wyświetlane są miniatury obrazów źródłowych i podgląd scalonego obrazu wynikowego.

5. W prawym górnym rogu podglądu wybierz głębię bitową scalonego obrazu.

Wybierz opcję 32 bity, jeśli w scalonym obrazie ma być zapisany cały zakres dynamiczny obrazu HDR. Pliki obrazów o 8 bitach na kanał oraz (niezmiennoprzecinkowe) pliki obrazów o 16 bitach na kanał nie umożliwiają przechowywania całego zakresu wartości luminancji obrazu HDR.

- 6. Informacje o dopasowywaniu zakresu tonalnego zawierają sekcje Opcje dotyczące obrazów 32-bitowych i Opcje dotyczące obrazów 16- i 8bitowych.
- 7. (Opcjonalnie) Aby zapisać ustawienia tonowania do wykorzystania w przyszłości, wybierz polecenie Ustawienia domyślne > Zapisz ustawienia domyślne. (Aby w przyszłości zastosować te same ustawienia, wybierz polecenie Wczytaj ustawienia domyślne.)

Opcje dotyczące obrazów 32-bitowych

Przesuwaj suwak pod histogramem, aby dopasować podgląd punktu bieli w scalonym obrazie. Przesuwanie suwaka powoduje dopasowywanie tylko podglądu obrazu; wszystkie dane obrazu HDR pozostają zapisane w scalonym pliku.

Dopasowanie podglądu jest zapisywane w pliku HDR i stosowane zawsze, gdy plik zostanie otwarty w programie Photoshop. Aby w dowolnym momencie ponownie dopasować podgląd punktu bieli, wybierz polecenie Widok > Opcje podglądu 32-bitowego.

Opcje dotyczące obrazów 16- i 8-bitowych

Obrazy HDR zawierają poziomy luminancji, które dalece wykraczają poza zakres dynamiczny, jaki można zapisać w obrazach z 16 lub 8 bitami na kanał. Aby uzyskać obraz o żądanym zakresie dynamicznym, należy podczas konwertowania obrazu z głębi 32-bitowej do niższej głębi dopasować ekspozycje i kontrast.

Wybierz jedną z następujących metod odwzorowania odcieni:

Adaptacja lokalna Dopasowuje tony w obrazie HDR, zmieniając w całym obrazie lokalne obszary o takiej samej jasności.

Blask krawędzi Promień określa rozmiar lokalnych obszarów o takiej samej jasności. Intensywność określa minimalną różnicę wartości przyległych pikseli, powyżej której nie są one uważane za piksele z obszaru o takiej samej jasności.

Tony i szczegóły Zakres dynamiczny jest największy przy wartości Gamma ustawionej na 1,0; niższe ustawienia podkreślają półcienie, a wyższe — podkreślają podświetlenia i cienie. Wartości ekspozycji są odpowiednikami ustalonych wartości f. Przeciągając suwak Szczegół, można dopasować ostrość, a przesuwając suwaki Cień i Podświetlenie — można rozjaśnić lub przyciemnić odpowiednie regiony. **Kolor** Jaskrawość dopasowuje intensywność kolorów delikatnych, a przy tym minimalizuje przycięcia silnie nasyconych kolorów.

Nasycenie dopasowuje intensywność wszystkich kolorów od -100 (jednobarwny) do +100 (podwójne nasycenie).

Krzywa tonowania Wyświetlana nad histogramem krzywa, którą można dopasowywać, odzwierciedlająca wartości luminancji w oryginalnym 32-bitowym obrazie HDR. Czerwone znaczniki na osi poziomej są ustawione co jeden EV (w przybliżeniu jedną różnicę między wartościami f).

Uwaga: Domyślnie krzywa tonowania i histogram ograniczają i wyrównują zmiany między punktami. Aby usunąć ograniczenie i wprowadzić dalej idące zmiany, po wstawieniu punktu na krzywej zaznacz opcję Narożnik. Po wstawieniu i przemieszczeniu drugiego punktu krzywa zostanie złamana.



Dopasowywanie krzywej tonowania i histogramu za pomocą opcji Narożnik

A. Po wstawieniu punktu można wybrać opcję Narożnik. **B.** Podczas dopasowywania innego punktu krzywa jest łamana w miejscu zastosowania opcji Narożnik.

Wyrównaj histogram Ta opcja pozwala skompresować dynamiczny zakres jasności obrazu HDR z częściowym zachowaniem kontrastu. Ta metoda jest automatyczna — nie są potrzebne żadne dodatkowe poprawki.

Ekspozycja i gamma Pozwala ręcznie zmienić jasność i kontrast obrazu HDR. Przesuwanie suwaka Ekspozycja powoduje zmianę wzmocnienia, a przesuwanie suwaka Gamma powoduje zmianę kontrastu

Kompresja podświetleń 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. Ta metoda jest automatyczna — nie są potrzebne żadne dodatkowe poprawki.

Kompensacja ruchu obiektów

Jeśli obrazy mają różną zawartość z uwagi na obecność poruszających się obiektów, takich jak samochody, ludzie lub liście, należy skorzystać z opcji Usuń przytłumienia dostępnej w oknie dialogowym Scal do HDR Pro.

Program Photoshop wyświetla zielony kontur wokół miniatury o najlepszej równowadze tonalnej, wyznaczając w ten sposób obraz podstawowy. Poruszające się obiekty są usuwane z pozostałych obrazów. (Jeśli ruch odbywa się w bardzo jasnym lub bardzo ciemnym obszarze, lepsze wyniki często można uzyskać, klikając inną miniaturę, na której poruszające się obiekty są lepiej oświetlone).

💡 Samouczek na temat opcji Usuń przytłumienia, przedstawia ten film. (Omówienie opcji Usuń przytłumienia rozpoczyna się w 3. minucie).

Zapisywanie i wczytywanie krzywych reakcji aparatu

Krzywe reakcji określają sposób interpretowania przez czujnik aparatu różnych natężeń padającego światła. Domyślnie w oknie dialogowym Scal do HDR Pro automatycznie obliczane są krzywe reakcji aparatu na podstawie zakresu tonalnego scalanych obrazów. Można zapisać bieżącą krzywą reakcji i później zastosować ją do innej grupy scalanych obrazów.

♦ W prawym górnym narożniku okna dialogowego Scal do HDR Pro kliknij menu krzywej reakcji *≡, a następnie wybierz polecenie Zapisz krzywą reakcji. (Aby później zastosować zapisaną krzywą, wybierz polecenie Wczytaj krzywą reakcji.)

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

Jeśli w procesie scalania do HDR Pro pierwotnie utworzono obraz 32-bitowy, można później przekonwertować go na obraz 16- lub 8-bitowy.

- 1. Otwórz w programie Photoshop obraz o 32 bitach na kanał i wybierz polecenie Obraz > Tryb > 16 bitów/kanał lub 8 bitów/kanał.
- 2. Dopasuj ekspozycję i kontrast, aby uzyskać obraz o żądanym zakresie dynamicznym. (Zobacz Opcje dotyczące obrazów 16- i 8-bitowych.)
- 3. Kliknij przycisk OK, aby przekonwertować obraz 32-bitowy.

Dopasowywanie wyświetlanego zakresu dynamicznego 32-bitowych obrazów HDR

Do góry

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 otwieraniu obrazu w programie Photoshop. Zmiany ustawień podglądu nie mają żadnego wpływu na właściwe dane obrazu HDR, które pozostają w stanie niezmienionym. Rzeczywistą zmianę danych dla 32 bitów na kanał (zapisanych w pliku obrazu HDR) umożliwia polecenie Obraz > Dopasowania > Ekspozycja.

Aby w panelu Informacje były uwzględniane dane 32-bitowe, kliknij w tym panelu ikonę Kroplomierz i wybierz z menu podręcznego opcję 32 bity.

- 1. Otwórz obraz HDR o 32 bitach na kanał w programie Photoshop i wybierz polecenie Widok > Opcje podglądu 32-bitowego.
- Z menu Metoda w oknie dialogowym Opcje podglądu 32-bitowego wybierz opcję: Ekspozycja i gamma Pozwala ona dopasować jasność i kontrast.

Kompresja podświetleń 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 przycisk 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.

Informacje o Próbniku kolorów HDR

Do góry

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. Podgląd obszar B. Kolor dopasowany C. Kolor oryginalny D. 32-bitowe wartości zmiennoprzecinkowe E. Suwak Intensywność F. Pobrany kolor G. Suwak Kolor H. Wartości koloru

Wyświetlanie Próbnika kolorów HDR

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

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

Próbnik kolorów jest także dostępny, gdy dana funkcja umożliwia wybranie koloru. Pojawia się na przykład po kliknięciu próbki koloru na pasku opcji niektórych narzędzi lub po kliknięciu kroplomierza w niektórych oknach dialogowych dopasowania koloru.

Wybieranie kolorów dla obrazów HDR

Dolna część Próbnika kolorów HDR działa jak zwykły próbnik kolorów z obrazami o 8 i 16 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 znaczników 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. Jeśli na przykład ekspozycja dokumentu jest wyższa, to nowa próbka podglądu będzie jaśniejsza od koloru zaznaczonego w polu kolorów próbnika kolorów. Dzieje się tak w celu 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 panelu Próbki.
- 5. Kliknij przycisk OK.

Malowanie na obrazach HDR

Do góry

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.
- (Opcjonalnie) Określ ustawienie ekspozycji dla danego obrazu. Zobacz Dopasowywanie wyświetlanego zakresu dynamicznego 32-bitowych obrazów HDR.

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.

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.

Więcej tematów Pomocy

Dopasowywanie ekspozycji i tonowania obrazu HDR

(CC) BY-NC-SR

375

Stosowanie do obrazów specjalnych efektów dopasowania kolorów

Zmniejszanie nasycenia kolorów Odwracanie kolorów Tworzenie binarnego obrazu czarno-białego Posteryzacja obrazu Stosowanie do obrazu przekształcenia gradientowego

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.

Polecenie Zmniejsz nasycenie trwale zmienia dane obrazu na warstwie tła. Wynik zastosowania tego polecenia jest identyczny z ustawieniem nasycenia na –100 w dopasowaniu Barwa/Nasycenie. Bezpieczne edytowanie umożliwia warstwa dopasowania Barwa/Nasycenie.

Uwaga: Jeśli obraz jest wielowarstwowy, to polecenie Zmniejsz nasycenie konwertuje tylko zaznaczoną warstwę.
 Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Zmniejsz nasycenie.

Odwracanie kolorów

Dopasowanie Odwróć pozwala odwrócić kolory obrazu. To polecenie może być używane w procesie tworzenia maski krawędzi do stosowania wyostrzania i innych dopasowań do zaznaczonych obszarów obrazu.

Uwaga: Klisza kolorowa zawiera maskę koloru pomarańczowego, dlatego dopasowanie Odwróć nie pozwala tworzyć dokładnych pozytywów z zeskanowanych negatywów kolorowych. 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:

- Kliknij ikonę Odwróć (^C CS5, M CS6) w panelu Dopasowania.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Odwróć. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.
 Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Odwróć. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

Tworzenie binarnego obrazu czarno-białego

Dopasowanie Próg umożliwia przekształcanie obrazów kolorowych lub obrazów w skali szarości w obrazy czarno-białe z wysokim kontrastem. Użytkownik określa próg jasności. Piksele jaśniejsze od progu są przekształcane na biel, a ciemniejsze — na czerń.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Próg I na panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Próg. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) zostanie wyświetlony histogram poziomów luminancji pikseli w obecnym zaznaczeniu.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Próg. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

2. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) przeciągaj suwak znajdujący się poniżej histogramu, aż zostanie wyświetlony odpowiedni poziom progu. Podczas przesuwania obraz zmienia się zgodnie z aktualnym ustawieniem progu.

Dopasowanie Posteryzuj pozwala określić liczbę poziomów tonalnych (lub wartości jasności) dla każdego kanału na obrazie, a następnie odwzorować piksele na najbliższy pasujący poziom. Na przykład wybranie dwóch poziomów tonalnych w obrazie RGB daje sześć kolorów: dwa

Posteryzacja obrazu

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

prów

♪ rowych lub obrazów w skali szarości w obrazy cza

dla czerwieni, dwa dla zieleni i dwa dla niebieskiego.

uzyskuje się przy redukcji liczby stopni szarości na obrazach w skali szarości (choć równie interesujące efekty można uzyskać na obrazach kolorowych).

- Seśli 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. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Posteryzuj Mana panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Posteryzuj.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Posteryzuj. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

2. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) przesuń suwak Poziomy lub wprowadź odpowiednią liczbę poziomów tonalnych.

Stosowanie do obrazu przekształcenia gradientowego

Do góry

Dopasowanie Mapa gradientu powoduje odwzorowanie równoważnego zakresu skali szarości obrazu na kolory określonego wypełnienia gradientem. 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:
 - Kliknij ikonę Mapa gradientu
 na panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Odwzoruj na gradient. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Mapa gradientu. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

- 2. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) ustaw wypełnienie gradientem, którego chcesz użyć:
 - Aby wybrać wypełnienie gradientem z listy wypełnień, kliknij trójkąt z prawej strony wypełnienia. Wybierz odpowiednie wypełnienie gradientem, klikając je, a następnie kliknij pusty obszar panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) w celu ukrycia listy.
 Informacje o dostosowywaniu listy wypełnień gradientami można znaleźć w sekcji Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych.
 - Aby edytować wyświetlane wypełnienie gradientem, kliknij je i wprowadź odpowiednie zmiany. Można też utworzyć wypełnienie gradientem przy użyciu Edytora gradientów. (Zobacz Tworzenie gładkiego gradientu).

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

 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.

Więcej tematów Pomocy Dopasowywanie barwy i nasycenia

(CC) BY-NC-SR

Stosowanie dopasowania Balans kolorów

Zmiana balansu kolorów za pomocą polecenia Filtr fotograficzny

Stosowanie dopasowania Balans kolorów

Do góry

Polecenie Balans kolorów służy do zmian proporcji kolorów obrazu. Z tego powodu jest jednym z narzędzi do korygowania kolorów.

- 1. Upewnij się, że na panelu Kanały jest zaznaczony kanał kompozytowy. Polecenie jest dostępne tylko pod warunkiem wyświetlania kanału kompozytowego.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Balans kolorów 🖧 na panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Balans kolorów. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Balans kolorów. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

- 3. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) wybierz opcję Cienie, Półcienie lub Światła, aby wybrać zakres tonalny, 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.

Zmiana balansu kolorów za pomocą polecenia Filtr fotograficzny

```
Do góry
```

Dopasowanie 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. Dopasowanie Filtr fotograficzny umożliwia również wybranie jednego z ustawień predefiniowanych koloru służących do korygowania barw obrazu. Dopasowanie Filtr fotograficzny umożliwia zastosowanie własnego dopasowania koloru przez określenie koloru za pomocą próbnika kolorów Adobe.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Filtr fotograficzny (💁 CS5, 🍋 CS6) w panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Filtr fotograficzny. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Filtr fotograficzny. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

2. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) wybierz kolor filtra — własny filtr lub ustawienie predefiniowane. 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 kolorów zależy od sposobu używania dopasowania 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.

 Aby dopasować ilość koloru wprowadzaną do obrazu, przeciągnij suwak Gęstość lub wprowadź wartość procentową w polu Gęstość. Wyższa gęstość powoduje nadanie silniejszego koloru.

Więcej tematów Pomocy

Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu w wersji CS6

(CC) BY-NC-SR

Stosowanie dopasowania Jasność/Kontrast

Do góry

Stosowanie dopasowania Jasność/Kontrast

Użycie dopasowania Jasność/Kontrast to najłatwiejsza metoda wprowadzania prostych korekt zakresu tonalnego obrazu. Przesunięcie suwaka jasności w prawo powoduje zwiększenie wartości tonów i rozszerzenie obszaru świateł, a przesunięcie go w lewo—zmniejszenie wartości tonów i rozszerzenie obszaru świateł zakresu tonów obrazu.

W trybie normalnym polecenie Jasność/Kontrast zapewnia proporcjonalne (nieliniowe) dopasowania warstw obrazu, podobne do dopasowań uzyskiwanych za pomocą dopasowań Poziomy i Krzywe. Gdy jest zaznaczona opcja Użyj dziedziczenia, działanie dopasowania Jasność/Kontrast polega na zwykłym zwiększaniu lub zmniejszaniu wartości pikseli w odpowiedzi na zmiany jasności. Takie działanie może powodować przycinanie lub utratę szczegółów obrazu, dlatego używanie polecenia Jasność/Kontrast w trybie dziedziczenia nie jest zalecane w przypadku zdjęć. Może ono jednak być przydatne podczas edytowania masek lub obrazów używanych w badaniach naukowych.

Uwaga: Opcja Użyj dziedziczenia jest zaznaczana automatycznie podczas edycji warstw dopasowania, które utworzono w starszych wersjach programu Photoshop.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Jasność/Kontrast 🄅 na panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Jasność/Kontrast. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Jasność/Kontrast. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

2. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) przeciągnij suwaki w celu zmodyfikowania jasności i kontrastu.

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.

Więcej tematów Pomocy

Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu w wersji CS6

(CC) BY-NC-SR

Warstwy dopasowań i wypełnień

Informacje o warstwach dopasowań i wypełnień Tworzenie i ograniczanie warstw dopasowania i wypełnienia Edytowanie lub scalanie warstw dopasowania i wypełnienia

Informacje o warstwach dopasowań i wypełnień

Do góry

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. Dopasowania kolorów i tonów są zapisane na warstwie dopasowania i mają zastosowanie do wszystkich warstw umieszczonych pod nią; w ten sposób można zastosować jedno dopasowanie do wielu warstw, bez konieczności dopasowywania każdej warstwy z osobna. Tym sposobem można w dowolnym momencie odrzucić zmiany i przywrócić pierwotny wygląd obrazu.

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 przez zmniejszenie krycia warstwy.
- 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 kolorów i tonów mogą być stosowane do różnych obrazów przez kopiowanie i wklejanie warstw dopasowania.

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 też wyświetlać i ukrywać, co ułatwia podgląd uzyskanego efektu.



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).

Ponieważ warstwy dopasowania zawierają dane dotyczące dopasowań, a nie piksele, ich obecność powoduje znacznie mniejszy przyrost objętości pliku niż obecność warstw pikseli. Jednak w przypadku pracy z wyjątkowo dużym plikiem celowe może być ograniczenie jego rozmiaru poprzez scalenie warstw dopasowania z warstwami pikseli.

Tworzenie i ograniczanie warstw dopasowania i wypełnienia

Do góry

Warstwy dopasowania i 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.



A. Warstwa dopasowania ograniczona tylko do warstwy domku B. Miniaturka warstwy C. Warstwa wypełnienia D. Maska warstwy

Utwórz warstwę dopasowania

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Nowa warstwa dopasowania 🖉 u dołu panelu 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.
- (Photoshop CS5) Kliknij ikonę dopasowania lub wybierz ustawienie predefiniowane dopasowania w panelu Dopasowania.
- Aby ograniczyć oddziaływanie warstwy dopasowania do konkretnych warstw obrazu, wybierz te warstwy, wybierz polecenie Warstwa > Nowy > Grupuj z warstw i zmień ustawienie Tryb z Przejście bezpośrednie na dowolny inny tryb mieszania. Następnie umieść warstwę dopasowania jako najwyższą warstwę w grupie.

Tworzenie warstwy wypełnienia

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 panelu Warstwy i wybierz typ warstwy wypełnienia.
 Kolor kryjący Wypełnij warstwę dopasowania bieżącym kolorem narzędzia. Użyj Próbnika koloru, aby zaznaczyć inny kolor wypełnienia.

Gradient Aby wyświetlić Edytor gradientów, kliknij gradient. Aby wybrać gradient z panelu podręcznego, kliknij odwróconą strzałkę. 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.

Wzorek Kliknij wzorek lub wybierz go z panelu podręcznego. 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.

Ograniczanie warstw dopasowania i wypełnienia do konkretnych obszarów

Maski warstw umożliwiają ograniczenie oddziaływania warstw dopasowania i wypełnienia do konkretnych obszarów. Domyślnie warstwy dopasowania i wypełnienia mają maski warstw, o czym informuje ikona maski po prawej stronie miniaturki warstwy. (Aby utworzyć warstwy dopasowania bez masek, usuń zaznaczenie opcji Domyślnie dodaj maskę w menu panelu Dopasowania.)

Informacje o sposobie zmiany kształtu maski na istniejącej warstwie zawiera sekcja Edycja maski warstwy. Aby utworzyć nową warstwę dopasowania lub wypełnienia z maską o określonym kształcie, wykonaj jedną z poniższych procedur.

Tworzenie warstwy dopasowania lub wypełnienia przy użyciu zaznaczenia lub ścieżki

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę, do której zostanie zastosowana warstwa dopasowania wypełnienia.
- 2. Na obrazie utwórz zaznaczenie pikseli lub utwórz i zaznacz zamkniętą ścieżkę.

Zaznaczenie ogranicza oddziaływanie nowej warstwy dopasowania lub wypełnienia do obszaru wyznaczonego maską warstwy. Ścieżka ogranicza oddziaływanie nowej warstwy dopasowania lub wypełnienia do obszaru wyznaczonego maską wektorową.

3. Utwórz warstwę dopasowania lub wypełnienia.

Tworzenie maski warstwy dopasowania za pomocą zakresu koloru

Funkcja Zakres koloru, która jest przydatna podczas tworzenia obszarów zaznaczenia na podstawie próbek kolorów pobranych z obrazu, może także posłużyć do utworzenia maski warstwy dopasowania. Więcej informacji znajduje się w sekcji Wybieranie zakresu koloru.

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę, do której zostanie zastosowana warstwa dopasowania.
- 2. Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania, a następnie wybierz typ dopasowania.
- 3. W panelu Maski (CS5) lub w obszarze Maski panelu Właściwości (CS6) kliknij opcję Zakres kolorów.
- 4. W oknie dialogowym Zakres koloru wybierz polecenie Próbkowane kolory z menu Zaznacz.
- 5. Zaznacz opcję Zlokalizowane klastry kolorów, aby utworzyć maskę opartą na różnych zakresach kolorów obrazu.
- 6. Ustaw opcję wyświetlania na pozycję Zaznaczenie, a opcję Podgląd zaznaczenia na pozycję Brak.
- 7. Kliknij obszar koloru na obrazie.
 - O

Aby pobrać próbki kilku obszarów, przytrzymaj klawisz Shift w celu włączenia kroplomierza z plusem. Aby włączyć kroplomierz z minusem, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Klikając obszary obrazu, można wyświetlić podgląd maski w oknie dialogowym Zakres koloru. Białe obszary oznaczają piksele bez maski, czarne — piksele zamaskowane, a szare — piksele częściowo zamaskowane.

- 8. Korzystając z suwaka Rozmycie, można zwiększyć lub zmniejszyć zakres kolorów wokół kolorów próbki zawartych w obszarze zamaskowanym. Korzystając z suwaka Zakres, można określać odległość koloru od punktów próbki wymaganą do tego, aby kolor został dołączony do maski. Po dopasowaniu maski kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Zakres koloru.
- 9. Zmodyfikuj dopasowanie odpowiednio do potrzeb w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6).

Dopasowanie zostanie zastosowane tylko do obszarów bez maski (lub częściowo zamaskowanych). W razie potrzeby kliknij ponownie przycisk Zakres kolorów, aby poprawić maskę warstwy dopasowania.

Edytowanie lub scalanie warstw dopasowania i wypełnienia

Do góry

Edytowanie warstw dopasowania i wypełnienia

Istnieje możliwość edytowania ustawień warstw dopasowania i wypełnienia. Można również edytować maskę warstwy dopasowania lub wypełnienia, 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.)

Zmiana opcji warstw dopasowania i wypełnienia

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy dopasowania lub wypełnienia na panelu Warstwy.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Opcje zawartości warstwy.
- Wprowadź odpowiednie zmiany w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6). Uwaga: Nie można edytować ustawień odwróconych warstw dopasowania.

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.)

Warstwy dopasowania, których maski zawierają tylko wartości bieli, nie powiększają zbytnio wielkości pliku; dlatego też, nie trzeba ich łączyć w celu zmniejszania plików.

Więcej tematów Pomocy Wprowadzanie lokalnych dopasowań we wtyczce Camera Raw

Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu

(CC) BY-NC-SR

Dopasowywanie barwy i nasycenia

Stosowanie dopasowania Barwa/Nasycenie Dopasowywanie nasycenia kolorów za pomocą opcji Jaskrawość Dopasowywanie nasycenia kolorów na obszarach obrazu

Polecenie Barwa/Nasycenie umożliwia dopasowanie barwy, nasycenia i jasności dla określonego zakresu kolorów albo dla wszystkich kolorów obrazu. To dopasowanie jest szczególnie przydatne podczas modyfikowania kolorów na obrazie CMYK tak, aby należały do przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego.

Za pomocą panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) można zapisać ustawienia dopasowania Barwa/Nasycenie i użyć ich ponownie w innych obrazach. Więcej informacji zawierają artykuły Zapisywanie ustawień dopasowań i Ponowne stosowanie ustawień dopasowań.

Więcej informacji o dopasowaniach obrazu zawiera artykuł Dopasowywanie odcieni i kolorów obrazu w wersji CS6.

Stosowanie dopasowania Barwa/Nasycenie

Do góry

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Barwa/Nasycenie Ena panelu Dopasowania.
 - (CS5) Kliknij ustawienie predefiniowane Barwa/Nasycenie w panelu Dopasowania.
 - 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.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Barwa/Nasycenie. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

- 2. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) wybierz z menu po prawej stronie narzędzie dopasowania na obrazie ዄ:
 - Opcja Podstawowy pozwala dopasować wszystkie kolory jednocześnie.
 - Wybierając z listy jeden z pozostałych zakresów kolorów, określa się konkretne kolory do dopasowania. Informacje o zmianach kolorów zawiera artykuł Określanie zakresu kolorów dostosowywanych za pomocą dopasowania Barwa/Nasycenie.
 - (CS6) Wybierz ustawienie predefiniowane Barwa/Nasycenie z menu Ustawienie predefiniowane.
- 3. Wpisz wartość w polu Barwa lub przeciągnij suwak, aż do otrzymania pożądanych kolorów.

Wartości wyświetlane w tym polu odpowiadają liczbie stopni, o jaką należy obrócić wskaźnik na kole kolorów, zaczynając 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.



A. Nasycenie B. Barwa

- Można także wybrać narzędzie dopasowania na obrazie z panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6), a następnie przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), kliknąć kolor na obrazie. Aby zmienić wartość barwy, przeciągnij kursorem w lewo lub prawo na obrazie.
- 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).

- Można także wybrać narzędzie dopasowania na obrazie w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6), a następnie kliknąć kolor na obrazie. Aby zmniejszyć lub zwiększyć nasycenie zakresu kolorów zawierającego kliknięty piksel, przeciągnij kursorem w lewo lub w prawo na obrazie.
- 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 ustawienie Barwa/Nasycenie w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6), kliknij przycisk Wyzeruj 🔮.

Określanie zakresu kolorów dostosowywanych za pomocą dopasowania Barwa/Nasycenie

- 1. Zastosuj dopasowanie Barwa/Nasycenie.
- 2. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) wybierz kolor z menu po prawej stronie przycisku Dopasowanie na obrazie 🍱

W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) 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 barwy B. Doapsowywanie zaniku bez zmian zakresu C. Dopasowywanie zakresu bez zmian zaniku D. Dopasowywanie zakresu kolorów i zaniku E. Przesuwanie całego suwaka

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).

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. (Opcjonalnie) W przypadku obrazu w skali szarości wybierz polecenie Obraz > Tryb > RGB, aby przekonwertować go na tryb RGB.
- 2. Zastosuj dopasowanie Barwa/Nasycenie.

- 3. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) wybierz 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.

Dopasowywanie nasycenia kolorów za pomocą opcji Jaskrawość

Do góry

Do góry

Opcja Jaskrawość dostosowuje nasycenie w taki sposób, że przycinanie kolorów jest minimalizowane, gdy kolory zbliżają się do pełnego nasycenia. To dopasowanie umożliwia zwiększenie nasycenia słabo nasyconych kolorów w większym stopniu niż kolorów, które są już nasycone. Dopasowanie Jaskrawość zapobiega też nadmiernemu nasycaniu tonów karnacji.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W panelu Dopasowania kliknij ikonę Jaskrawość $\mathbb{V}.$
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Jaskrawość. W oknie dialogowym Nowa warstwa wpisz nazwę warstwy dopasowania jaskrawości i kliknij przycisk OK.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Jaskrawość. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

- 2. Przeciągając suwak Nasycenie w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6), zwiększ lub zmniejsz nasycenie kolorów bez przycinania kolorów w przypadku większego nasycenia. Następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zastosować dodatkowe dopasowanie do mniej nasyconych kolorów i zapobiec przycinaniu kolorów w przypadku osiągania pełnego nasycenia, przesuń suwak Jaskrawość w prawo.
 - Aby zastosować taką samą wartość dopasowania nasycenia do wszystkich kolorów niezależnie od ich bieżącego nasycenia, przesuń suwak Nasycenie. Niekiedy może to dać mniej widoczne przejścia kolorów niż użycie suwaka Nasycenie na panelu dopasowania Barwa/Nasycenie lub w oknie dialogowym Barwa/Nasycenie.
 - · Aby zmniejszyć nasycenie, przesuń w lewo suwak Jaskrawość lub Nasycenie.

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. Na pasku opcji z menu Tryb wybierz sposób zmiany koloru:

Zwiększ nasycenie Wzmacnia nasycenie koloru.

Zmniejsz nasycenie Osłabia nasycenie koloru.

- 4. Określ przepływ dla narzędzia Gąbka.
- 5. Wybierz opcję Jaskrawość, aby zminimalizować przycinanie kolorów o pełnym lub zmniejszonym nasyceniu.
- 6. Przeciągnij kursor nad wybraną częścią obrazu.

Więcej informacji

Stosowanie dopasowania Balans kolorów

(cc) EV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Dopasowywanie ekspozycji i tonowania obrazu HDR

Uwaga: W przypadku programów Photoshop CS5 i Photoshop CS6 funkcje związane z grafiką 3D były dostępne tylko w wersjach Photoshop Extended. Wszystkie funkcje programu Photoshop Extended zostały dodane do programu Photoshop CC. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended.

Dopasowania Ekspozycja i Tonowanie HDR zostały pierwotnie zaprojektowane dla 32-bitowych obrazów HDR, jednak można je zastosować również do 16- i 8-bitowych obrazów w celu utworzenia efektów podobnych do obrazu HDR.

💡 Pod adresem www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_pl można obejrzeć wideo na temat stosowania efektów HDR do obrazów 16- i 8-bitowych.

Dopasowywanie ekspozycji obrazu HDR

Obliczenia funkcji Ekspozycja są wykonywane w liniowej przestrzeni kolorów (gamma równe 1), a nie w bieżącej przestrzeni kolorów.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Ekspozycja 🖾 lub ustawienie predefiniowane Ekspozycja w panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Ekspozycja.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Ekspozycja. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

2. Na panelu Dopasowania określ dowolne z poniższych opcji:

Ekspozycja Pozwala dostosować maksymalne wartości tonów po stronie podświetleń; ma minimalny wpływ na cienie.

💡 W przypadku obrazów 32-bitowych suwak Ekspozycja jest także dostępny u dołu okna obrazu.

Przesunięcie Pozwala przyciemnić cienie i półcienie. Ma minimalny wpływ na obszary oświetlone.

Gamma Pozwala dostosować parametr gamma obrazu (przy użyciu prostej funkcji potęgowej). Wartości ujemne pozostają bliskie zeru (pozostają ujemne, ale są przekształcane tak, jakby były dodatnie).

Te kroplomierze pozwalają dopasować wartości jasności obrazów (w przeciwieństwie do kroplomierzy typu Poziomy, które mają wpływ na wszystkie kanały kolorów).

- Kroplomierz do ustawiania punktu czerni pozwala określić Przesunięcie wartość klikniętego piksela jest zerowana.
- Kroplomierz do ustawiania punktu bieli pozwala określić Ekspozycję wartość klikniętego piksela jest ustawiana jako biel (1 dla obrazów HDR).
- Kroplomierz do ustawiania półcieni ma wpływ na Ekspozycję kliknięta wartość staje się środkowym odcieniem szarości.

Dopasowywanie tonowania obrazów HDR

Polecenie Tonowanie HDR umożliwia zastosowanie pełnego zakresu kontrastu i ekspozycji obrazu HDR do pojedynczych obrazów.

Uwaga: Tonowanie HDR wymaga spłaszczonych warstw.

- 1. Otwórz obraz 32-, 16- lub 8-bitowy w trybie koloru RGB lub Skala szarości.
- 2. Wybierz opcje Obraz > Dopasowania > Tonowanie HDR.

Szczegółowe informacje o każdym ustawieniu znajdują się w artykule Opcje dotyczące obrazów 16- i 8-bitowych. (W oknie dialogowym Generowanie odcieni HD te opcje dotyczą obrazów wszystkich głębi bitowych).

Więcej informacji o obrazach HDR

Obrazy HDR

(cc) EV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Omówienie dopasowywania kolorów i odcieni obrazu Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu za pomocą warstw dopasowań Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu za pomocą wtyczki Camera Raw

Omówienie dopasowywania kolorów i odcieni obrazu

Kolory i odcienie można dostosować na dwa sposoby: używając *warstw dopasowania* lub edytując je we wtyczce *Adobe Camera Raw*. Obie metody zapewniają szeroki zakres kontroli i elastyczności, a przy tym nie powodują trwałej modyfikacji ani zniszczenia informacji o oryginalnym obrazie. Integralność oryginalnych obrazów zostaje zachowana. Bezpieczna edycja to elastyczny mechanizm pozwalający na wprowadzanie daleko idących zmian, zaczynanie od nowa z zupełnie innymi pomysłami, a także cofanie dopasowań nawet po zapisaniu efektów edycji.

Warstwy dopasowań umożliwiają stosowanie modyfikacji na odrębnej warstwie w pliku obrazu — bez naruszania pierwotnego obrazu (warstwy tła). Narzędzia warstw dopasowań można najłatwiej otworzyć, klikając ikonę w panelu Dopasowania. W przypadku zaawansowanej edycji obrazów można dodać kolejne warstwy dopasowania. Za pomocą maski można zastosować dopasowanie do określonej części obrazu. Więcej informacji zawiera artykuł Maskowanie warstw.

Adobe Camera Raw jest to wtyczka do programu Photoshop umożliwiająca dostosowywanie kolorów i odcieni. Okno edycji zawiera duży obraz podglądu oraz narzędzia dopasowania ułożone w intuicyjnej kolejności. Mimo tego, co sugeruje nazwa wtyczki Adobe Camera Raw, oprócz plików Raw z aparatu umożliwia ona także edytowanie plików JPEG i TIFF. Aby zastosować to samo dopasowanie do wielu obrazów, można zapisać ustawienia jako predefiniowane i stosować je, kiedy zajdzie taka potrzeba.

Uwaga: W przypadku dopasowań niedostępnych w formie warstw dopasowań i we wtyczce Camera Raw nie jest zalecane korzystanie z poleceń menu Obraz > Dopasowania. Dopasowania z tego menu trwale zmieniają lub usuwają informacje o pikselach obrazu.

Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu za pomocą warstw dopasowań

1. W panelu Dopasowania kliknij ikonę narzędzia reprezentującą dopasowanie, które chcesz zastosować:

- Aby zmienić odcień i kolor, kliknij ikonę Poziomy lub Krzywe.
- · Aby dopasować kolor, kliknij ikonę Balans kolorów lub Barwa/Nasycenie.
- · Aby przekonwertować obraz kolorowy na czarno-biały, kliknij ikonę Czarno-biały.
- 2. W panelu Właściwości dostosuj ustawienia narzędzi warstwy dopasowania.

Więcej informacji o warstwach dopasowania

• Warstwy dopasowań i wypełnień

Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu we wtyczce Camera Raw

- 1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz.
- 2. W oknie otwierania wybierz co najmniej jeden plik TIFF, JPEG lub Camera Raw, a następnie z menu Format wybierz pozycję Camera Raw.
- 3. Kliknij przycisk Otwórz.
- 4. Za pomocą opcji wtyczki Adobe Camera Raw dostosuj odpowiednie ustawienia. Za pomocą pędzla Dopasowanie można modyfikować wybrane obszary obrazu. Więcej informacji zawiera artykuł Dopasowywanie kolorów i tonów w module Camera Raw .

Uwaga: Preferencje można skonfigurować tak, aby pliki JPEG i TIFF zawsze były otwierane we wtyczce Camera Raw.

Wskazówka: Dlaczego należy skonfigurować program Photoshop tak, aby otwierał pliki JPG we wtyczce Adobe Camera Raw — samouczek wideo, Terry White (8:07)

Włączanie edycji plików JPEG i TIFF we wtyczce Camera Raw

- 1. Wybierz polecenie (Windows) Edycja > Preferencje > Camera Raw lub (Mac OS) Photoshop > Preferencje > Camera Raw.
- 2. W sekcji obsługi plików JPEG i TIFF w oknie dialogowym Preferencje wtyczki Camera Raw wykonaj dowolne z następujących czynności:

Do góry

Do góry

Do góry

- Z menu JPEG wybierz polecenie Automatically Open All Supported JPEGs (Automatycznie otwórz wszystkie obsługiwane pliki JPEG).
- Z menu TIFF wybierz polecenie Automatically Open All Supported TIFFs (Automatycznie otwórz wszystkie obsługiwane pliki TIFF).

Więcej informacji o wtyczce Adobe Camera Raw

- Tematy dotyczące wtyczki Adobe Camera Raw
- Samouczek dotyczący programu Photoshop: Otwieranie pliku JPEG we wtyczce Camera Raw (autor: Brodie Butler)
- Niezwykłe możliwości wtyczki Adobe Camera Raw 7.0 w programie Photoshop CS6 (autor: Russell Preston Brown)

Oprócz dwóch procedur opisanych powyżej do bezpiecznego edytowania warstwa można także użyć obiektów inteligentnych. Obejrzyj film Wprowadzenie do używania obiektów inteligentnych autorstwa specjalisty Colina Smitha znanego z serii Nie ma głupich pytań.

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Dopasowanie Krzywe

Omówienie funkcji Krzywe Kilka słów od specjalisty: Praca z funkcją Krzywe Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu za pomocą funkcji Krzywe Zwiększanie kontrastu półcieni zdjęcia za pomocą dopasowania Krzywe Skróty klawiaturowe: Krzywe

Omówienie funkcji Krzywe

Do góry

Dopasowanie Krzywe pozwala sterować punktami w całym zakresie tonalnym obrazu. Początkowe odcienie obrazu są przedstawione na wykresie w postaci prostej, ukośnej linii. Podczas dopasowywania obrazu RGB prawy górny obszar wykresu reprezentuje obszary oświetlone, a lewy dolny obszar — cienie. Oś pozioma wykresu reprezentuje poziomy wejściowe (pierwotne wartości obrazu), a oś pionowa — poziomy wyjściowe (nowe, dopasowane wartości). W miarę dodawania punktów kontrolnych do linii i przenoszenia ich położenia krzywa zmienia kształt, odzwierciedlając wprowadzane dopasowania obrazu. Fragmenty krzywej o większym nachyleniu odpowiadają fragmentom obrazu o wyższym kontraście, a fragmenty o mniejszym nachyleniu reprezentują obszary o niższym kontraście.

Ustawienia dopasowania Krzywe można zapisywać jako ustawienia predefiniowane. Zobacz Zapisywanie ustawień dopasowań i Ponowne stosowanie ustawień dopasowań.

Uwaga: Dopasowanie Krzywe można także stosować do obrazów CMYK, LAB lub obrazów w skali szarości. W przypadku obrazów CMYK na wykresie jest przedstawiona wartość procentowa barwnika/farby. W przypadku obrazów LAB i w skali szarości na wykresie są przedstawione wartości rozjaśnienia.



Opcje Krzywe w panelu Dopasowania (CS5) i w panelu Właściwości (CC, CS6)

A. Narzędzie dopasowania na obrazie B. Pobieranie próbki obrazu w celu ustawienia punktu czerniC. Pobieranie próbki obrazu w celu ustawienia punktu szarościD. Pobieranie próbki obrazu w celu ustawienia punktu bieliE. Edytowanie punktów w celu zmodyfikowania krzywejF. Rysowanie w celu zmodyfikowania krzywejG. Menu ustawień predefiniowanych Krzywe H. Ustawianie punktu czerni I. Ustawianie punktu szarościJ. Ustawianie punktu bieliK. Pokazywanie odcinania

Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu za pomocą okna Krzywe

Do góry

Przesunięcie punktu w górnej części krzywej powoduje modyfikację podświetleń; przesunięcie punktu na środku krzywej powoduje dopasowanie przede wszystkim półcieni; przesunięcie punktu w dolnej części krzywej ma wpływ głównie na cienie. Aby przyciemnić podświetlenia, przesuń 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, przesuń 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.

1. Aby zastosować dopasowanie Krzywe, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę Krzywe 🕮 w panelu Dopasowania.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Krzywe. W oknie dialogowym Nowa warstwa kliknij przycisk OK.
- (CS5) Wybierz ustawienie predefiniowane Krzywe w panelu Dopasowania.

Uwaga: Wybranie opcji Obraz > Dopasowania > Krzywe powoduje zastosowanie dopasowania bezpośrednio do warstwy obrazu (i usunięcie informacji zawartych w obrazie).

- 2. (Opcjonalnie) Aby ustawić balans kolorów, w panelu Dopasowania lub Właściwości (CC, CS6), wybierz kanał, który chcesz dopasować, z menu na lewo od przycisku Automatycznie.
- 3. W panelu Właściwości (CC, CS6) lub Dopasowania (CS5) wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij bezpośrednio krzywą i przeciągnij punkt kontrolny, aby dopasować obszar tonalny.
 - Wybierz narzędzie Dopasowanie na obrazie, a następnie przeciągnij wskaźnik do obszaru obrazu, który chcesz dopasować.
 - Wybierz narzędzie Dopasowanie na obrazie, a następnie kliknij obszary tonalne obrazu, które chcesz dopasować. W ten sposób punkty kontrolne zostaną rozmieszczone wzdłuż krzywej.
 - (CC, CS6) Wybierz ustawienie predefiniowane z menu Ustawienia predefiniowane.

Przeciągnięcie punktu kontrolnego w górę lub w dół powoduje rozjaśnienie lub przyciemnienie dopasowywanego obszaru tonalnego. Przeciągnięcie punktu kontrolnego w lewo lub w prawo powoduje zwiększenie lub zmniejszenie kontrastu. Na krzywej można zdefiniować maksymalnie 14 punktów kontrolnych. Aby usunąć punkt kontrolny, przeciągnij go poza obszar wykresu. Podczas dopasowywania odcieni na wykresie nadal jest wyświetlana pierwotna ukośna linia bazowa wraz z histogramem obrazu. Zapewnia to punkt odniesienia dla zmian. Te opcje można wyłączyć — zobacz Ustawianie opcji wyświetlania krzywych.

- 4. (Opcjonalnie) Aby zmodyfikować dopasowanie, wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby dopasować różne obszary tonalne, dodaj więcej punktów bezpośrednio do krzywej.
 - Kliknij narzędzie Dopasowanie na obrazie w innych obszarach obrazu i przeciągnij wskaźnik w górę lub w dół.
 - Aby określić najciemniejszą i najjaśniejszą wartość obrazu, przesuń suwaki ustawiania punktu czerni i punktu bieli lub użyj narzędzi kroplomierza.
 - · Kliknij punkt krzywej i wprowadź wartości w polach tekstowych Wejście i Wyjście.
 - Wybierz ikonę ołówka i narysuj nową krzywą na istniejącej. Po ukończeniu tej czynności kliknij ikonę Wartości wygładzania krzywej w celu wygładzenia narysowanej krzywej. Kolejne kliknięcia powodują dodatkowe wygładzanie krzywej.

Punkty na krzywej pozostaną zakotwiczone, dopóki się ich nie przesunie. Można dopasować jeden obszar tonalny bez naruszania pozostałych obszarów.



Kliknięcie narzędzia dopasowania wyświetlanego na obrazie powoduje dodanie punktów kontrolnych do krzywej. Przenoszenie punktów kontrolnych umożliwia dopasowanie odcieni obrazu.

Usuwanie punktów kontrolnych z krzywej

Aby usunąć punkt kontrolny, wykonaj dowolną z następujących czynności:

- Przeciągnij punkt kontrolny poza obszar wykresu.
- Zaznacz punkt kontrolny i naciśnij klawisz Delete.
- Kliknij punkt kontrolny z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Ustawianie opcji wyświetlania krzywej

Za sposób wyświetlania siatki krzywej odpowiadają opcje wyświetlania krzywej.

- 1. Zastosuj dopasowanie Krzywe.
- 2. Wybierz polecenie Opcje wyświetlania krzywych z menu panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CC, CS6).

Uwaga: W przypadku wybrania polecenia Obraz > Dopasowania > Krzywe rozwiń pozycję Opcje wyświetlania krzywych w oknie dialogowym Krzywe.

3. W oknie dialogowym Opcje wyświetlania krzywych wybierz dowolną z następujących opcji:

Światło (0-255) powoduje wyświetlanie wartości intensywności obrazów RGB należących do przedziału od 0 do 255, przy czym czerń (0) znajduje się w lewym dolnym rogu.

Barwnik/Farba % powoduje wyświetlanie wartości intensywności obrazów CMYK należących do przedziału od 0 do 100, przy czym podświetlenia (0%) znajdują się lewym dolnym rogu.

Siatka prosta powoduje wyświetlanie siatek z przyrostem 25%.

Siatka szczegółowa powoduje wyświetlanie siatek z przyrostem 10%.

Pokaż nakładki kanałów powoduje wyświetlenie krzywe kanałów kolorów nałożone na krzywą złożoną.

Histogram powoduje wyświetlenie za wykresem pierwotnych wartości odcieni obrazu.

Linia bazowa powoduje wyświetlenie (jako odniesienia) pierwotnych kolorów i odcieni obrazu w postaci linii ukośnej nachylonej pod kątem 45 stopni.

Linia przecięcia powoduje wyświetlenie linii poziomych i pionowych pomagających wyrównać punkty kontrolne podczas przeciągania ich względem histogramu lub siatki.

💡 Aby zmienić odstępy między liniami siatki, kliknij obraz z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Korekta automatyczna w dopasowaniu Krzywe

• Kliknij opcję Automatycznie w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CC, CS6).

Polecenie Automatycznie powoduje zastosowanie automatycznej korekcji kolorów przy użyciu bieżącego ustawienia domyślnego. Aby zmienić ustawienie domyślne, wybierz polecenie Opcje automatyczne z menu panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CC, CS6) i ustaw opcje w oknie dialogowym Opcje automatycznej korekcji koloru. Do obrazu można zastosować automatyczną korekcję kolorów, kontrastu i odcieni. Więcej informacji o tych opcjach można znaleźć w artykule Ustawianie opcji automatycznego dopasowania.

Punkty czerni i bieli można ustawić za pomocą ich suwaków.

Podczas korzystania z dopasowania Krzywe można łatwo ustawić punkty czerni i bieli (wartości czystej czerni i bieli) na obrazie, korzystając z suwaków czerni i bieli.

- 1. Przeciągnij suwaki punktów czerni i bieli w wybrane miejsca na osi poziomej. Podczas przeciągania zmienia się wartość wejściowa.
- 2. Aby wyświetlić podgląd przycinania i dopasować punkty czerni oraz bieli, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
 - Wybierz z menu panelu polecenie Pokaż przycinanie dla punktów czarno-białych.

Zwiększanie kontrastu półcieni zdjęcia za pomocą dopasowania Krzywe

Jeśli na obrazie jest używany pełny zakres tonalny, ale brakuje kontrastu w zakresie półcieni, kliknij ikonę Krzywe Ш w panelu Dopasowania. Przeciągnij krzywą tak, aby nadać jej kształt litery S.



Zwiększenie kąta nachylenia środkowego odcinka krzywej zwiększa kontrast w obszarze półcieni.

Skróty klawiszowe: krzywe

W odniesieniu do krzywych można używać następujących skrótów klawiszowych:

• Kliknięcie obrazu z naciśniętymi klawiszami Shift+Ctrl (Windows) lub Shift+Command (Mac OS) powoduje określenie punktu na krzywej dla poszczególnych kanałów (ale nie dla kanału kompozytowego).

Do góry

Do góry

- Klikanie na punktach krzywej z naciśniętym klawiszem Shift pozwala zaznaczyć wiele punktów. Zaznaczone punkty zostają wypełnione kolorem czarnym.
- Kliknięcie w obrębie siatki albo naciśnięcie klawiszy Ctrl+D (Windows) lub Command+D (Mac OS) powoduje usunięcie zaznaczenia wszystkich punktów krzywej.
- Aby wybrać następny wyższy punkt na krzywej, naciśnij klawisz plus; aby wybrać następny niższy punkt, naciśnij klawisz minus.
- Korzystając z klawiszy strzałek, można przenosić zaznaczone punkty krzywej.
- (Okno dialogowe Krzywe) Aby ustawić punkt na krzywej dla bieżącego kanału, kliknij na obrazie, trzymając wciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

💡 Jeśli jest używane dopasowanie oparte na krzywych, wystarczy kliknąć na obrazie po uprzednim wybraniu narzędzia Dopasowanie na obrazie .

Więcej informacji

• Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Konwertowanie obrazów kolorowych na czarno-białe

Dopasowanie Czarno-białe pozwala przekonwertować obraz kolorowy do skali szarości. Zapewnia pełną kontrolę nad sposobem konwersji poszczególnych kolorów. Pozwala też stosować odcienie do skali szarości, aby na przykład uzyskać obraz z efektem sepii.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę Czarno-biały 🖣 (CS5) lub opcję 🔳 (CS6) w panelu Dopasowania.
- (CS5) Kliknij ustawienie domyślne Czarno-biały w panelu Dopasowania.
- Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Czarno-białe. W oknie dialogowym Nowa warstwa wpisz nazwę warstwy dopasowania i kliknij przycisk OK.

Zostanie zastosowana domyślna konwersja skali szarości

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Czarno-biały. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

- 2. (Opcjonalnie) W wersji CS6 wybierz ustawienie predefiniowane Czarno-biały w menu Ustawienia domyślne w panelu Właściwości.
- W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) ręcznie zastosuj konwersję przy użyciu suwaków kolorów, zastosuj konwersję automatyczną lub wybierz wcześniej zapisane własne ustawienia.

Menu Ustawienia predefiniowane Pozwala wybrać predefiniowane lub uprzednio zapisane ustawienia skali szarości. Aby zapisać ustawienia, wybierz z menu panelu polecenie Zapisz ustawienia domyślne opcji Czarno-biały.

Automatycznie Pozwala określić odcienie szarości na podstawie wartości kolorów obrazu i zmaksymalizować rozkład odcieni szarości. 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.

- Aby dopasować określony składnik koloru, wybierz narzędzie Dopasowanie na obrazie 3, a następnie kliknij obraz. Przeciągnij w lewo lub prawo suwak koloru dominującego w tym miejscu, aby zmienić kolor i przyciemnić albo rozjaśnić go na obrazie.
- Aby przywrócić ustawienia domyślne wszystkich suwaków kolorów, kliknij przycisk Wyzeruj U.

Podgląd Usunięcie zaznaczenia tej opcji powoduje wyświetlenie obrazu w pierwotnym trybie kolorów.

4. Aby zastosować odcień koloru, wybierz opcję Tinta. Aby precyzyjnie określić kolor tinty, kliknij próbkę koloru, co spowoduje otwarcie Próbnika kolorów.

Więcej informacji

Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu w wersji CS6

(cc) EV-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Dopasowywanie szczegółów cieni i obszarów oświetlonych

Poprawianie szczegółowości cieni i obszarów oświetlonych

Do góry

Polecenie Cień/Podświetlenie to jedna z metod korygowania fotografii, na których obiekty są zbyt ciemne z powodu silnego oświetlenia z tyłu albo zbyt rozjaśnione na skutek użycia lampy błyskowej. To dopasowanie jest także przydatne do rozjaśniania obszarów cienia na dobrze oświetlonym obrazie. Polecenie Cień/Podświetlenie 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 podświetleń. Z tego powodu są udostępnione oddzielne elementy sterujące podświetleń i cieni. Ustawienia domyślne umożliwiają poprawianie obrazów, na których obiekt jest zbyt mocno oświetlony z tyłu.

Polecenie Cień/Podświetlenie zapewnia też dostęp do suwaka kontrastu półcieni oraz opcji Przycinanie czerni i Przycinanie bieli, które umożliwiają dopasowywanie ogólnego kontrastu obrazu, a także do suwaka Korekcja kolorów pozwalającego dopasować nasycenie.

Uwaga: Używanie polecenia Cień/Podświetlenie powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do obrazu i usuwanie danych obrazu. Aby wykonać bezpieczną edycję, lepiej jest użyć warstw dopasowań lub wtyczki Camera Raw. Zobacz Informacje o warstwach dopasowań i wypełnień i Wprowadzenie do modułu Camera Raw.



Obraz oryginalny i wynikowy po korekcie cieni/obszarów oświetlonych

Dopasowywanie cieni i obszarów oświetlonych obrazu

1. Wybierz polecenie Obraz > Dopasowania > Cień/Podświetlenie.

Zaznaczenie opcji Podgląd uaktualniany w oknie dialogowym spowoduje, że obraz będzie uaktualniany w miarę wprowadzania dopasowań.

- Aby dopasować intensywność korekcji światła, przeciągnij suwak Intensywność lub wprowadź wartość procentową w polu Cienie albo Podświetlenia. Wyższe wartości zapewniają większe rozjaśnienie cieni albo większe przyciemnienie podświetleń. Korygować można zarówno podświetlenia, jak i cienie obrazu.
- 3. Aby uzyskać lepszą kontrolę nad dopasowywaniem podświetleń i cieni, wybierz polecenie Pokaż więcej opcji.

Uwaga: Aby zwiększyć szczegółowość cieni na obrazie o ogólnie dobrej ekspozycji, warto wypróbować wartości Ilość cieni i Szerokość tonalna cieni z zakresu 0–25%.

 (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Zapisz jako domyślne, aby zapisać bieżące ustawienia jako domyślne ustawienia polecenia Cień/Podświetlenie. Aby przywrócić oryginalne ustawienia domyślne, przytrzymaj klawisz Shift i kliknij przycisk Zapisz jako domyślne.

Uwaga: Aby wielokrotnie używać różnych ustawień funkcji Cień/Podświetlenie, można kliknąć przycisk Zapisz i zapisać bieżące ustawienia w pliku, a potem kliknąć przycisk Wczytaj, aby wczytać te ustawienia. Więcej informacji o zapisywaniu i wczytywaniu ustawień zawiera rozdział Zapisywanie ustawień dopasowań.

5. Kliknij przycisk OK.

Opcje polecenia Cień/Podświetlenie

Wartość Steruje stopniem korekcji (niezależnie od wartości obszarów oświetlonych i cieni na obrazie).

Uwaga: Wartość bardzo wysoka może prowadzić do efektu skrzyżowania, w przypadku którego obszary oświetlone stają się ciemniejsze niż miejsca będące początkowo cieniami. Dopasowane obrazy mogą wtedy wyglądać nienaturalnie.

Szerokość tonalna Pozwala kontrolować zakres modyfikowanych cieni i świateł. Mniejsze wartości ograniczają poprawki tylko do obszarów ciemniejszych (przy korekcie cieni) albo jaśniejszych (przy korekcie podświetleń). Większe wartości rozszerzają 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 podświetlenia. Szerokości tonalne są różne dla różnych obrazów. Zbyt duże wartości mogą powodować powstawanie otoczek wokół obszarów ciemnych i jasnych. Ustawienia domyślne zwykle pozwalają uniknąć tych efektów. Otoczki mogą powstawać również przy zbyt dużych wartościach cieni lub podświetleń.
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 cieni (ustawić bliską zeru). Dzięki temu będą rozjaśniane tylko najciemniejsze obszary. Aby natomiast rozjaśnić zarówno cienie, jak i półcienie, należy zwiększyć wartość szerokości tonalnej 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 podświetleń. 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.

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 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 podświetleń — rozjaśnione.

Przycięcie czerni i Przycięcie bieli Określa stopień przycięcia podświetleń i cieni do nowych kolorów skrajnego cienia (poziom 0) i skrajnego podświetlenia (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 podświetleń (niektóre wartości kolorów zostałyby zastąpione czystą bielą lub czystą czernią).

Więcej informacji

(cc) EV-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu przy użyciu kroplomierzy Poziomy i Krzywe

Ustawianie punktów czerni i bieli przy użyciu kroplomierzy Korygowanie kolorów za pomocą kroplomierzy

Ustawianie punktów czerni i bieli przy użyciu kroplomierzy

Do góry

Do góry

Zastosowanie kroplomierzy powoduje anulowanie wszystkich wcześniejszych ustawień wprowadzonych w oknach dialogowych Poziomy i Krzywe. Jeżeli zachodzi potrzeba użycia kroplomierzy, należy użyć ich na początku, a dopiero potem wyregulować ustawienia suwaków w dopasowaniu Poziomy lub pozycje punktów w dopasowaniu Krzywe.

- 1. Zastosuj dopasowanie Poziomy lub Krzywe.
- 2. W panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6) wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie narzędzie Kroplomierz punktu czerni, aby ustawić punkt czerni.
 - Kliknij dwukrotnie narzędzie Kroplomierz punktu bieli, aby ustawić punkt bieli.
- 3. W Próbniku kolorów Adobe określ wartości najjaśniejszego i najciemniejszego odcienia obrazu:
 - Aby dla punktu czerni ustawić wartość czystej czerni, wpisz wartości kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego równe 0.
 - Aby dla punktu bieli ustawić wartość czystej bieli, wpisz wartości kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego równe 255.
 - Aby dla punktu czerni lub bieli określić odcień szarości, wpisz dla ustawień kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego identyczne wartości (z przedziału od 0 do 255). Im niższe wartości, tym ciemniejszy odcień szarości. Im wyższe wartości, tym jaśniejszy odcień szarości.
- 4. Aby dostosować obszary tonalne do punktów czerni i bieli ustawionych w kroku 2, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Za pomocą kroplomierza punktu czerni kliknij obszar obrazu odpowiadający punktowi czerni (obszar o najniższych wartościach tonalnych).
 - Za pomocą kroplomierza punktu bieli kliknij obszar obrazu odpowiadający punktowi bieli (obszar o najjaśniejszych wartościach tonalnych).

Korygowanie kolorów za pomocą kroplomierzy

Kroplomierze dostępne w dopasowaniach Poziomy i Krzywe pozwalają usunąć kolorową poświatę — niepożądaną tintę 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. Zależnie od obrazu można używać jednego kroplomierza lub wszystkich trzech. Kroplomierz punktu szarości najlepiej sprawdza się w przypadku obrazów, które nie wymagają znacznych korekt i mają łatwe do zidentyfikowania obszary neutralne.

Zastosowanie kroplomierza powoduje anulowanie wszystkich wcześniejszych ustawień wprowadzonych w oknach dialogowych Poziomy i Krzywe. Jeżeli zachodzi potrzeba użycia kroplomierzy, należy użyć ich na początku, a dopiero potem wyregulować ustawienia suwaków w dopasowaniu Poziomy lub pozycje punktów w dopasowaniu Krzywe.

Uwaga: Narzędzie Kroplomierz ustawiające punkt szarości *#* służy przede wszystkim do korygowania kolorów. Nie jest dostępne podczas pracy z obrazami w skali szarości.

1. Przed użyciem dostosowania znajdź obszar obrazu, który powinien mieć naturalny odcień szarości. Może to być na przykład droga brukowana.

💡 Obszar neutralnej szarości można oznaczyć próbnikiem kolorów, dzięki czemu będzie go można kliknąć przy użyciu kroplomierza.

- 2. Kliknij ikonę Poziomy lub Krzywe w panelu Dopasowania.
- 3. Kliknij dwukrotnie narzędzie Ustaw punkt szarości 🥓 w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6).
- 4. W Próbniku kolorów Adobe upewnij się, że wybrany kolor ma takie same wartości kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego pozwalające uzyskać neutralny odcień szarości (na przykład 128, 128, 128). W razie konieczności wpisz identyczne wartości kolorów

czerwonego, zielonego i niebieskiego. Program Photoshop wyświetli monit o zapisanie nowego koloru docelowego jako domyślnego.

- 5. Korzystając z narzędzia kroplomierza punktu szarości, kliknij obszar neutralny określony w kroku 1. Półcienie powinny zostać wyzerowane, a kolorowa poświata powinna zostać usunięta z obrazu.
- 6. (Opcjonalnie) Określ końcowe dopasowania Poziomy i Krzywe w panelu Dopasowania (CS5) lub Właściwości (CS6).

Więcej informacji

• Dopasowywanie kolorów i odcieni obrazu w wersji CS6

(cc) BV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Rozjaśnianie lub ściemnianie obszarów obrazu

Narzędzia Rozjaśnianie i Ściemnianie umożliwiają rozjaśnianie lub ściemnianie obszarów obrazu. Te narzędzia są oparte na tradycyjnej technice stosowanej w ciemniach fotograficznych, która umożliwia dostosowywanie naświetlenia określonych obszarów zdjęcia. 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.

Uwaga: Zastosowanie narzędzia Rozjaśnianie lub Ściemnianie na warstwie tła powoduje trwałą zmianę danych obrazu. Aby bezpiecznie edytować obrazy, należy pracować na powielonej warstwie. Więcej informacji o powielaniu warstw zawiera artykuł Podstawy pracy z warstwami.

- 1. Wybierz narzędzie Rozjaśnianie 🔍 lub Ściemnianie 🚳.
- 2. Wybierz końcówkę i ustawienia pędzla na pasku opcji.
- 3. Na pasku opcji z menu Zakres wybierz jedną z następujących pozycji:

Półcienie Umożliwia zmianę środkowego zakresu szarości.

Cienie Umożliwia zmianę ciemnych obszarów.

Podświetlenia Umożliwia zmianę jasnych obszarów.

- 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 panelu Pędzel.
- 6. Wybierz opcję Zachowaj tony, aby zminimalizować przycinanie cieni i podświetleń. Ta opcja spowoduje także, że program będzie próbował zapobiec zmianie barw.
- 7. Przeciągnij kursor po tej części obrazu, która ma zostać rozjaśniona lub przyciemniona.

Więcej informacji

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Wtyczka Camera Raw

Wtyczka Camera Raw 7

Kelby (7 maja 2012) Samouczek wideo Ten artykuł zawiera informacje o najnowszych elementach sterujących szumem, kolorami i zakresem dynamiki.

Poprawianie obrazów Raw

video2brain (7 maja 2012) Samouczek wideo W tym artykule omówiono wykorzystywanie pełnego zakresu danych obrazu.

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

What's new in ACR 8.x



ACR 8.3

To the top

Adobe Camera Raw now offers the following enhancements:

C Automatic straightening of an image through one of the following three interactions:

- Double-click the Straighten tool (iiii) in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

Whites and Blacks now support Auto Levels-like functionality when you double-click the sliders while keeping the Shift key pressed (Shiftdouble-click).

😳 Auto Temperature and Auto Tint functionality. Shift-double-click within the image preview to invoke this functionality.

• Option to choose a background color for the work area and toggle the visibility of the hairline frame around the image. Right-click outside the image in the work area and select an option from the popup menu.

Option-click shortcut support for the Synchronize, New Preset, Save Settings, and Copy/Paste (Bridge) dialog boxes. When you option-click a checkbox, it is selected exclusively. You can option-click again to toggle to the previous checkbox state.

ACR 8.1 and 8.2

To the top

Note: For detailed information about the enhancements in this section, see this Help article.

Soft proofing from within the ACR dialog. You can now choose an ICC color profile and simulate additional factors like rendering intent and the paper and ink. These options can now be applied to the photograph through the ACR dialog, even before you open it in Photoshop.

ICC-based color spaces support from within the ACR dialog. The ACR dialog now allows you to preview your photographs with arbitrary ICCbased output color spaces. Available color spaces include grayscale, RGB, Lab, and CMYK color spaces.

Mage sizing is now more flexible, with the ACR dialog providing multiple options to resize a photograph. These options are placed within the Image Sizing section, immediately beneath the Color Space section.

Presets. Store commonly used settings as a preset. Save frequently-applied settings from the Workflow Options or Save Options dialog as a preset, and then apply the preset on multiple photos with ease.

Cropping follows a modified workflow with the introduction of the new Image Sizing workflow. Use the Image Sizing option in the Workflow Options and Save Options dialogs to specify a desired absolute image size.

(cc) EV-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Introduction to Camera Raw

About camera raw files About Camera Raw About the Digital Negative (DNG) format Processing images with Camera Raw Camera Raw dialog box overview Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge Work with Camera Raw and Lightroom

About camera raw files

A *camera raw* file contains unprocessed, uncompressed grayscale picture data from a digital camera's image sensor, along with information about how the image was captured (metadata). Photoshop® Camera Raw software interprets the camera raw file, using information about the camera and the image's metadata to construct and process a color image.

Think of a camera raw file as your photo negative. You can reprocess the file at any time, achieving the results that you want by making adjustments for white balance, tonal range, contrast, color saturation, and sharpening. When you adjust a camera raw image, the original camera raw data is preserved. Adjustments are stored as metadata in an accompanying sidecar file, in a database, or in the file itself (in the case of DNG format).

When you shoot JPEG files with your camera, the camera automatically processes the JPEG file to enhance and compress the image. You generally have little control over how this processing occurs. Shooting camera raw images with your camera gives you greater control than shooting JPEG images, because camera raw does not lock you into processing done by your camera. You can still edit JPEG and TIFF images in Camera Raw, but you will be editing pixels that were already processed by the camera. Camera raw files always contain the original, unprocessed pixels from the camera.

To shoot camera raw images, you must set your camera to save files in its own camera raw file format.

Note: The Photoshop Raw format (.raw) is a file format for transferring images between applications and computer platforms. Don't confuse Photoshop raw with camera raw file formats. File extensions for camera raw files vary depending on the camera manufacturer.

Digital cameras capture and store camera raw data with a linear tone response curve (gamma 1.0). Both film and the human eye have a nonlinear, logarithmic response to light (gamma greater than 2). An unprocessed camera raw image viewed as a grayscale image would seem very dark, because what appears twice as bright to the photosensor and computer seems less than twice as bright to the human eye.

For a list of supported cameras and for more information about Camera Raw, see Digital camera raw file support.

To see a list of cameras and which version of Camera Raw each camera requires, see Camera Raw plug-in | Supported cameras.

About Camera Raw

Camera Raw software is included as a plug-in with Adobe After Effects® and Adobe Photoshop, and also adds functionality to Adobe Bridge. Camera Raw gives each of these applications the ability to import and work with camera raw files. You can also use Camera Raw to work with JPEG and TIFF files.

Note: Camera Raw supports images up to 65,000 pixels long or wide and up to 512 megapixels. Camera Raw converts CMYK images to RGB upon opening. For a list of supported cameras, see Digital camera raw file support.

You must have Photoshop or After Effects installed to open files in the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge. However, if Photoshop or After Effects is not installed, you can still preview the images and see their metadata in Adobe Bridge. If another application is associated with the image file type, it's possible to open the file in that application from Adobe Bridge.

Using Adobe Bridge, you can apply, copy, and clear image settings, and you can see previews and metadata for camera raw files without opening them in the Camera Raw dialog box. The preview in Adobe Bridge is a JPEG image generated using the current image settings; the preview is not the raw camera data itself, which would appear as a very dark grayscale image.

note: A caution icon A appears in the thumbnails and preview image in the Camera Raw dialog box while the preview is generated from the camera raw image.

You can modify the default settings that Camera Raw uses for a particular model of camera. For each camera model, you can also modify the defaults for a particular ISO setting or a particular camera (by serial number). You can modify and save image settings as presets for use with other images.

When you use Camera Raw to make adjustments (including straightening and cropping) to a camera raw image, the image's original camera raw data is preserved. The adjustments are stored in either the Camera Raw database, as metadata embedded in the image file, or in a *sidecar* XMP file (a metadata file that accompanies a camera raw file). For more information, see Specify where Camera Raw settings are stored.

After you process and edit a camera raw file using the Camera Raw plug-in, an icon 🗟 appears in the image thumbnail in Adobe Bridge.

If you open a camera raw file in Photoshop, you can save the image in other image formats, such as PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG, or PBM. From the Camera Raw dialog box in Photoshop, you can save the processed files in Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF, or Photoshop (PSD) formats. Although Photoshop Camera Raw software can open and edit a camera raw image file, it cannot save an image in a camera raw format.

As new versions of Camera Raw become available, you can update this software by installing a new version of the plug-in. You can check for updates to Adobe software by choosing Help > Updates.

Different camera models save camera raw images in many different formats, and the data must be interpreted differently for these formats. Camera Raw includes support for many camera models, and it can interpret many camera raw formats.

💡 If you have trouble opening Camera Raw files, see Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?

To the top

About the Digital Negative (DNG) format

The Digital Negative (DNG) format is a non-proprietary, publicly documented, and widely supported format for storing raw camera data. Hardware and software developers use DNG because it results in a flexible workflow for processing and archiving camera raw data. You may also use DNG as an intermediate format for storing images that were originally captured using a proprietary camera raw format.

Because DNG metadata is publicly documented, software readers such as Camera Raw do not need camera-specific knowledge to decode and process files created by a camera that supports DNG. If support for a proprietary format is discontinued, users may not be able to access images stored in that format, and the images may be lost forever. Because DNG is publicly documented, it is far more likely that raw images stored as DNG files will be readable by software in the distant future, making DNG a safer choice for archival storage.

Metadata for adjustments made to images stored as DNG files can be embedded in the DNG file itself instead of in a sidecar XMP file or in the Camera Raw database.

You can convert camera raw files to the DNG format by using the Adobe DNG Converter or the Camera Raw dialog box. For more information on the DNG format and DNG Converter, see the Digital Negative (DNG) product page. To download the latest DNG Converter, go to the Adobe downloads page.

Processing images with Camera Raw

Copy camera raw files to your hard disk, organize them, and (optionally) convert them to DNG.

Before you do any work on the images that your camera raw files represent, transfer them from the camera's memory card, organize them, give them useful names, and otherwise prepare them for use. Use the Get Photos From Camera command in Adobe Bridge to accomplish these tasks automatically.

Open the image files in Camera Raw.

You can open camera raw files in Camera Raw from Adobe Bridge, After Effects, or Photoshop. You can also open JPEG and TIFF files in Camera Raw from Adobe Bridge. (See Open images.)

For a video tutorial on importing raw images from a digital camera into Adobe Bridge CS4 or CS5 using Adobe Photo Downloader, watch Download photos from a camera into Adobe Bridge by Lynda.com.

Adjust color.

Color adjustments include white balance, tone, and saturation. You can make most adjustments on the Basic tab, and then use controls on the other tabs to fine-tune the results. If you want Camera Raw to analyze your image and apply approximate tonal adjustments, click Auto on the Basic tab.

To apply the settings used for the previous image, or to apply the default settings for the camera model, camera, or ISO settings, choose the appropriate command from the Camera Raw Settings menu =. (See Apply saved Camera Raw settings.)

For a video tutorial on making nondestructive color adjustments to photos in Camera Raw, watch Recovering detail in raw images by Richard Harrington or Adobe Camera Raw workflow by Russell Brown.

Make other adjustments and image corrections.

Use other tools and controls in the Camera Raw dialog box to perform such tasks as sharpening the image, reducing noise, correcting for lens defects, and retouching.

(Optional) Save image settings as a preset or as default image settings.

To apply the same adjustments to other images later, save the settings as a preset. To save the adjustments as the defaults to be applied to all images from a specific camera model, a specific camera, or a specific ISO setting, save the image settings as the new Camera Raw defaults. (See Save, reset, and load Camera Raw settings.)

Set workflow options for Photoshop.

Set options to specify how images are saved from Camera Raw and how Photoshop should open them. You can access the Workflow Options settings by clicking the link beneath the image preview in the Camera Raw dialog box.

Save the image, or open it in Photoshop or After Effects.

When you finish adjusting the image in Camera Raw, you can apply the adjustments to the camera raw file, open the adjusted image in Photoshop or After Effects, save the adjusted image to another format, or cancel and discard adjustments. If you open the Camera Raw dialog box from After Effects, the Save Image and Done buttons are unavailable.

Save Image Applies the Camera Raw settings to the images and saves copies of them in JPEG, PSD, TIFF, or DNG format. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to suppress the Camera Raw Save Optionsdialog box and save the files using the last set of save options. (See Save a camera raw image in another format.)

Open Image or OK Opens copies of the camera raw image files (with the Camera Raw settings applied) in Photoshop or After Effects. The original camera raw image file remains unaltered. Press Shift while clickingOpen Image to open the raw file in Photoshop as a Smart Object. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Done Closes the Camera Raw dialog box and stores file settings either in the camera raw database file, in the sidecar XMP file, or in the DNG file.

Cancel Cancels the adjustments specified in the Camera Raw dialog box.

To the top

Camera Raw dialog box overview



Camera Raw dialog box

A. Filmstrip B. Toggle Filmstrip C. Camera name or file format D. Toggle full-screen mode E. Image adjustment tabs F. Histogram G. Camera Raw Settings menu H. Zoom levels I. Workflow options J. Navigation arrows K. Adjustment sliders

Note: Some controls, such as the Workflow Options link, that are available when you open the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge or Photoshop are not available when you open the Camera Raw dialog box from After Effects.

ig S You can invoke the Auto Temperature and Auto Tint functionality by Shift-double-clicking within the image preview.

- To open the Camera Raw Settings menu, click the button : in the upper-right corner of any of the image adjustment tabs. Several of the commands in this menu are also available from the Edit >Develop Settings menu in Adobe Bridge.
- The Camera Raw zoom controls are:

Zoom tool 🔍

Sets the preview zoom to the next higher preset value when you click the preview image. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to use the next lower zoom value. Drag the Zoom tool in the preview image to zoom in on a selected area. To return to 100%, double-click the Zoom tool.

Hand tool 🖤

Moves the image in the preview window if the preview image is set at a zoom level higher than 100%. Hold down the spacebar to temporarily activate the Hand tool while using another tool. Double-click the Hand tool to fit the preview image to the window.

Select Zoom Level

Choose a magnification setting from the menu or click the Select Zoom Level buttons.

Preview

Displays a preview of the image adjustments made in the current tab, combined with the settings in the other tabs. Deselect to show the image with the original settings of the current tab combined with the settings in the other tabs.

RGB

Shows the red, green, and blue values of the pixel under the pointer in the preview image.

Shadows and Highlights

Displays shadow and highlight clipping using the buttons at the top of the Histogram. Clipped shadows appear in blue, and clipped highlights appear in red. Highlight clipping is shown if any one of the three RGB channels is clipped (fully saturated with no detail). Shadow clipping is shown if all three RGB channels are clipped (black with no detail).

• The Camera Raw image adjustment tabs are:

Basic 🧐

Adjust white balance, color saturation, and tonality.

Tone Curve 🗖

Fine-tune tonality using a Parametric curve and a Point curve.

Detail 🏕

Sharpen images or reduce noise.

HSL / Grayscale 🗮

Fine-tune colors using Hue, Saturation, and Luminance adjustments.

Split Toning 🔤

Color monochrome images or create special effects with color images.

Lens Corrections

Compensate for chromatic aberration, geometric distortions, and vignetting caused by the camera lens.

Effects fx

Simulate film grain or apply a postcrop vignette.

Camera Calibration 👼

Apply camera profiles to raw images to correct color casts and adjust non-neutral colors to compensate for the behavior of a camera's image sensor.

Presets 🚟

Save and apply sets of image adjustments as presets.

Snapshots

Create versions of a photo that record its state at any point during the editing process.

To the top

Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge

When you view camera raw files in Adobe Bridge, the thumbnails and previews use either the default settings or your adjusted settings. The Adobe Bridge cache stores data for the file thumbnails, metadata, and file information. Caching this data shortens the loading time when you return to a previously viewed folder in Adobe Bridge. The Camera Raw cache speeds the opening of images in Camera Raw and rebuilds of previews in Adobe Bridge when image settings change in Camera Raw.

Because caches can become very large, you may want to purge the Camera Raw cache or limit its size. You can also purge and regenerate the cache if you suspect that it is corrupted or old.

Note: The Camera Raw cache holds data for about 200 images for each gigabyte of disk storage allocated to it. By default, the Camera Raw cache is set to a maximum size of 1 GB. You can increase its limit in the Camera Raw preferences.

- 1. In Adobe Bridge, choose Edit >Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button =.
- 2. Do any of the following:
 - To change the cache size, enter a Maximum Size value.
 - To purge the camera raw cache, click the Purge Cachebutton.
 - To change the location of the camera raw cache, click Select Location.

To the top

Work with Camera Raw and Lightroom

Camera Raw and Lightroom share the same image-processing technology to ensure consistent and compatible results across applications. For Camera Raw to view image adjustments made in the Develop module of Lightroom, metadata changes must be saved to XMP in Lightroom.

Adjustments made in Camera Raw are also displayed in the Adobe Bridge Content and Preview panels.

To view Lightroom changes in Camera Raw, and to ensure that Camera Raw adjustments can be viewed in Lightroom and Adobe Bridge, do the following:

- In Adobe Bridge, choose Edit >Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button ⁱ≡.
- 2. Choose Save Image Settings In > Sidecar ".XMP" Files, and deselect Ignore Sidecar ".XMP" Files.
- 3. After applying adjustments to a photo in Camera Raw, save them by clicking Done or Open Image.

Note: Camera Raw reads only the current settings for the primary image in the Lightroom catalog. Adjustments made to virtual copies are not displayed or available in Camera Raw.

(cc) BV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Automatyczna korekcja perspektywy w module Camera Raw | Photoshop CC

Prostowanie geometrycznych kształtów wypaczonych w wyniku zniekształcenia obiektywu

Użycie nieodpowiedniego obiektywu lub potrząśnięcie aparatem może spowodować przechylenie lub wypaczenie perspektywy na zdjęciu. Perspektywa może zostać zniekształcona. Jest to bardziej widoczne na zdjęciach zawierających pionowe linie i kształty geometryczne.

Moduł Adobe Camera Raw zawiera cztery tryby korekty Upright, które służą do automatycznej naprawy perspektywy. Dostępna pozostaje też możliwość ręcznego wprowadzania korekt. Po zastosowaniu korekty Upright obraz można dopasować dokładniej, ręcznie modyfikując ustawienia za pomocą suwaka.

Uwaga! Przed zastosowaniem jednego z czterech nowych ustawień predefiniowanych zalecane jest zastosowanie profili korekcji obiektywu dostępnych dla kombinacji aparatu i obiektywu . Zastosowanie profilu korekcji obiektywu przygotowuje obraz do skuteczniejszej analizy pod kątem korekcji zniekształceń.

Ręczne korygowanie zniekształceń wprowadzanych przez obiektyw za pomocą ustawień predefiniowanych Upright

Do góry

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności.
 - Otwórz plik camera raw.
 - Mając otwarty obraz w programie Photoshop, kliknij przycisk Filtr > Filtr Camera Raw.
- 2. W oknie modułu Camera Raw przejdź do karty Korekcja zniekształceń obiektywu.
- 3. (Opcjonalnie) Na karcie Korekcja obiektywu > Profil zaznacz pole wyboru Włącz korekcję profilu obiektywu.
 - Włączenie korekcji profilu obiektywu na podstawie kombinacji aparatu i obiektywu jest szczególnie zalecane przed przetworzeniem zdjęcia z zastosowaniem ustawień domyślnych Upright.
- 4. Na karcie Korekcja obiektywu > Ręczny dostępne są cztery tryby korekty Upright. Kliknij tryb, aby zastosować korekcję zdjęcia.

Automatycznie: zastosowany zostaje zrównoważony zestaw korekt perspektywy.

Poziom: zastosowana zostaje korekta perspektywy mająca na celu wyrównanie obrazu.

Pionowo: zastosowana zostaje korekta perspektywy w poziomie i pionie.

Pełny: zastosowana zostaje korekta perspektywy wyrównania w poziomie oraz pionu i poziomu.

Uwaga! Jeśli podczas wypróbowywania czterech trybów Upright zaznaczysz lub usuniesz zaznaczenie opcji Włącz korekcję profilu obiektywu, (Korekcja obiektywu > Profil), kliknij łącze Przeanalizuj ponownie umieszczone pod przyciskami ustawień predefiniowanych Upright.

Korekcja obiektywu							
Profil Kolor Ręczny							
Upright							
Synchronizuj wyniki Przeanalizuj ponownie							
Przekształć							
	Zniekształcenie	(l			
V	Pionowo			N.			
D,	Poziomo) (
ð	Obróć		 C	2			
-	Skalowanie		100 🗠	2			
	Położenie						
Winietowanie obiektywu							
Ilość 0			0				
Punkt środkowy							
0							
🗌 Pokaż Siatkę 🛛 🖉							

Wybierz tryb Upright i dokonaj dokładniejszych korekt za pomocą suwaków

- 5. Przeglądaj tryby Upright do momentu znalezienia najlepszego z nich.
 - Cztery tryby Upright korygują zniekształcenia i błędy perspektywy oraz pozwalają nimi zarządzać. Nie istnieją ustawienia zalecane lub preferowane. Najlepsze ustawienie zależy od rodzaju zdjęcia. Poeksperymentuj z czterema trybami Upright przed wybraniem najlepszego dla swojego zdjęcia.
- 6. Użyj suwaków Przekształć, aby dokonać dalszych modyfikacji, stosownie do potrzeb. W module Camera Raw wprowadzono nowy suwak (Proporcje).
 - Przesuń suwak Proporcje w lewo, aby dopasować perspektywę poziomą zdjęcia.
 - Przesuń suwak Proporcje w prawo, aby dopasować perspektywę pionową zdjęcia.

Przykładowe obrazy

Do góry



Obraz bez korekt (po lewej), obraz z korekcją Automatyczną (w środku) i obraz z korekcją Poziom (po prawej).



Obraz bez korekt (po lewej), obraz z korekcją Pion (w środku) i obraz z korekcją Pełną (po prawej).

(cc) EV-NC-SR Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

How to make non-destructive edits using Camera Raw

?

What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

Download

Installation problems? Get help.

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

Download

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. Download it now.

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.

2

Presenter: Howard Pinsky

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography. Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are nondestructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use <u>our tutorial forum</u> to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback. Get the latest Flash Player Learn more about upgrading to an HTML5 browser

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback. <u>Get the latest Flash Player</u> <u>Learn more about upgrading to an HTML5 browser</u>

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.



- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!



Get the latest Flash Player Learn more about upgrading to an HTML5 browser

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in <u>our survey</u>.

Share this on Facebook Share this on Twitter

What's next?

Learn more about Photoshop

?

How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

LevelUp for Photoshop

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support

?

Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated Getting Started forum.

?

Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- Help
 <u>Terms of Use</u>
 <u>Privacy Policy and Cookies</u>

Filtr promieniowy w Camera Raw | Photoshop CC

Podświetlanie części zdjęcia i udoskonalanie określonych obszarów zlokalizowanymi korekcjami

Stosowanie filtra promieniowego do ulepszania zdjęcia Skróty klawiaturowe narzędzia Filtr promieniowy i ich modyfikatory

Aby w pełni kontrolować, gdzie na zdjęciu skupi się uwaga widza, można podświetlić temat zdjęcia. Umożliwiają to niektóre filtry tworzące efekt winietowania. Wymagają one jednak, aby główny temat znajdował się pośrodku zdjęcia.

Filtry promieniowe w module Adobe Camera Raw 8.0 umożliwiają skupienie uwagi na poszczególnych fragmentach obrazu. Możesz na przykład użyć narzędzia filtra promieniowego do narysowania kształtu elipsy dookoła tematu zdjęcia i zwiększenia naświetlenia i przejrzystości wewnątrz zaznaczonego obszaru. Spowoduje to zwrócenie większej uwagi na temat zdjęcia. Temat nie musi znajdować się pośrodku zdjęcia.

Główny obieg pracy służący modyfikacji zdjęcia przy pomocy filtrów promieniowych przedstawiono poniżej.

- 1. Otwórz zdjęcie w module Adobe Camera Raw.
- 2. Wskaż jeden lub więcej tematów, które mają skupić uwagę odbiorcy
- 3. Konfiguracja:
 - (Opcjonalnie) Filtr promieniowy mający rozmyć tło
 - · Filtr promieniowy mający wyróżnić temat
 - · Dodatkowe filtry promieniowe, jeśli występuje więcej niż jeden temat do wyróżnienia



Temat zdjęcia nie jest wyraźnie widoczny na oryginale (po lewej), ale zostaje wyróżniony przy użyciu filtra promieniowego (po prawej)

Stosowanie filtra promieniowego do ulepszania zdjęcia

Do góry

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Otwórz plik camera raw lub
 - Mając otwarty obraz w programie Photoshop, kliknij przycisk Filtr > Filtr Camera Raw.
- 2. Z paska narzędzi wybierz narzędzie Filtr promieniowy.

💡 Naciskaj klawisz J, aby przełączać narzędzie Filtr promieniowy.

- 3. Skorzystaj z przycisków opcji Nowy i Edytuj, aby wybrać, czy chcesz utworzyć nowy filtr czy edytować istniejący.
- 4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć Filtr promieniowy, kliknij i przeciągnij myszą przez obszar, a następnie narysuj okrągły lub eliptyczny kształt. Określa on obszar, który będzie objęty zmianami, które zamierzasz wykonać, lub będzie z nich wyłączony.
 - Aby edytować Filtr promieniowy, kliknij dowolny szary uchwyt na zdjęciu. Zaznaczony uchwyt zmienia kolor na czerwony.
- 5. Aby określić, który obszar zdjęcia jest modyfikowany, wybierz opcję Efekt (poniżej suwaków).
 - Na zewnątrz. Wszystkie modyfikacje zostaną zastosowane poza wybranym obszarem.
 - Wewnątrz. Wszystkie modyfikacje zostaną zastosowane wobec zaznaczonego obszaru.
- 6. Dopasuj rozmiar (szerokość i wysokość) i orientację dodanego Filtra promieniowego. Wybierz filtr i:

Kliknij środek filtra i przeciągnij go, aby zmienić jego pozycję.

- Umieść wskaźnik nad dowolnym z czterech uchwytów filtra, a gdy jego ikona zmieni wygląd, kliknij i przeciągnij ją, aby zmienić wielkość filtra.
- Umieść wskaźnik przy krawędzi filtra, a gdy jego ikona zmieni wygląd, kliknij i przeciągnij krawędź filtra, aby zmienić orientację.



Filtr promieniowy przedstawiony jest za pomocą kształtu elipsy

7. Użyj suwaków, aby zmodyfikować zaznaczony obszar Filtra promieniowego. Za pomocą suwaka Wtapianie można dostosować siłę wtopienia.

Filtr promieniowy							
	💽 Nowy	🔵 Edycja					
•	Temperatura	~	0	۲			
•	Tinta	~	0	۲			
_	Ekspozysia	-		_			
•	Ekspozycja		+0.50	Ð			
Θ	Kontrast	<u></u>	0	۲			
•	Światła		0	۲			
•	Cienie	~	0	۲			
•	Przejrzystość	~	0	۲			
•	Nasycenie		0	۲			
		-					
Θ	Ostrość	~	0	۲			
•	Redukcja szumu	^	0	۲			
•	Redukcja mory		0	۲			
•	Usuń otoczkę	~	0	۲			
		_					
۲	Kolor		$\geq \leq$	۲			
	Piórko		100				
	Efekt: O Zewr	nątrz 💿 W	/ewnątrz				

Opcje narzędzia filtra promieniowego umożliwiają zastosowanie efektów w obszarze maski o kształcie elipsy

- 8. Wykonaj kroki od 3 do 6, kontynuując dodawanie lub edytowanie filtrów promieniowych.
- 9. Usuń zaznaczenie pola Pokaż nakładkę, aby wyświetlić podgląd gotowego zdjęcia. Jeśli chcesz usunąć wszystkie filtry promieniowe i rozpocząć od samego początku, kliknij Wyczyść wszystko (tej operacji nie można cofnąć).

Nowe dostosowania

- Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift i przeciągnij, aby utworzyć dostosowanie ograniczone okręgiem.
- Podczas przeciągania naciśnij i przytrzymaj klawisz spacji, aby przesunąć elipsę; zwolnij spację, aby powrócić do definiowania kształtu nowego dostosowania.

Edycja dostosowań

- Podczas przeciągania wewnątrz dostosowania, aby je przesunąć, naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, aby ograniczyć ruch w poziomie lub pionie.
- Podczas przeciągania jednego z czterech uchwytów w celu zmiany rozmiaru dostosowania naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, aby zachować proporcje kształtu dopasowania.
- · Podczas przeciągania krawędzi dostosowania, aby je obrócić, naciśnij klawisz Shift, aby wykonywać obrót w inkrementacjach co 15 stopni.
- Po zaznaczeniu dostosowania naciśnij klawisz X, aby zmienić kierunek efektu (na przykład od zewnątrz do wewnątrz).

Usuwanie dostosowania

- · Przy zaznaczonym dostosowaniu naciśnij klawisz Delete, aby je usunąć.
- · Naciśnij klawisz Option/Alt i kliknij zaznaczone dostosowanie, aby je usunąć.

Dostosowania o maksymalnym zasięgu

- Wciśnij klawisz Command/Control i kliknij dwukrotnie *puste pole*, aby utworzyć dostosowanie wyśrodkowane i obejmujące obszar wykadrowanego obrazu.
- Wciśnij klawisz Command/Control i kliknij dwukrotnie wewnątrz istniejącego dopasowania, aby rozszerzyć je tak, aby obejmowało obszar wykadrowanego obrazu.

(cc) EY-NC-5# Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Ulepszone Narzędzie do usuwania plam w Camera Raw | Photoshop CC

Usuwanie wszystkich niepotrzebnych aspektów zdjęcia w prostych krokach za pomocą Narzędzia do usuwania plam, które teraz

działa jak pędzel korygujący

Korzystanie z Narzędzia do usuwania plam Czyszczenie zdjęcia za pomocą funkcji Wyświetl plamy

Narzędzie do usuwania plam w module Camera Raw pozwala naprawić wybrany obszar obrazu poprzez nałożenie w to miejsce próbki pobranej z innego obszaru tego samego obrazu. Narzędzie przypomina Pędzel korygujący dostępny w programie Photoshop. Zachowaniem domyślnym Narzędzia do usuwania plam jest oznaczanie obszarów zdjęcia do zretuszowania poprzez przeciągnięcie pędzlem. Możesz na przykład usunąć część liny, która łączy kask i przewód znajdujący się nad postacią, aby nie zakłócała widoku błękitnego nieba.

Korzystanie z Narzędzia do usuwania plam na obrazie raw wiąże się z przetwarzaniem surowych danych obrazu. Praca bezpośrednio z surowymi danymi obrazu może zapewnić lepsze dopasowania operacji retuszowania (naprawy lub klonowania). Dodatkowo, ze względu na to, że wszelkie zmiany i modyfikacje plików camera raw są przechowywane w plikach pomocniczych, proces ten ma charakter niedestruktywny.



Lina, która wydaje się łączyć drut i kask (obraz po lewej) została usunięta (obraz po prawej)

Korzystanie z Narzędzia do usuwania plam

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz plik camera raw lub
 - Mając otwarty obraz w programie Photoshop, kliknij przycisk Filtr > Filtr Camera Raw.
- 2. Na pasku narzędzi wybierz Narzędzie do usuwania plam 🦨
- 3. Wybierz jedną z następujących opcji z menu Typ:

Napraw Dopasowuje teksturę, oświetlenie i cieniowanie obszaru, z którego pobrano próbkę do zaznaczonego obszaru. KlonujNanosi pobraną próbkę na zaznaczony obszar.

4. (Opcjonalnie) w obszarze opcji Narzędzia do usuwania plam w oknie Histogram przesuń suwak opcji Wielkość, aby określić rozmiar obszaru, na który ma oddziaływać Narzędzie do usuwania plam.

ig Q Użyj klawiszy nawiasów kwadratowych na klawiaturze, aby zmienić rozmiar pędzla

- Lewy nawias kwadratowy ([) zmniejsza promień narzędzia
- Prawy nawias kwadratowy (]) zwiększa promień narzędzia.
- 5. Kliknij i przeciągnij część zdjęcia przeznaczoną do retuszowania.
 - Biało-czerwona ramka zaznaczania (czerwony uchwyt) wyznacza obszar zaznaczenia.
 - Biało-zielona ramka zaznaczania (zielony uchwyt) wyznacza obszar próbkowania.

Do góry



Wskaż część obrazu do naprawy, a następnie użyj Narzędzia do usuwania plam do zamalowania tego obszaru. Użyj czerwonych i zielonych uchwytów (obraz po prawej) do zmiany pozycji zaznaczonego i próbkowanego obszaru

- 6. (Opcjonalnie) Aby zmienić domyślnie wybrany obszar próbkowania, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Automatycznie. Kliknij uchwyt zaznaczonego obszaru i naciśnij klawisz ukośnika (/). Próbkowany jest nowy obszar. Naciskaj klawisz ukośnika aż do znalezienia najlepiej pasującego obszaru próbkowania.
 - Ręcznie. Użyj zielonego uchwytu, aby przesunąć próbkowany obszar.
 - Podczas zaznaczania większych fragmentów obrazu przy użyciu dłuższych pociągnięć dopasowanie właściwego obszaru próbkowania nie będzie natychmiastowe. Aby eksperymentować z różnymi opcjami, kliknij ukośnik (/), a narzędzie automatycznie dokonana za Ciebie próbkowania kilku obszarów.
- 7. Aby usunąć wszystkie dopasowania wprowadzone przy pomocy Narzędzia do usuwania plam, kliknij Wyczyść wszystko.

Skróty klawiaturowe i ich modyfikatory

Okrągła plamka:

- Control/Command + kliknięcie, aby utworzyć okrągłą plamkę; przeciągnij, aby ustawić źródło plamki.
- Command/Control + Option/Alt + kliknięcie, aby utworzyć okrągłą plamkę; przeciągnij, aby określić wielkość plamki.

Zaznaczenie prostokątne:

 Kliknij Option/Alt + przeciągnij, aby zdefiniować prostokątne zaznaczenie. Wszystkie plamki w tym zaznaczeniu (podświetlone na czerwono) zostaną usunięte po zwolnieniu przycisku myszy.

Rozszerzanie zaznaczonego obszaru lub plamki:

• Shift + kliknięcie rozszerza aktualnie zaznaczoną plamkę na zasadzie "połącz kropki".

Usuwanie zaznaczonego obszaru lub plamki:

- Wybierz czerwony lub zielony uchwyt i naciśnij klawisz Delete, aby usunąć zaznaczone dostosowanie.
- · Wciśnij Option/Alt i kliknij uchwyt, aby go usunąć.

Czyszczenie zdjęcia przy pomocy funkcji Wyświetlania plam

Do góry

Pracując na ekranie komputera, możesz zidentyfikować najbardziej widoczne plamki i niedoskonałości. Jednak podczas drukowania zdjęcia w jego pełnej rozdzielczości wynik drukowania może zawierać wiele niedoskonałości, które nie były widoczne na ekranie komputera. Te niedoskonałości mogą być różnorodne – kurz na czujniku aparatu, niedoskonałości skóry portretowanej osoby, drobne obłoki chmur na błękitnym niebie. W pełnej rozdzielczości te niedoskonałości wizualnie rozpraszają uwagę.

Nowa funkcja Wyświetlania plam umożliwia wyszukiwanie niedoskonałości, które mogą nie być widoczne na pierwszy rzut oka. Po zaznaczeniu pola wyboru Wyświetl plamy (widocznego w opcjach Narzędzia do usuwania plam), obraz zostanie odwrócony. Można teraz użyć Narzędzia do usuwania plam w trybie Wyświetlania plam do oczyszczenia obrazu zgodnie z własnymi wymaganiami.

	Ĵ					
R: f/6.3 1/500 s G:						
B: ISO 200 16 mm						
Usuwanie plam						
Typ: Skoryguj 🗧 🕈	30					
Przejrzystość	100					
Pokaż nakładkę Wyczyść wszystko						

Pole wyboru Wyświetlanie plam jest opcją dostępną w Narzędziu do usuwania plam

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz plik camera raw lub
 - Mając otwarty obraz w programie Photoshop CC, kliknij przycisk Filtr > Filtr Camera Raw.
- 2. Wybierz Narzędzie do usuwania plam z paska narzędzi, a następnie zaznacz pole wyboru Wyświetlanie plam.

Obraz zostaje odwrócony, a kontury jego elementów stają się lepiej widoczne.

Poniżej widok Wyświetlania plam jest włączony, a zbędne elementy, takie jak drobne chmury (po lewej) zostały usunięte (po prawej)



Powyżej widok Wyświetlania plam jest wyłączony, a zbędne elementy, takie jak drobne chmury (po lewej) zostały usunięte (po prawej)

3. Za pomocą suwaka Wyświetlania plam możesz zmienić próg kontrastu odwróconego obrazu. Przesuń suwak do różnych poziomów kontrastu, aby obejrzeć niedoskonałości, takie jak kurz, kropki i inne niepotrzebne elementy.

Przy zaznaczonym polu wyboru Wizualizacja plamek, aby zmienić próg uwidocznienia:

- Zwiększenie: Naciśnij . (kropka)
- Zwiększenie (w większych inkrementacjach): Naciśnij Shift + .
- Zmniejszenie: Naciśnij , (przecinek)
- Zmniejszenie (w większych inkrementacjach): Naciśnij Shift + ,
- 4. Użyj Narzędzia do usuwania plam, aby sklonować lub uzdrowić niechciany element fotografii. Usuń zaznaczenie pola Wyświetl plamy, aby obejrzeć obraz wynikowy.
- 5. Powtórz kroki 2, 3 i 4.

(cc) вv-мс-₅я Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Dopasowywanie kolorów i tonów w module Camera Raw

Histogram i poziomy RGB Podgląd przycinania świateł i cieni Opcje sterujące balansem bieli Dopasowywanie tonów Dostrajanie krzywych tonalnych Opcje sterujące przejrzystością, jaskrawością i nasyceniem Opcje HSL/Skala szarości Dopasowywanie koloru lub tonu przy użyciu narzędzia Korekta ukierunkowana Dostosowywanie tonów obrazu w skali szarości Edytowanie obrazów HDR w module Camera Raw

Histogram i poziomy RGB

Do góry

Histogram przedstawia liczbę pikseli dla każdej wartości jasności obrazu. Histogram mający niezerowe wartości dla każdej wartości jasności oznacza obraz wykorzystujący pełną skalę tonów. Histogram niewykorzystujący 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. Więcej informacji znajduje się na stronie Podgląd odcięcia światła i cienia w module Camera Raw.

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 niebiesko-zielony — gdy dwa kanały RGB pokrywają się (żółty = czerwony + zielony, karmazynowy = czerwony + niebieski, niebiesko-zielony = 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 *m.*, 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 kolorów, kliknij przycisk Wyczyść próbniki.



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

Podgląd przycinania świateł i cieni

Do góry

Obcinanie występuje wtedy, gdy wartości kolorów pikseli są wyższe od maksymalnej lub niższe od minimalnej wartości, jaka może być wyświetlona w obrazie. Wartości zbyt jasne są obcinane do bieli, a zbyt ciemne do czerni. W efekcie następuje utrata szczegółów obrazu.

- Aby zobaczyć, które piksele będą odcinane razem z resztą przeglądanego obrazu, wybierz u góry histogramu opcję Cienie lub Światła. Aby zobaczyć obcięcie cienia, naciśnij klawisz U; aby zobaczyć obcięcie światła, naciśnij klawisz O.
- Aby zobaczyć tylko piksele, które będą odcięte, przeciągnij suwak Ekspozycja, Odzyskiwanie lub Czarny z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

W przypadku suwaków Ekspozycja i Odzyskiwanie obraz zostaje zaciemniony, a wycięte obszary zostają wybielone. W przypadku suwaka Czarne obraz zostaje wybielony, a wycięte obszary zostają zaczernione. Kolorowe obszary oznaczają wycięcie w kanale jednokolorowym (czerwonym, zielonym, niebieskim) lub dwukolorowym (niebiesko-zielonym, karmazynowym, żółtym).

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.

Opcje sterujące balansem bieli

W celu dopasowania balansu bieli należy określić, które obiekty na obrazie powinny mieć kolor neutralny (biały lub szary), a następnie dopasować kolory tak, aby obiekty te miały kolor neutralny. Biały lub szary obiekt na planie przyjmuje kolor dominanty światła otoczenia lub flesza wykorzystanego przy robieniu zdjęcia. Gdy używa się narzędzia Balans bieli ***, aby wskazać obiekt, który ma być biały lub szary, moduł Camera Raw może określić, jaki był kolor światła na planie podczas wykonywania 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 go skorygować.

Uwaga: Nie wszystkie kolorowe poświaty są wynikiem niewłaściwego balansu bieli. Użyj programu DNG Profile Editor, aby poprawić poświatę koloru pozostałą po dopasowaniu balansu bieli. Zobacz Dopasowanie renderowania koloru do aparatu w module Camera Raw.

Zakładka Podstawowe w oknie dialogowym Camera Raw zawiera trzy kontrolki, które umożliwiają korektę kolorowej poświaty obrazu:

Balans bieli Moduł Camera Raw stosuje ustawienia balansu bieli i zmienia odpowiednio właściwości Temperatura oraz Tinta w zakładce Podstawowe. Użyj 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.

Pliki camera raw oraz DNG posiadają dodatkowo następujące ustawienia balansu bieli: Światło dzienne, Zachmurzenie, Cień, Światło żarówki, Światło fluorescencyjne, Flesz.

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

Temperatura Dostrajanie balansu 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 TIFF lub JPEG. Przykładowo Camera Raw pozwala dopasowywać pliki raw w pełnej skali temperatur od 2000 do 50 000 kelwinów. W przypadku plików JPEG i TIFF moduł Camera Raw próbuje podać przybliżoną wartość temperatury innego koloru lub balansu bieli. Ponieważ jednak oryginalne wartości zostały użyte do zmiany danych pikseli w pliku, nie podaje prawdziwej temperatury w skali Kelwina. W takich przypadkach zamiast skali temperatury używa się skali orientacyjnej od -100 do 100.



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, który ma 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. Dwukrotne kliknięcie przycisku Balans bieli powoduje przywrócenie ustawienia Balans bieli na wartość "Jak na ujęciu".

Dopasowywanie tonów

Do góry

Skalę tonalną obrazu dopasowuje się, używając opcji w zakładce Podstawowe.

Gdy klikniesz przycisk Automatycznie u góry sekcji kontrolek tonu w zakładce Podstawowe, moduł Camera Raw przeanalizuje obraz i automatycznie dopasuje kontrolki tonu.

Ustawienia automatyczne można również zastosować oddzielnie dla pojedynczych kontrolek tonu. Aby zastosować automatyczne dopasowanie do pojedynczych kontrolek tonu, takich jak Ekspozycja lub Kontrast, naciśnij klawisz Shift i kliknij dwukrotnie dany suwak. Aby cofnąć pojedynczą kontrolkę do oryginalnego ustawienia, kliknij dwukrotnie jej suwak.

Gdy automatycznie dopasowujesz tony, moduł Camera Raw ignoruje wszelkie ustawienia zrobione wcześniej w innych zakładkach (na przykład dopasowanie tonu w zakładce Krzywe tonu). Z tego powodu należy więc zastosować w pierwszej kolejności automatyczne dopasowanie — jeśli chcesz je w ogóle zastosować — aby uzyskać wstępne przybliżenie najlepszych ustawień obrazu. Jeśli podczas robienia zdjęć dbasz o szczegóły i specjalnie wybierasz różne naświetlania, prawdopodobnie nie będzie Cię interesowała utrata uzyskanych efektów spowodowana automatycznym dopasowaniem tonów. Z drugiej strony jednak zawsze możesz kliknąć przycisk Automatycznie, a następnie cofnąć dopasowania, jeśli nie będą Ci się podobać.

Funkcja podglądu w programie Adobe Bridge® korzysta z domyślnych ustawień obrazu. Jeśli chcesz, aby domyślne ustawienia obrazu zawierały automatyczne dopasowania tonów, zaznacz opcję "Zastosuj automatyczne dopasowanie tonów" w sekcji Ustawienia domyślne obrazu w oknie preferencji modułu Camera Raw.

Uwaga: Porównując obrazy na podstawie ich podglądów w programie Adobe Bridge, wyłącz opcję Zastosuj automatyczne dopasowanie tonów (domyślnie jest ona wyłączona). W przeciwnym wypadku będziesz porównywać obrazy już dopasowane.

Wykonując dopasowania, uważaj na końce histogramu albo używaj podglądów odcięcia cienia i światła.

- Przesuwając suwaki kontrolek tonu, 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. (Więcej informacji znajduje się na stronie Podgląd odcięcia światła i cienia w module Camera Raw).
- Aby ręcznie dopasować kontrolkę tonu, przeciągnij suwak, wpisz liczbę lub zaznacz wartość w polu i naciśnij klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w dół.
- Aby przywrócić wartość domyślną, kliknij dwukrotnie kontrolkę suwaka.

Uwaga: Kontrolki tonu, które są widoczne w panelu Podstawowe, zależą od tego, czy używasz wersji procesu 2012, 2010 czy 2003 (opisano je wcześniej).

Ekspozycja (wszystko) Dopasowuje ogólną jasność obrazu. Przesuwaj suwak do momentu, w którym zdjęcie będzie wyglądać dobrze, a jego jasność będzie odpowiednia. Wartości ekspozycji zwiększają się skokowo, proporcjonalnie do wartości przysłony (wielkości przysłony) aparatu. Zmiana wartości o +1,00 odpowiada otwarciu przysłony o 1 skok. Zmiana wartości o -1,00 odpowiada zwężeniu przysłony o 1 skok.

Kontrast (wszystko) Zwiększanie lub zmniejszanie kontrastu obrazu wpływa głównie na półcienie. Gdy zwiększasz kontrast, obszary obrazu od średnich od ciemnych stają się ciemniejsze, a od średnich od jasnych stają się jaśniejsze. Zwiększanie kontrastu obrazu wpływa w sposób odwrotnie proporcjonalny na tony obrazu.

Światła (PV2012) Dopasowuje jasne obszary obrazu. Przeciągnij w lewo, aby przyciemnić światła i odzyskać szczegóły z obszarów "prześwietlonych". Przeciągnij w prawo, aby rozjaśnić światła podczas ograniczania odcięcia.

Cienie (PV2012) Dopasowuje ciemne obszary obrazu. Przeciągnij w lewo, aby przyciemnić cienie podczas ograniczania odcięcia. Przeciągnij w prawo, aby rozjaśnić cienie i odzyskać szczegóły z obszarów cieni.

Białe (PV2012) Dopasowuje odcięcie bieli. Przeciągnij w lewo, aby zmniejszyć odcięcie świateł. Przeciągnij w prawo, aby zwiększyć odcięcie świateł. (Zwiększone odcięcie może być konieczne w przypadku odbłysków światła, na przykład gdy światło odbija się od metalowych powierzchni).

Czarne (PV2012) Dopasowuje odcięcie czerni. Przeciągnij w lewo, aby zwiększyć odcięcie czerni (mapuj więcej cieni na czystą czerń). Przeciągnij w prawo, aby zmniejszyć odcięcie cieni.

Czarne (PV2010 i PV2003) Określa, które wartości obrazu mają być odwzorowane na czerń. Przesunięcie suwaka w prawo rozszerza obszary, które mają być czarne, co czasami sprawia wrażenie zwiększonego kontrastu obrazu. Największy efekt występuje w obszarach cienia, znacznie mniejsze są zmiany półcieni i świateł.

Odzyskiwanie (PV2010 i PV2003) Próba odzyskania szczegółów prześwietlonych. Moduł Camera Raw może odtworzyć niektóre szczegóły w obszarach przycięcia do bieli w jednym lub dwóch kanałach koloru.

Opcje sterujące przejrzystością, jaskrawością i nasyceniem

Możesz zmienić nasycenie wszystkich kolorów za pomocą kontrolek Przejrzystość, Jaskrawość i Nasycenie w zakładce Podstawowe. (Aby dopasować nasycenie konkretnego zakresu kolorów, użyj kontrolek z zakładki HSL/Skala szarości).

Przejrzystość Dodaje głębię do obrazu poprzez miejscowe zwiększenie kontrastu z większym naciskiem na półcienie. Ustawienie to działa podobnie jak filtr maska wyostrzająca o dużym promieniu. Korzystając z tego ustawienia, dobrze jest używać powiększenia 100% lub większego. Aby uzyskać maksymalny efekt, zwiększ to ustawienie tak, by przy szczegółach na krawędzi obrazu zobaczyć otoczki, a następnie lekko je zmniejsz.

Jaskrawość Dostosowuje nasycenie w taki sposób, że wycięcie jest minimalizowane, gdy kolory zbliżają się do pełnego nasycenia. To ustawienie zmienia nasycenie kolorów słabiej nasyconych i ma mniejszy wpływ na kolory lepiej nasycone. Wibracja chroni także tony skóry przed przesyceniem.

Nasycenie Pozwala dopasować jednocześnie nasycenie wszystkich kolorów obrazu od -100 (całkowicie monochromatyczny) do +100 (nasycenie podwójne).

Opcje HSL/Skala szarości

Możesz korzystać z kontrolek w zakładce HSL / Skala szarości, aby dopasować pojedyncze zakresy kolorów. Na przykład jeśli czerwony obiekt jest zbyt jaskrawy i denerwujący, można 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 niebiesko-zielonego

427

Wypełnij światło (PV2010 i PV2003) Próba odzyskania niedoświetlonych szczegółów bez rozjaśniania czerni. Moduł Camera Raw może odtworzyć niektóre szczegóły w obszarach przycięcia do czerni w jednym lub dwóch kanałach koloru. Działanie funkcji Wypełnij światło przypomina działanie sekcji cieni w oknie filtru Cień/Podświetlenie programu Photoshop® lub efektu Cienie/Podświetlenia w programie After Effects®.

Jasność (PV2010 i PV2003) 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.

Dowiedz się więcej: obejrzyj samouczek wideo zatytułowany Co nowego w module Camera Raw, którego autorem jest Matt Kloskowski.

Dostrajanie krzywych tonalnych

Po zakończeniu dopasowywania tonów w zakładce Podstawowe można użyć kontrolek w zakładce Krzywa tonalna, aby jeszcze precyzyjniej dostosować obrazy. Krzywe tonów przedstawiają zmiany dokonane w skali tonacji 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 zagnieżdżonej 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.

- Aby dopasować krzywą tonów wykonaj dowolną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij suwak Światła, Jasne, Ciemne lub Cienie w zagnieżdżonej zakładce Parametryczne. Możesz rozszerzyć lub zawęzić obszar krzywej, na który wpływają suwaki, przeciągając kontrolki podziału obszaru wzdłuż osi poziomej wykresu.
 - Przeciągnij punkt krzywej w zagnieżdżonej zakładce Punkt. W trakcie przeciągania punktu krzywej poniżej krzywej tonów wyświetlają się wartości tonów Wejściowa i Wyjściowa.
 - · Wybierz opcję w menu Krzywa w zagnieżdżonej zakładce Punkt. Wybrane ustawienie będzie ustawione w zakładce Punkt, a nie w zakładce Parametrycznie. Domyślnym ustawieniem jest Średni kontrast.
 - Wybierz narzędzie Korekta ukierunkowana krzywej parametrycznej 🙇 z paska narzędziowego i przeciągnij po obrazie. Narzędzie Korekta ukierunkowana krzywej parametrycznej dopasowuje obszar krzywych Podświetlenie, Jasne, Ciemne lub Cienie stosownie do wartości obrazu w miejscu kliknięcia.

Uwaga: Narzędzie Korekta ukierunkowana nie ma wpływu na krzywe punktowe.

Do góry

Do góry

Do góry

do purpurowego.

Nasycenie Zmienia stopień jaskrawości lub czystości koloru. Możesz na przykład zmieniać kolor błękitnego nieba, począwszy 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.

Dopasowywanie koloru lub tonu przy użyciu narzędzia Korekta ukierunkowana

Narzędzie Korekta ukierunkowana umożliwia wprowadzanie poprawek tonów i kolorów przez przeciąganie bezpośrednio na zdjęciu. Za pomocą narzędzia Korekta ukierunkowana można przeciągnąć w dół na niebieskim niebie, aby zmniejszyć jego nasycenie, lub przeciągnąć do góry na czerwonej kurtce, aby zwiększyć intensywność jej barwy.

1. Aby dopasować kolory za pomocą narzędzia Korekta ukierunkowana io, kliknij to narzędzie w pasku narzędziowym i wybierz typ korekcji: Barwa, Nasycenie, Luminancja lub Mieszanie skali szarości. Następnie przeciągnij narzędziem po obrazie.

Przeciągnięcie w górę lub w lewo zwiększa wartości; przeciągnięcie w dół lub w lewo zmniejsza wartości. Przeciągnięcie narzędziem Korekta ukierunkowana może wpływać na suwaki więcej niż jednego koloru. Wybór narzędzia Korekta ukierunkowana z opcją Mieszanie skali szarości powoduje przekonwertowanie obrazu na skalę szarości.

2. Aby wprowadzić dopasowania krzywych za pomocą narzędzia Korekta ukierunkowana 🔍, kliknij to narzędzie w pasku narzędziowym i wybierz opcję Krzywa parametryczna. Następnie przeciągnij narzędziem po obrazie.

Narzędzie Korekta ukierunkowana krzywej parametrycznej dopasowuje obszar krzywych Podświetlenie, Jasne, Ciemne lub Cienie stosownie do wartości obrazu w miejscu kliknięcia.

💡 Skrót klawiaturowy T włącza ostatnio używaną opcję narzędzia Korekta ukierunkowana.

Dostosowywanie tonów obrazu w skali szarości

Za pomocą opcji dostępnych w zakładce Rozdziel tonowanie można 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 opcji Konwertuj na skalę szarości w zakładce HSL / Skala szarości).
- 2. W zakładce Rozdziel tonowanie dopasuj właściwości 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 Światło; wartości ujemne zwiększają wpływ kontrolek Cień.

Edytowanie obrazów HDR w module Camera Raw

W module Camera Raw 7.1 lub nowszym można pracować z 16-, 24- i 32-bitowymi obrazami zmiennoprzecinkowymi określanymi jako obrazy HDR. Obrazy te obsługiwane są zarówno w formacie TIFF, jak i DNG. Należy upewnić się, że w wersji procesu 2012 takie obrazy są obsługiwane. (Zobacz Wersje procesu).

Do edycji obrazów HDR służą kontrolki w zakładce Podstawowe. W przypadku obrazów HDR kontrolka Ekspozycja w zakładce Podstawowe ma rozszerzony zakres (od +10 do -10).

Po zakończeniu edycji należy kliknąć przycisk Gotowe albo Otwórz obraz, aby otworzyć obraz w programie Photoshop. W zależności od zestawu Opcje obiegu pracy obraz jest otwierany w formacie 16- lub 8-bitowym.

Aby otworzyć obraz HDR w module Camera Raw, wykonaj następujące kroki:

• W programie Bridge wybierz obraz i kliknij polecenie Plik > Otwórz w module Camera Raw. W programie Mini Bridge kliknij obraz prawym przyciskiem myszy (w systemie MAC wciśnij klawisz Ctlr i kliknij obraz) i wybierz pozycję Otwórz za pomocą > Camera Raw.

Więcej informacji na temat obrazów HDR zawiera artykuł Obrazy HDR znajdujący się w Pomocy programu Photoshop.

Do góry

Do góry

Do góry

(cc) EY-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Manage Camera Raw settings

Save image states as snapshots Save, reset, and load Camera Raw settings Specify where Camera Raw settings are stored Copy and paste Camera Raw settings Apply saved Camera Raw settings Export Camera Raw settings and DNG previews Specify Camera Raw workflow options

Save image states as snapshots

You can record the state of an image at any time by creating a *snapshot*. Snapshots are stored renditions of an image that contain the complete set of edits made up until the time the snapshot is created. By creating snapshots of an image at various times during the editing process, you can easily compare the effects of the adjustments that you make. You can also return to an earlier state if you want to use it at another time. Another benefit of snapshots is that you can work from multiple versions of an image without having to duplicate the original.

Snapshots are created and managed using the Snapshots tab of the Camera Raw dialog box.

- 1. Click the New Snapshot button at the bottom of the Snapshots tab to create a snapshot.
- 2. Type a name in the New Snapshot dialog box and click OK.

The snapshot appears in the Snapshots tab list.

When working with snapshots, you can do any of the following:

- To rename a snapshot, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) it and choose Rename.
- · Click a snapshot to change the current image settings to those of the selected snapshot. The image preview updates accordingly.
- To update, or overwrite, an existing snapshot with the current image settings, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Update With Current Settings.
- To undo changes made to a snapshot, click Cancel.

Note: Use caution when clicking Cancel to undo snapshot changes. All image adjustments made during the current editing session are also lost.

- To delete a snapshot, select it and click the Trash button at the bottom of the tab. Or, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Delete.
- Snapshots applied in Photoshop Lightroom appear and can be edited in the Camera Raw dialog box. Similarly, snapshots created in Camera Raw appear and can be edited in Lightroom.

To the top

Save, reset, and load Camera Raw settings

You can reuse the adjustments that you've made to an image. You can save all of the current Camera Raw image settings, or any subset of them, as a preset or as a new set of defaults. The default settings apply to a specific camera model, a specific camera serial number, or a specific ISO setting, depending on the settings in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences.

Presets appear by name in the Presets tab, in the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge, in the context menu for camera raw images in Adobe Bridge, and in the Apply Presets submenu of the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box. Presets are not listed in

To the top

these locations if you don't save them to the Camera Raw settings folder. However, you can use the Load Settings command to browse for and apply settings saved elsewhere.

 \mathbb{Q} You can save and delete presets using the buttons at the bottom of the Presets tab.

• Click the Camera Raw Settings menu button = and choose a command from the menu:

Save Settings Saves the current settings as a preset. Choose which settings to save in the preset, and then name and save the preset.

Save New Camera Raw Defaults Saves the current settings as the new default settings for other images taken with the same camera, with the same camera model, or with the same ISO setting. Select the appropriate options in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences to specify whether to associate the defaults with a specific camera's serial number or with an ISO setting.

Reset Camera Raw Defaults Restores the original default settings for the current camera, camera model, or ISO setting.

Load Settings Opens the Load Raw Conversion Settings dialog box, in which you browse to the settings file, select it, and then click Load.

To the top

Specify where Camera Raw settings are stored

Choose a preference to specify where the settings are stored. The XMP files are useful if you plan to move or store the image files and want to retain the camera raw settings. You can use the Export Settings command to copy the settings in the Camera Raw database to sidecar XMP files or embed the settings in Digital Negative (DNG) files.

When a camera raw image file is processed with Camera Raw, the image settings are stored in one of two places: the Camera Raw database file or a sidecar XMP file. When a DNG file is processed in Camera Raw, the settings are stored in the DNG file itself, but they can be stored in a sidecar XMP file instead. Settings for TIFF and JPEG files are always stored in the file itself.

Note: When you import a sequence of camera raw files in After Effects, the settings for the first file are applied to all files in the sequence that do not have their own XMP sidecar files. After Effects does not check the Camera Raw database.

You can set a preference to determine where settings are stored. When you reopen a camera raw image, all settings default to the values used when the file was last opened. Image attributes (target color space profile, bit depth, pixel size, and resolution) are not stored with the settings.

- 2. In the Camera Raw Preferences dialog box, choose one of the following from the Save Image Settings In menu:

Camera Raw Database Stores the settings in a Camera Raw database file in the folder Document and Settings/*[user name]*/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) or Users/*[user name]*/Library/Preferences (Mac OS). This database is indexed by file content, so the image retains camera raw settings even if the camera raw image file is moved or renamed.

Sidecar ".XMP" Files Stores the settings in a separate file, in the same folder as the camera raw file, with the same base name and an .xmp extension. This option is useful for long-term archiving of raw files with their associated settings, and for the exchange of camera raw files with associated settings in multiuser workflows. These same sidecar XMP files can store IPTC (International Press Telecommunications Council) data or other metadata associated with a camera raw image file. If you open files from a read-only volume such as a CD or DVD, be sure to copy the files to your hard disk before opening them. The Camera Raw plug-in cannot write an XMP file to a read-only volume and writes the settings to the Camera Raw database file instead. You can view XMP files in Adobe Bridge by choosing View >Show Hidden Files.

Note: If you are using a revision control system to manage your files and are storing settings in sidecar XMP files, keep in mind that you
must check your sidecar files in and out to change camera raw images; similarly, you must manage (e.g., rename, move, delete) XMP sidecar files together with their camera raw files. Adobe Bridge, Photoshop, After Effects, and Camera Raw take care of this file synchronization when you work with files locally.

- *Q* If you store the camera raw settings in the Camera Raw database and plan to move the files to a different location (CD, DVD, another computer, and so forth), you can use the Export Settings To XMP command to export the settings to sidecar XMP files.
- 3. If you want to store all adjustments to DNG files in the DNG files themselves, select Ignore Sidecar ".XMP" Files in the DNG File Handling section of the Camera Raw Preferences dialog box.

To the top

To the top

Copy and paste Camera Raw settings

In Adobe Bridge, you can copy and paste the Camera Raw settings from one image file to another.

- 1. In Adobe Bridge, select a file and choose Edit >Develop Settings > Copy Camera Raw Settings.
- 2. Select one or more files and choose Edit >Develop Settings > Paste Camera Raw Settings.

ig Q You can also right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) image files to copy and paste using the context menu.

3. In the Paste Camera Raw Settings dialog box, choose which settings to apply.

Apply saved Camera Raw settings

- 1. In Adobe Bridge or in the Camera Raw dialog box, select one or more files.
- 2. In Adobe Bridge, choose Edit > Develop Settings, or right-click a selected file. Or, in the Camera Raw dialog box, click the Camera Raw Settings menu :=.
- 3. Choose one of the following:

Image Settings Uses the settings from the selected camera raw image. This option is available only from the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box.

Camera Raw Defaults Uses the saved default settings for a specific camera, camera model, or ISO setting.

Previous Conversion Uses the settings from the previous image of the same camera, camera model, or ISO setting.

Preset name Uses the settings (which can be a subset of all image settings) saved as a preset.

1	Image Settings		
	Camera Raw Defaults		
	Previous Conversion		
	Custom Settings		
	Preset Settings		
	Apply Preset	•	Preset1
	Apply Snapshot		Preset2 k
	Clear Imported Settings		
	Export Settings to XMP		
	Update DNG Previews		
	Process Version	•	
	Load Settings		
	Save Settings		
	Save New Camera Raw Defaults		
	Reset Camera Raw Defaults		

Applying a preset

Note: You can also apply presets from the Presets tab.

To the top

Export Camera Raw settings and DNG previews

If you store file settings in the Camera Raw database, you can use the Export Settings To XMP command to copy the settings to sidecar XMP files or embed them in DNG files. This is useful for preserving the image settings with your camera raw files when you move them.

You can also update the JPEG previews embedded in DNG files.

- 1. Open the files in the Camera Raw dialog box.
- 2. If you are exporting settings or previews for multiple files, select their thumbnails in the Filmstrip view.
- 3. In the Camera Raw Settings menu :≡₄, chooseExport Settings To XMP or Update DNG Previews.

The sidecar XMP files are created in the same folder as the camera raw image files. If you saved the camera raw image files in DNG format, the settings are embedded in the DNG files themselves.

Specify Camera Raw workflow options

Workflow options specify settings for all files output from Camera Raw, including the color bit depth, color space, output sharpening, and pixel dimensions. Workflow options determine how Photoshop opens these files but not how After Effects imports a camera raw file. Workflow options settings do not affect the camera raw data itself.

You can specify workflow options settings by clicking the underlined text at the bottom of the Camera Raw dialog box.

Space Specifies the target color profile. Generally, set Space to the color profile you use for your Photoshop RGB working space. The source profile for camera raw image files is usually the camera-native color space. The profiles listed in the Space menu are built in to Camera Raw. To use a color space that's not listed in the Space menu, choose ProPhoto RGB, and then convert to the working space of your choice when the file opens in Photoshop.

Depth Specifies whether the file opens as an 8-bpc or 16-bpc image in Photoshop.

Size Specifies the pixel dimensions of the image when imported into Photoshop. The default pixel dimensions are those used to photograph the image. To resample the image, use the Crop Size menu.

For square-pixel cameras, choosing a smaller-than-native size can speed processing when you are planning a smaller final image. Picking a larger

size is like upsampling in Photoshop.

For non-square pixel cameras, the native size is the size that most closely preserves the total pixel count. Selecting a different size minimizes the resampling that Camera Raw performs, resulting in slightly higher image quality. The best quality size is marked with an asterisk (*) in the Size menu.

Note: You can always change the pixel size of the image after it opens in Photoshop.

Resolution Specifies the resolution at which the image is printed. This setting does not affect the pixel dimensions. For example, a 2048 x 1536 pixel image, when printed at 72 dpi, is approximately $28-1/2 \times 21-1/4$ inches. When printed at 300 dpi, the same image is approximately $6-3/4 \times 5-1/8$ inches. You can also use the Image Size command to adjust resolution in Photoshop.

Sharpen For Allows you to apply output sharpening for Screen, Matte Paper, or Glossy Paper. If you apply output sharpening, you can change the Amount pop-up menu to Low or High to decrease or increase the amount of sharpening applied. In most cases, you can leave the Amount set to the default option, Standard.

Open In Photoshop As Smart Objects Causes Camera Raw images to open in Photoshop as a Smart Object layer instead of a background layer when you click the Open button. To override this preference for selected images, press Shift when clicking Open.

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Rotate, crop, and adjust images in Camera Raw

Rotate images Straighten images Crop images Remove red-eye Remove spots

Rotate images

To the top

To the top

- Click the Rotate Image 90° Counter Clockwise button 😳 (or press L).
- Click the Rotate Image 90° Clockwise button ⁽¹⁾ (or press R).

Note: Using commands in the Edit menu, you can also rotate images in Adobe Bridge without opening the Camera Raw dialog box.

Straighten images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Straighten tool (in Creative Cloud and in Creative Suite 6). Alternatively, press the A key.

2. Drag the Straighten tool in the preview image to baseline horizontal and vertical.

Note: The Crop tool becomes active immediately after you use the Straighten tool.

Automatically straighten an image | Creative Cloud only

You can automatically straighten an image in one of the following three ways:

- Double-click the Straighten tool (¹) in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

To the top

Crop images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Crop tool rightarrow (or press C).

To constrain the initial crop area to a specific aspect ratio, hold the mouse button down as you select the Crop tool 4 and choose an option from the menu. To apply a constraint to a previously applied crop, Ctrl-click (Mac OS) or right-click (Windows) on the crop.

- 2. Drag in the preview image to draw the crop area box.
- 3. To move, scale, or rotate the crop area, drag the crop area or its handles.

Note: To cancel the crop operation, press Esc with the Crop tool active, or click and hold the Crop tool button and choose Clear Crop from the menu. To cancel the crop and close the Camera Raw dialog box without processing the camera raw image file, click the Cancel button or deselect the Crop tool and press Esc.

4. When you are satisfied with the crop, press Enter (Windows) or Return (Mac OS).

The cropped image resizes to fill the preview area, and the workflow options link under the preview area displays the updated image size and dimensions.

Remove red-eye

To the top

To the top

- 1. Zoom the image in to at least 100%.
- 2. In the toolbar, select the Red Eye Removal tool is (or press E).
- 3. Drag a selection in the photo around the red eye.

Camera Raw sizes the selection to match the pupil. You can adjust the size of the selection by dragging its edges.

- 4. In the tool options under the Histogram, drag the Pupil Size slider to the right to increase the size of the area corrected.
- 5. Drag the Darken slider to the right to darken the pupil area within the selection and the iris area outside the selection.

Deselect Show Overlay to turn off the selection and check your correction.

Note: Move between multiple selected red eye areas by clicking the selection.

Remove spots

The Spot Removal tool 🦨 lets you repair a selected area of an image with a sample from another area.

- 1. Select the Spot Removal tool *s* from the toolbar.
- 2. Select one of the following from the Type menu:

Heal Matches the texture, lighting, and shading of the sampled area to the selected area.

Clone Applies the sampled area of the image to the selected area.

- 3. (Optional) In the tool options under the Histogram, drag the Radius slider to specify the size of the area that the Spot Removal tool affects.
- 4. Move the Spot Removal tool into the photo and click the part of the photo to retouch. A red-and-white dashed circle appears over the selected area. The green-and-white dashed circle designates the sampled area of the photo used to clone or heal.
- 5. Do any of the following:

- To specify the sampled area, drag inside the green-and-white circle to move it to another area of the image.
- To specify the selected area being cloned or healed, drag inside the red-and-white circle.
- To adjust the size of the circles, move the pointer over the edge of either circle until it changes to a double-pointing arrow, and then drag to make both circles larger or smaller.
- To cancel the operation, press Backspace (Windows) or Delete (Mac OS).

Repeat this procedure for each area of the image that needs retouching. To remove all sample areas and start over, click the Clear All button in the tool options.

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Apply a camera profile Specify a default camera profile Apply a profile to a group of images Create a camera profile preset Customize profiles using the DNG Profile Editor

For each camera model it supports, Camera Raw uses color profiles to process raw images. These profiles are produced by photographing color targets under standardized lighting conditions and are *not* ICC color profiles.

ACR version These profiles are compatible with older versions of Camera Raw and Lightroom. The version corresponds to the version of Camera Raw in which the profile first appeared. ACR profiles offer consistent behavior with legacy photos.

Adobe Standard Standard profiles significantly improve color rendering, especially in warm tones such as reds, yellows, and oranges, from earlier Adobe camera profiles.

Camera Matching Camera Matching profiles attempt to match the camera manufacturer's color appearance under specific settings. Use Camera Matching profiles if you prefer the color rendering offered by your camera manufacturer's software.

BothAdobe Standard and Camera Matching camera profiles are intended to serve as a starting point for further image adjustments. Therefore, use the profiles in conjunction with the color and tone controls in the Basic, Tone Curve, HSL / Grayscale, and other image adjustment tabs.

To manually install camera profiles, place them in the following locations:

Windows XP C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows Vista C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows 7 C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Mac OS /Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles

Apply a camera profile

• To apply a camera profile, select it from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

The Adobe Standard profile for a camera is named *Adobe Standard*. Camera Matching profiles include the prefix *Camera* in the profile name. The Camera Profile pop-up menu displays only profiles for your camera.

If the only profile in the Camera Profilemenu is Embedded, it means that you have selected a TIFF or JPEG image. Adobe Standard and Camera Matching profiles work only with raw images.

Note: If you have selected a raw file and Adobe Standardand Camera Matching profiles do not appear in the Camera Profilepop-up menu, download the latest Camera Raw update from the Digital camera raw file support page.

To the top

- 1. Select a profile from the Camera Profilepop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
- 2. Click the Camera Raw Settings menu button = and choose Save New Camera Raw Defaults from the menu.

Apply a profile to a group of images

- 1. Select the images in the Filmstrip.
- 2. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
- 3. Click the Synchronize button.
- 4. In the Synchronize dialog box, choose Synchronize >Camera Calibration, and then click OK.

To the top

Create a camera profile preset

If you find yourself often applying the same profile, you can work more efficiently by creating and applying a preset.

- 1. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
- 2. Click the Camera Raw Settings menu button = and choose Save Settings from the menu.
- 3. In the Save Settings dialog box, choose Subset >Camera Calibration, and then click OK.
- 4. Name your preset and click Save.
- To apply the preset to a group of images, select the images and then choose Apply Preset > Preset Name from the Camera Raw Settings menu.

To the top

Customize profiles using the DNG Profile Editor

To improve color rendering or customize a camera profile, use the standalone DNG Profile Editor utility. For example, use the DNG Profile Editor to correct an unwanted color cast in a profile or to optimize colors for a specific application, such as studio portraits or fall foliage.

The DNG Profile Editorand documentation for it are available on Adobe Labs.

Note: Leave the Camera Calibration tab sliders set to 0 when adjusting camera profiles with the DNG Profile Editor.

- Save, reset, and load Camera Raw settings
- Apply saved Camera Raw settings

(cc) EY-NC-SR Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Vignette and grain effects in CameraRaw

Simulate film grain Apply a postcrop vignette

To the top

Simulate film grain

The Grain section of the Effects tab has controls for simulating film grain for a stylistic effect reminiscent of particular film stocks. You can also use the Grain effect to mask enlargement artifacts when making large prints.

Together, the Size and Roughness controls determine the *character* of the grain. Check grain at varying zoom levels to ensure that the character appears as desired.

For a video tutorial about using the Grain effect in Camera Raw, see The new Grain feature in CS5 by Matt Kloskowski or Black and white film grain in Photoshop and Lightroom by Dan Moughamian.



No grain applied (top), grain effect applied (bottom).

Amount Controls the amount of grain applied to the image. Drag to the right to increase the amount. Set to zero to disable grain.

Size Controls grain particle size. At sizes of 25 or greater, the image may appear slightly blurred.

Roughness Controls the regularity of the grain. Drag to the left to make the grain more uniform; drag to the right to make the grain more uneven.

To the top

Apply a postcrop vignette

To apply a vignette to a cropped image for artistic effect, use the Post Crop Vignetting feature. For a video tutorial about creating postcrop vignettes in Camera Raw, see Vignetting in Camera Raw CS5 by Matt Kloskowski.

1. Crop your image. See Crop images.

Highlight Priority Applies the postcrop vignette while protecting highlight contrast but may lead to color shifts in darkened areas of an image. Appropriate for images with important highlight areas.

Color Priority Applies the postcrop vignette while preserving color hues but may lead to loss of detail in bright highlights.

Paint Overlay Applies the postcrop vignette by blending original image colors with black or white. Appropriate when a soft effect is desired but may reduce highlight contrast.

3. Refine the effect by adjusting any of the following sliders:

Amount Positive values lighten the corners, negative values darken them.

Midpoint Higher values restrict the adjustment to the area closer to the corners, lower values apply the adjustment to a larger area away from the corners.

Roundness Positive values make the effect more circular, negative values make the effect more oval.

Feather Higher values increase the softening between the effect and its surrounding pixels, lower values reduce the softening between the effect and its surrounding pixels.

Highlights (Available for a Highlight Priority or Color Priorityeffect when Amount is a negative value) Controls the degree of highlight "punch" in bright areas of an image, such as in the glow of a streetlight or other bright light source.

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Navigate, open, and save imagesin Camera Raw

Process, compare, and rate multiple images Automating image processing Open images Save a camera raw image in another format

To the top

Process, compare, and rate multiple images

The most convenient way to work with multiple camera raw images is to use the Filmstrip view in Camera Raw. Filmstrip view opens by default when you open multiple images in Camera Raw from Adobe Bridge.

Note: The Filmstrip view is not available when importing multiple images into After Effects.

Images can have three states in Filmstrip pane: deselected, selected (but not active), and active (also selected). In general, adjustments are applied to all selected images.

You can also synchronize settings to apply settings from the active image to all selected images. You can quickly apply a set of adjustments to an entire set of images—such as all shots taken under the same conditions—and then fine-tune the individual shots later, after you've determined which you'll use for your final output. You can synchronize both global and local adjustment settings.

- To select an image, click its thumbnail. To select a range of images, Shift-click two thumbnails. To add an image to a selection, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) its thumbnail.
- To change which image is active without changing which images are selected, click a navigation arrow **exactly** at the bottom of the preview pane.
- To apply settings from the active image to all selected images, click the Synchronize button at the top of the Filmstrip pane and choose which settings to synchronize.
- To apply a star rating, click a rating under the image thumbnail.
- To mark selected images for deletion, click Mark For Deletion [®].

A red X appears in the thumbnail of an image marked for deletion. The file is sent to the Recycle Bin (Windows) or Trash (Mac OS) when you close the Camera Raw dialog box. (If you decide to keep an image that you marked for deletion, select it in the Filmstrip pane and click Mark For Deletion again, before you close the Camera Raw dialog box.)

For a tutorial on synchronizing edits across multiple Camera Raw photos, see Synchronizing edits in Adobe Camera Raw byDan Moughamian.

To the top

Automating image processing

You can create an action to automate the processing of image files with Camera Raw. You can automate the editing process, and the process of saving the files in formats such as PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, and PDF. In Photoshop, you can also use the Batch command, the Image Processor, or the Create Droplet command to process one or more image files. The Image Processoris especially useful for saving image files in different file formats during the same processing session.

Here are some tips for automating the processing of camera raw image files:

- When you record an action, first select Image Settings from the Camera Raw Settings menu ⊨₄ in the Camera Raw dialog box. In this way, the settings particular to each image (from the Camera Raw database or sidecar XMP files) are used to play back the action.
- If you plan to use the action with the Batch command, you may want to use the Save As command and choose the file format when saving the camera raw image.
- When you use an action to open a camera raw file, the Camera Raw dialog box reflects the settings that were in effect when the action was recorded. You may want to create different actions for opening camera raw image files with different settings.

- When using the Batch command, select Override Action "Open" Commands. Any Open commands in the action will then operate on the batched files rather than the files specified by name in the action. Deselect Override Action "Open" Commands only if you want the action to operate on open files or if the action uses the Open command to retrieve needed information.
- When using the Batch command, select Suppress File Open Options Dialogs to prevent the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.
- When using the Batch command, select Override Action "Save As" Commands if you want to use the Save As instructions from the Batch command instead of the Save As instructions in the action. If you select this option, the action must contain a Save As command, because the Batch command does not automatically save the source files. Deselect Override Action "Save As" Commands to save the files processed by the Batch command in the location specified in the Batch dialog box.
- When creating a droplet, select Suppress File Open Options Dialogs in the Play area of the Create Droplet dialog box. This prevents the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.

To the top

Open images

- To process raw images in Camera Raw, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can also click Open Image to open a copy of the adjusted image in Photoshop.
- To process JPEG or TIFF images in Camera Raw, select one or more JPEG or TIFF files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can specify whether JPEG or TIFF images with Camera Raw settings are automatically opened in Camera Raw in the JPEG and TIFF Handling section of the Camera Raw preferences.
- To import camera raw images in Photoshop, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With >
 Adobe Photoshop CS5. (You can also choose the File > Open command in Photoshop, and browse to select camera raw files.) When you
 finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Open Image to accept changes and open the adjusted image in Photoshop.
 Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to open a copy of the adjusted image and not save the adjustments to the original image's
 metadata. Press Shift while clicking Open Image to open the image as a Smart Object in Photoshop. At any time, you can double-click the
 Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Tip: Shift-double-click a thumbnail in Adobe Bridge to open a camera raw image in Photoshop without opening the Camera Raw dialog box. Hold down Shift while choosing File > Open to open multiple selected images.

- To import camera raw images in After Effects using Adobe Bridge, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe After Effects CS5. (You can also choose a File > Import command in After Effects and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click OK to accept changes.
- To import TIFF and JPEG files into After Effects using Camera Raw, select the File > Import command in After Effects, and then select All
 Files from the Enable menu (Mac OS) or Files Of Type menu (Windows) in the After Effects Import File dialog box. Select the file to import,
 select Camera Raw from the Format menu, and click Open.
- To import Camera Raw images into After Effects as a sequence, choose File > Import in After Effects. Select the images, check the Camera Raw Sequence box, and click Open. Camera Raw settings applied to the first camera raw file upon import are applied to the remaining files in the sequence unless an XMP sidecar file is present for any subsequent file in the sequence. In that case, the settings in the XMP file or in the DNG file are applied to that specific frame in the sequence. All other frames use the settings that the first file in the sequence specifies.

💡 If you have trouble opening Camera Raw files, see Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?

To the top

Save a camera raw image in another format

You can save camera raw files from the Camera Raw dialog box in PSD, TIFF, JPEG, or DNG format.

When you use the Save Image command in the Camera Raw dialog box, files are placed in a queue to be processed and saved. This is useful if you are processing several files in the Camera Raw dialog box and saving them in the same format.

1. In the Camera Raw dialog box, click the Save Imagebutton in the lower-left corner of the dialog box.

 ${ig Q}$ Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) Save to suppress the Camera Raw Save Options dialog box when saving a file.

2. In the Save Options dialog box, specify the following options:

Destination Specifies where to save the file. If necessary, click the Select Folder button and navigate to the location.

File Naming Specifies the filename using a naming convention that includes elements such as date and camera serial number. Using informative filenames based on a naming convention helps you keep image files organized.

3. Choose a file format from the Format menu.

Digital Negative Saves a copy of the camera raw file in the DNG file format.

Compatibility

Specifies the versions of Camera Raw and Lightroom that can read the file.

If you choose Custom, specify whether you want compatibility with DNG 1.1 or DNG 1.3. By default, the conversion uses lossless compression, which means no information is lost while reducing file size. Choosing Linear (Demosaiced) stores the image data in an interpolated format. That means other software can read the file even if that software does not have a profile for the digital camera that captured the image.

JPEG Preview

Embeds a JPEG preview in the DNG file. If you decide to embed a JPEG preview, you can choose the preview size. If you embed JPEG previews, other applications can view the contents of the DNG file without parsing the camera raw data.

Embed Original Raw File

Stores all of the original camera raw image data in the DNG file.

JPEG Saves copies of the camera raw files in JPEG (Joint Photographic Experts Group) format. To specify the amount of compression, enter a value from 0 to 12 or choose from the menu. Entering a higher value, or choosing High or Maximum, applies less compression and increases file size and image quality. JPEG format is commonly used to display photographs and other continuous-tone images in web photo galleries, slide shows, presentations, and other online services.

TIFF Saves copies of the camera raw files as TIFF (Tagged-ImageFile Format) files. Specify whether to apply no compression, or LZW or ZIP file compression. TIFF is a flexible bitmap image format supported by virtually all paint, image-editing, and page-layout applications. TIFF provides greater compression and compatibility with other applications than does PSD format.

Photoshop Saves copies of the camera raw files in the PSD file format. You can specify whether to preserve cropped pixel data in the PSD file.

4. Click Save.

(cc) EV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Wprowadzanie korekt lokalnych w module Camera Raw

Korekty lokalne — informacje

Wprowadzanie korekt lokalnych za pomocą narzędzia Pędzel dopasowania w module Camera Raw Wprowadzanie korekt lokalnych za pomocą narzędzia Filtr stopniowy w module Camera Raw Zapisywanie i stosowanie ustawień domyślnych korekt lokalnych

Korekty lokalne — informacje

Do góry

Kontrolki znajdujące się w zakładkach dostosowywania obrazu modułu Camera Raw pozwalają zmieniać kolor i ton całego zdjęcia. Aby dopasować określone miejsce na zdjęciu, rozświetlając lub przyciemniając je, można użyć narzędzia Pędzel dopasowania doraz narzędzia Filtr stopniowy w module Camera Raw.

Narzędzie Pędzel dopasowania pozwala na selektywne użycie dopasowań tonalnych, takich jak Ekspozycja, Jasność, Przejrzystość i inne, przez "namalowanie" ich na zdjęciu.

Narzędzie Filtr stopniowy pozwala na stopniowe wprowadzanie dostosowań tego samego rodzaju na danym obszarze zdjęcia. Obszar ten może być tak szeroki lub tak wąski, jak chce tego użytkownik.

Do każdej fotografii można stosować oba typy korekt lokalnych. Można również zsynchronizować ustawienia korekt lokalnych pomiędzy wieloma zaznaczonymi obrazami. Można także tworzyć ustawienia domyślne korekt lokalnych, co pozwala szybko wprowadzać często wykorzystywane efekty.

Uzyskanie właściwych lokalnych dopasowań koloru w module Camera Raw wymaga pewnego eksperymentowania. Zalecany cykl pracy polega na wybraniu narzędzia i określeniu jego opcji, a następnie wprowadzeniu dostosowania na zdjęcie. Później można powrócić i dokonać edycji korekty lub wprowadzić nową.

Podobnie jak w przypadku innych korekt wprowadzanych w module Camera Raw, korekty lokalne można zawsze cofnąć. Nigdy nie są one nanoszone na zdjęcie na stałe. Korekty lokalne są zapisywane wraz z obrazem w pliku towarzyszącym XMP lub w bazie danych aparatu (w zależności od ustawień preferencji modułu Camera Raw).

Wprowadzanie korekt lokalnych za pomocą narzędzia Pędzel dopasowania w module Camera Raw

Do góry

1. Z paska narzędzi wybierz narzędzie Pędzel dopasowania 🖋 (lub naciśnij klawisz K).

Moduł Camera Raw otworzy opcje narzędzia Pędzel dopasowania pod histogramem i ustawi tryb maski na "Nowa".

2. W opcjach narzędzia Pędzel dopasowania wybierz typ dopasowania, które chcesz wprowadzić, przeciągając suwak efektów.

Uwaga: Dostępne efekty zależą od tego, czy używasz wersji procesu 2012, 2010 lub 2003, które opisano wcześniej. Aby zaktualizować zdjęcie do wersji PV2012, kliknij ikonę wykrzyknika, która znajduje się w prawym dolnym rogu podglądu obrazu.

Temperatura (PV2012) Dopasowuje temperaturę koloru obszaru obrazu, dzięki czemu kolor staje się cieplejszy lub chłodniejszy. Efekt temperatury filtra stopniowego pozwala ulepszać zdjęcia zrobione w warunkach mieszanego oświetlenia.

Tinta (PV2012) Kompensuje poświatę koloru zielonego lub karmazynowego.

Ekspozycja (wszystko) Ustawia ogólną jasność obrazu. Zastosowanie korekcji lokalnej Ekspozycja pozwala osiągnąć efekty podobne do tradycyjnego rozświetlania lub przyciemniania.

Światła (PV2012) Odzyskuje szczegóły w prześwietlonych obszarach obrazu.

Cienie (PV2012) Odzyskuje szczegóły w niedoświetlonych obszarach obrazu.

Jasność (PV2010 i PV2003) Dopasowuje jasność obrazu, bardziej wpływając na półcienie.

Kontrast (wszystko) Dopasowuje kontrast obrazu, bardziej wpływając na półcienie.

Nasycenie (wszystko) Zmienia jaskrawość lub czystość koloru.

Przejrzystość (wszystko) Zwiększa głębię obrazu poprzez miejscowe zwiększenie kontrastu.

Ostrość (wszystko) Wzmacnia definicje krawędzi, aby uwypuklić szczegóły na zdjęciu. Wartość ujemna zmniejsza ostrość.

Redukcja szumów (PV2012) Redukuje szum luminancji, który może stać się widoczny po otwarciu obszarów cieni.

Redukcja mory (PV2012) Usuwa artefakty mory lub aliasowanie kolorów.

Usuń otoczkę (PV2012) Usuwa kolory otoczki wzdłuż krawędzi. Zobacz Usuwanie lokalnych kolorowych otoczek.

Kolor (wszystko) Powoduje nałożenie tinty na wybrany obszar. Zaznacz barwę, klikając pole koloru znajdujące się po prawej stronie nazwy efektu.

Kliknij ikonę Plus (+) lub Minus (-), aby zwiększyć lub zmniejszyć efekt o wartość ustawienia wstępnego. Kliknij kilka razy, aby wybrać mocniejsze dopasowanie. Kliknij dwukrotnie suwak, aby wyzerować efekt.

3. Określ opcje pędzla:

Rozmiar Określa średnicę końcówki pędzla w pikselach.

Wtapianie Kontroluje twardość pociągnięcia pędzlem.

Przepływ Kontroluje tempo nakładania dopasowania.

Gęstość Kontroluje wartość przezroczystości w pociągnięciu.

Maskowanie automatyczne Ogranicza pociągnięcia pędzla do obszarów o podobnym kolorze.

Pokaż maskę Przełącza widoczność nakładki maski w podglądzie obrazu.

4. Umieść narzędzie Pędzel dopasowania nad obrazem.

Krzyżyk wskazuje punkt nanoszenia. Kółko określa rozmiar pędzla. Czarno-białe kółko określa wartość wtapiania.

Uwaga: Jeśli opcja Wtapianie jest ustawiona na 0, czarno-białe kółko określa rozmiar pędzla. Przy bardzo małych wartościach wtapiania kółko może nie być widoczne.

5. Malowanie za pomocą narzędzia Pędzel dopasowania w obszarze, który ma być dopasowany.

Po zwolnieniu przycisku myszy w punkcie nanoszenia pojawia się ikona pinezki 🔎. W opcjach narzędzia Pędzel dopasowania tryb maski przełącza się na Dodaj.

- 6. (Opcjonalnie) Popraw dopasowanie, wykonując dowolną z następujących czynności:
 - Przesuń dowolny z suwaków efektu w opcjach narzędzia Pędzel dopasowania, aby dostosować efekt na obrazie.
 - · Naciśnij V, aby ukryć lub pokazać ikonę pinezki.
 - Aby przełączać widoczność nakładki maski, użyj opcji Pokaż maskę, naciśnij klawisz Y lub umieść kursor nad ikoną pinezki.
 - 💡 Aby dostosować kolor nakładki maski, kliknij próbkę koloru obok opcji Pokaż maskę. Następnie wybierz kolor z próbnika kolorów.
 - Aby cofnąć część dopasowania, w opcjach narzędzia Pędzel dopasowania kliknij opcję Wymaż i użyj jej na dopasowaniu.
 - Aby utworzyć pędzel wymazujący o właściwościach innych niż bieżące ustawienia narzędzia Pędzel dopasowania, kliknij przycisk menu Ustawienia dopasowań lokalnych i wybierz opcję Odrębny rozmiar gumki. Następnie określ pożądane parametry rozmiaru, wtapiania, nacisku i gęstości dla gumki.
 - · Aby usunąć dopasowanie całkowicie, zaznacz pinezkę i naciśnij klawisz Delete.
 - Naciśnij klawisze Ctrl+Z (Windows) lub Command+Z (Mac OS), aby cofnąć ostatnio wprowadzone zmiany.
 - U dołu opcji narzędzia Pędzel dopasowania kliknij opcję Wyczyść wszystko, aby usunąć wszystkie efekty narzędzia i ustawić tryb maski na Nowa.
- 7. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Nowa, aby zastosować dodatkowe dopasowanie narzędzia Pędzel dopasowania i popraw go, postępując tak, jak opisano to w punkcie 6.

Uwaga: Pracując z wieloma dopasowaniami narzędzia Pędzel dopasowania upewnij się, że włączony jest tryb Dodaj, aby przełączać się między nimi. Kliknij ikonę pinezki, aby wybrać dopasowanie i popraw je.

Wprowadzanie korekt lokalnych za pomocą narzędzia Filtr stopniowy w module Camera Raw

Do góry

1. Z paska narzędzi wybierz narzędzie Filtr stopniowy 🗍 (lub naciśnij klawisz G).

Moduł Camera Raw otworzy opcje narzędzia Filtr stopniowy pod histogramem i ustawi tryb maski na "Nowa".

2. Wybierz typ dopasowania, które chcesz wprowadzić w opcjach narzędzia Filtr stopniowy, przeciągając suwak dla każdego z następujących efektów:

Uwaga: Dostępne efekty zależą od tego, czy używasz wersji procesu 2012, 2010 lub 2003, które opisano wcześniej. Aby zaktualizować zdjęcie do wersji PV2012, kliknij ikonę wykrzyknika, która znajduje się w prawym dolnym rogu podglądu obrazu.

Temperatura (PV2012) Dopasowuje temperaturę koloru obszaru obrazu, dzięki czemu kolor staje się cieplejszy lub chłodniejszy. Efekt temperatury filtra stopniowego pozwala ulepszać zdjęcia zrobione w warunkach mieszanego oświetlenia.

Tinta (PV2012) Kompensuje poświatę koloru zielonego lub karmazynowego.

Ekspozycja (wszystko) Ustawia ogólną jasność obrazu. Zastosowanie filtra stopniowego Ekspozycja pozwala osiągnąć efekty podobne do tradycyjnego rozświetlania lub przyciemniania.

Światła (PV2012) Odzyskuje szczegóły w prześwietlonych obszarach obrazu.

Cienie (PV2012) Odzyskuje szczegóły w niedoświetlonych obszarach obrazu.

Jasność (PV2010 i PV2003) Dopasowuje jasność obrazu, bardziej wpływając na półcienie.

Kontrast (wszystko) Dopasowuje kontrast obrazu, bardziej wpływając na półcienie.

Nasycenie (wszystko) Zmienia jaskrawość lub czystość koloru.

Przejrzystość (wszystko) Zwiększa głębię obrazu poprzez miejscowe zwiększenie kontrastu.

Ostrość (wszystko) Wzmacnia definicje krawędzi, aby uwypuklić szczegóły na zdjęciu. Wartość ujemna zmniejsza ostrość.

Redukcja szumów (PV2012) Redukuje szum luminancji, który może stać się widoczny po otwarciu obszarów cieni.

Redukcja mory (PV2012) Usuwa artefakty mory lub aliasowanie kolorów.

Usuń otoczkę (PV 2012) Usuwa kolor otoczki wzdłuż krawędzi. Zobacz Usuwanie lokalnych kolorowych otoczek.

Kolor (wszystko) Powoduje nałożenie tinty na wybrany obszar. Zaznacz barwę, klikając pole koloru znajdujące się po prawej stronie nazwy efektu.

Kliknij ikonę Plus (+) lub Minus (-), aby zwiększyć lub zmniejszyć efekt o predefiniowaną wartość. Kliknij dwukrotnie suwak, aby wyzerować efekt.

3. Przeciągnij na zdjęcie, aby na określonym obszarze zastosować filtr stopniowy.

Działanie filtru rozpoczyna się od czerwonej kropki i czerwonej kropkowanej linii. Filtr kontynuuje działanie za zieloną kropką i zieloną kropkowaną linią.

Tryb maski w opcjach narzędzia Filtr stopniowy przełącza się na wartość Edycja.

- 4. (Opcjonalnie) Popraw filtr, wykonując dowolną z następujących czynności:
 - Przeciągnij którykolwiek z suwaków w opcjach narzędzia Filtr stopniowy, aby dostosować dany filtr.
 - Aby przełączyć widoczność nakładki linii pomocniczych, wybierz opcję Pokaż nakładkę (lub naciśnij klawisz V).
 - Przeciągnij zieloną lub czerwoną kropkę, aby swobodnie rozszerzać, zawężać lub obracać efekt działania filtru.
 - · Przeciągnij czarno-białą przerywaną linię, aby przesunąć efekt.
 - Umieść kursor nad zielono-białą lub czerwono-białą przerywaną linią w pobliżu zielonej lub czerwonej kropki, w taki sposób, aby pojawiła się strzałka o dwóch grotach. Następnie przeciągnij, aby rozszerzyć lub zawęzić efekt filtru na końcu zakresu.
 - Umieść kursor nad zielono-białą lub czerwono-białą przerywaną linią z dala od zielonej lub czerwonej kropki tak, aby pojawiła się zakrzywiona strzałka o dwóch grotach. Następnie przeciągnij, aby obrócić efekt.
 - Usuń filtr, naciskając klawisz Delete.
 - Naciśnij klawisze Ctrl+Z (Windows) lub Command+Z (Mac OS), aby cofnąć ostatnio wprowadzone zmiany.
 - Aby usunąć wszystkie efekty narzędzia Filtr stopniowy i ustawić tryb maski na Nowa, kliknij opcję Wyczyść wszystko u dołu opcji narzędzia.
- 5. (Opcjonalnie) Kliknij ikonę Nowa, aby zastosować dodatkowy efekt narzędzia Filtr stopniowy i popraw go, postępując tak jak to opisano w punkcie 4.

Uwaga: Podczas pracy z wieloma efektami Filtra stopniowego kliknij nakładkę, aby zaznaczyć efekt i poprawić go.

Zapisywanie i stosowanie ustawień domyślnych korekt lokalnych

Korekty lokalne można zapisywać w postaci ustawień domyślnych, co pozwala szybko je stosować w innych obrazach. Ustawienia domyślne korekt lokalnych tworzy się, wybiera i obsługuje za pomocą menu Ustawienia Camera Raw :≡, w opcjach narzędzia Pędzel dopasowania lub Filtr stopniowy. Aby wykorzystać ustawienie domyślne korekt lokalnych, należy użyć narzędzia Pędzel korekty 🖋 lub narzędzia Filtr stopniowy 🕕.

Uwaga: Korekt lokalnych nie można zapisywać wraz z ustawieniami domyślnymi obrazu Camera Raw.

 W opcjach narzędzia Pędzel dopasowań lub Filtr stopniowy w oknie dialogowym Camera Raw kliknij przycisk menu Ustawienia Camera Raw :=. Następnie wybierz jedno z następujących poleceń:

Nowe ustawienie korekcji lokalnej Zapisuje bieżący efekt korekty lokalnej w postaci ustawień domyślnych. Wpisz nazwę i kliknij przycisk OK. Zapisane ustawienia domyślne są wyświetlane w menu Ustawienia korekt lokalnych i można je zastosować do dowolnego obrazu otwartego w module Camera Raw.

Usuń nazwę "nazwa ustawień domyślnych" Usuwa zaznaczone ustawienia domyślne korekt lokalnych.

Zmień nazwę "nazwa ustawień domyślnych" Zmienia nazwę zaznaczonych ustawień domyślnych korekt lokalnych. Wpisz nazwę i kliknij przycisk OK.

Nazwa ustawień domyślnych Wybierz ustawienia domyślne, aby użyć ich dla narzędzia Pędzel dopasowania lub narzędzia Filtr stopniowy.

Używając ustawień domyślnych korekt lokalnych, należy pamiętać o następujących kwestiach:

- W danym momencie może być wybrany tylko jeden zbiór ustawień domyślnych korekt lokalnych.
- Gdy stosuje się ustawienia domyślne korekt lokalnych za pomocą narzędzia Pędzel korekty, można regulować opcje pędzla, takie jak rozmiar, wtapianie, nacisk i gęstość. Ustawienia domyślne wprowadzają parametry efektu dla wybranego rozmiaru pędzla.
- · Po zastosowaniu domyślnych korekt lokalnych można dostosować uzyskany efekt do własnych potrzeb.
- Te same ustawienia efektów są dostępne zarówno dla narzędzia Pędzel dopasowania, jak i narzędzia Filtr stopniowy. Dzięki temu zbiór ustawień domyślnych korekt lokalnych można zastosować za pomocą dowolnego narzędzia, niezależnie od tego, którego narzędzia użyto do utworzenia tych ustawień domyślnych.

Samouczek wideo

Co nowego w module Camera Raw 7

(cc) BY-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wyostrzanie fotografii Redukcja szumu

Wyostrzanie fotografii

Do góry

Kontrolki ostrości znajdujące się w zakładce Szczegóły umożliwiają zwiększenie precyzji krawędzi na obrazie. Podczas stosowania wyostrzania lokalnego narzędzie Pędzel dopasowania i narzędzie Filtr stopniowy używają wartości Promień, Szczegół i Maskowanie.

Użyj opcji "Zastosuj wyostrzanie do" w preferencjach Camera Raw, aby określić, czy wyostrzanie ma być stosowane do wszystkich obrazów, czy tylko do podglądów.

💡 Aby otworzyć preferencje w module Camera Raw, kliknij przycisk Otwórz okno dialogowe Preferencje 🛛 w pasku narzędziowym.

- 1. Ustaw stopień powiększenia/zmniejszenia podglądu na minimum 100%.
- 2. W zakładce Szczegóły dostosuj poniższe kontrolki:

Stopień Dostosowuje definicję krawędzi. Zwiększ wartość w polu Stopień, aby zwiększyć stopień wyostrzenia. Wartość zerowa (0) powoduje wyłączenie funkcji wyostrzania. Na ogół niższe wartości opcji Stopień zapewniają czystsze obrazy. 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.

Promień Dostosowuje rozmiar szczegółów, które podlegają wyostrzeniu. W zdjęciach o wyraźnych szczegółach powinno używać się niższych ustawień. W zdjęciach o większych detalach można używać większego promienia. Użycie zbyt dużego promienia może doprowadzić do tego, że obraz nie będzie wyglądał naturalnie.

Szczegół Dostosowuje ilość informacji o wysokiej częstotliwości, jakie mają zostać wyostrzone w obrazie oraz to, jak bardzo proces wyostrzania ma podkreślać krawędzie. Niższe ustawienia wyostrzają głównie krawędzie, by usunąć rozmycia. Wyższych wartości używa się do podkreślenia wyrazistości tekstur obrazu.

Maskowanie Kontroluje maskę krawędzi. Przy wartości zero (0) cały obraz wyostrzony jest w takim samym stopniu. Przy wartości 100 wyostrzenie ograniczone jest do obszarów o najwyraźniejszych krawędziach. Naciśnij Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przesuń ten suwak, by zobaczyć obszary, które będą wyostrzone (białe) na tle obszarów zamaskowanych (czarne).

3. (Opcjonalnie) Aby zastosować najnowsze algorytmy wyostrzania, kliknij przycisk Uaktualnij do bieżącego procesu (2012) 💷, który znajduje się w prawym dolnym rogu podglądu obrazu.

Redukcja szumu

Do góry

Sekcja Redukcja szumu w zakładce Szczegóły zawiera kontrolki umożliwiające *redukcję szumu na obrazie*, czyli 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.

Uwaga: Przed wprowadzeniem dopasowań związanych z redukcją szumu ustaw stopień powiększenia podglądu obrazu na przynajmniej 100%. Pozwoli to obserwować podgląd efektów redukcji.



Suwaki Kolor i Kolor – szczegóły umożliwiają zredukowanie kolorowego szumu przy zachowaniu szczegółów obrazu (po prawej na dole).

Uwaga: Jeśli suwaki Luminancja — szczegóły, Luminancja — kontrast oraz Kolor — szczegóły są niedostępne, kliknij przycisk Uaktualnij do bieżącego procesu (2012) [I], który znajduje się w prawym dolnym rogu podglądu obrazu.

Luminancja Redukuje szum luminancji.

Luminancja — szczegóły Steruje progiem szumu luminancji. Jest to opcja przydatna w przypadku fotografii o dużym poziomie szumu. Im wyższa wartość, tym więcej szczegółów zostanie zachowanych — jednocześnie zwiększy się jednak poziom szumu. Niższe wartości dają mniejszy szum, ale mogą spowodować utratę niektórych szczegółów.

Luminancja — kontrast Steruje kontrastem luminancji. Jest to opcja przydatna w przypadku fotografii o dużym poziomie szumu. Wyższe wartości umożliwiają zachowanie kontrastu, ale mogą spowodować wystąpienie plam szumu lub efektu cętek. Niższe wartości zmniejszają szum, ale mogą również obniżyć kontrast.

Kolor Redukuje szum kolorowy.

Kolor — szczegóły Steruje progiem szumu kolorowego. Wyższe wartości chronią cienkie, precyzyjne krawędzie w kolorze, ale mogą powodować powstanie kolorowych plam. Niższe wartości usuwają kolorowe plamki, ale mogą powodować rozmycie granic kolorów.

Samouczki wideo o redukcji szumu w module Camera Raw można obejrzeć na stronach:

- Lepsza redukcja szumu w programie Photoshop® CS5 (autor: Matt Kloskowski)
- · Korekcja obiektywu i redukcja szumu w programie Adobe® Camera Raw (autor: Russell Brown)
- Photoshop CS5 Camera Raw 6.0 (autor: Justin Seeley)

(cc) EY-NC-SR Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wersje procesu w module Camera Raw

Wersja procesu to technologia wykorzystywana w programie Camera Raw do dopasowywania i renderowania fotografii. W zależności od używanej wersji procesu dostępne są do wyboru różne opcje i ustawienia w zakładce Podstawowe oraz podczas wprowadzania korekt lokalnych.

Wersja procesu 2012 W przypadku obrazów, które nie były edytowane w wersjach wcześniejszych niż Camera Raw 7, należy użyć wersji procesu 2012. Wersja PV2012 oferuje nowe kontrolki tonu i nowe algorytmy mapowania tonu dla obrazów o wysokim kontraście. Umożliwia również dostosowanie w panelu Podstawowe takich wartości, jak Światła, Cienie, Białe, Czarne, Ekspozycja i Kontrast. Można również zastosować korekcje lokalne dla balansu bieli (Temperatura i Tinta), Świateł, Cieni, Szumu i Mory.

Wersja procesu 2010 W przypadku obrazów edytowanych w programie Camera Raw 6 domyślnie używana była wersja PV2010. Zapewnia ona lepsze wyostrzanie i udoskonaloną redukcję szumów w porównaniu z wersją PV2003.

Wersja procesu 2003 Początkowy mechanizm przetwarzania używany w programie Camera Raw w wersjach 5.x i wcześniejszych.

Aby wykorzystać nowsze możliwości przetwarzania, można zaktualizować wcześniej edytowane fotografie do bieżącej wersji procesu.

Aby zaktualizować zdjęcie do wersji procesu Camera Raw 7 (PV2012), wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Zaktualizuj do bieżącego procesu (ikona wykrzyknika), który znajduje się w prawym dolnym rogu podglądu obrazu.
- W zakładce Kalibracja aparatu wybierz polecenie Proces > 2012 (bieżący).

Aby zastosować starszą wersję procesu do obróbki zdjęcia, przejdź do zakładki Kalibracja aparatu i wybierz polecenie Proces > 2010 lub Proces > 2003.

Samouczek wideo

• Co nowego w module Camera Raw 7

(cc) BY-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Informacje o korekcjach obiektywu Automatyczna korekcja perspektywy obrazu oraz ustawień obiektywu Kilka słów od specjalisty Ręczna korekcja perspektywy obrazu oraz ustawień obiektywu Korekcja odchylenia chromatycznego w module Camera Raw 7.1

Informacje o korekcjach obiektywu

Do góry

Obiektywy aparatów fotograficznych mogą powodować różne zniekształcenia w zależności od ogniskowej, wielkości przesłony oraz głębi ostrości. Tego typu widoczne zniekształcenia można skorygować za pomocą zakładki Korekcja obiektywu w oknie dialogowym programu Camera Raw.

Winietowanie sprawia, że brzegi zdjęcia, a szczególnie jego rogi, są ciemniejsze niż środek. Opcje w sekcji Winietowanie obiektywu na zakładce Korekcja obiektywu umożliwiają kompensację efektu winietowania.

Zniekształcenie beczkowe sprawia, że linie proste wydają się wyginać łukowato na zewnątrz kadru.

Zniekształcenie poduszkowe sprawia, że linie proste wydają się wyginać łukowato do środka kadru.

Odchylenie chromatyczne jest to typowy defekt spowodowany przez obiektyw aparatu, który nie jest w stanie skupić promieni świetlnych o różnych kolorach w tym samym punkcie. Jednym z typowych objawów tego defektu jest wyostrzenie wszystkich kolorów z jednoczesnym zaburzeniem wielkości odpowiadających im obszarów. Inny typ wtrętu chromatycznego ma wpływ na krawędzie odbłysków światła takich jak te, które pojawiają się, gdy światło odbija się od wody lub wypolerowanego metalu. W takiej sytuacji wokół każdej otoczki światła pojawia się zwykle purpurowa krawędź.



Oryginalny obraz (u góry) i obraz po skorygowaniu odchylenia chromatycznego (u dołu)

Automatyczna korekcja perspektywy obrazu oraz ustawień obiektywu

Do góry

Do góry

Opcje w zagnieżdżonej zakładce Profil, która znajduje się w zakładce Korekcja obiektywu w oknie dialogowym modułu Camera Raw, korygują często występujące zniekształcenia obiektywu. Profile bazują na metadanych EXIF. Metadane te identyfikują rodzaj aparatu fotograficznego oraz obiektywu, którym zostało wykonane zdjęcie. Na tej podstawie profile dokonują stosownych korekcji.

Kilka słów od specjalisty

Russell Brown pokazuje, w jaki sposób używać opcji korekcji obiektywu i redukcji szumów w programie Camera Raw 6 (05:55)... Więcej informacji

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_



Russell Brown (autor)

Podziel się swoją wiedzą ze społecznością Adobe

- 1. W zagnieżdzonej zakładce Profil, która znajduje się w zakładce Korekcja obiektywu, wybierz opcję Włącz korekcję profilu obiektywu.
- 2. Jeśli moduł Camera Raw nie znajdzie automatycznie odpowiedniego profilu, wybierz markę, model i profil.

Uwaga: Niektóre aparaty mają tylko jeden obiektyw, a niektóre obiektywy tylko jeden profil. Dostępne obiektywy zależą od tego, czy dopasowywany jest plik nieprzetworzony (raw), czy przetworzony. Listę obsługiwanych obiektywów można znaleźć w artykule Obsługa profili obiektywów | Lightroom 3, Photoshop CS5, Camera Raw 6. Do tworzenia własnych profili służy program Adobe Lens Profile Creator.

3. Jeżeli istnieje taka potrzeba, dostosuj zastosowaną przez profil korekcję za pomocą suwaków Ilość:

Zniekształcenie Wartość domyślna 100 oznacza 100% korekcji zniekształceń w profilu. Wartości powyżej 100 oznaczają większą korekcję zniekształceń; wartości poniżej 100 oznaczają mniejszą korekcję zniekształceń.

Aberracja chromatyczna Wartość domyślna 100 oznacza 100% aberracji chromatycznej w profilu. Wartości powyżej 100 oznaczają większą korekcję otoczek; wartości poniżej 100 oznaczają mniejszą korekcję otoczek.

Winietowanie Wartość domyślna 100 oznacza 100% winietowania w profilu. Wartości powyżej 100 oznaczają większe winietowanie; wartości poniżej 100 oznaczają mniejsze winietowanie.

 (Opcjonalnie) Aby zastosować zmiany domyślnych ustawień profilu, wybierz Ustawienia > Zapisz nowe wartości domyślne dla profilu obiektywu.

Ręczna korekcja perspektywy obrazu oraz ustawień obiektywu

Do góry

Korekcje przekształceń oraz winiety mogą być zastosowane w przypadku oryginalnych i obrobionych zdjęć. Winieta dostosowuje wartości ekspozycji, aby rozjaśnić ciemne narożniki.

- 1. Kliknij zagnieżdżoną zakładkę Ręcznie, która znajduje się w zakładce Korekcja obiektywu w oknie programu Camera Raw.
- 2. W zakładce Zmień zmodyfikuj jedno z następujących ustawień:

Zniekształcenie Przeciągnij na prawo, aby poprawić zniekształcenie beczkowe oraz wyprostować linie, które wyginają się na zewnątrz kadru. Przeciągnij na lewo, aby poprawić zniekształcenie poduszkowe oraz wyprostować linie, które wyginają się do środka kadru.

Pionowa Koryguje perspektywę, która powstała na skutek przechylania aparatu w dół i w górę. Sprawia, że linie pionowe są wyświetlane jako równoległe.

Pozioma Koryguje perspektywę, która powstała na skutek przechylania aparatu na lewo i prawo. Sprawia, że linie poziome są wyświetlane jako równoległe.

Obróć Koryguje przechylenie aparatu.

Skaluj Dostosowuje skalę obrazu w kierunku dół-góra. Pomaga usunąć puste obszary, powstałe na skutek korekcji i zniekształceń perspektywy. Wyświetla obszary obrazu, które przekraczają krawędzie kadrowania.

3. W zakładce Aberracja chromatyczna zmień jedno z następujących ustawień:

Usuń czerwoną/niebieskozieloną otoczkę Pozwala dostosować wielkość kanału czerwonego względem kanału zielonego.

Usuń niebieską/żółtą otoczkę Pozwala dostosować wielkość kanału niebieskiego względem kanału zielonego.

Powiększ obszar zawierający bardzo ciemny lub czarny element na bardzo jasnym lub białym tle. Sprawdź, gdzie występują kolorowe otoczki. Aby wyraźniej widzieć kolorowe otoczki, przesuń suwak, trzymając wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), w celu ukrycia wszystkich otoczek skorygowanych przez inne suwaki kolorów.

Usuń otoczkę Wybierz opcję Wszystkie krawędzie, aby skorygować otoczki wokół wszystkich krawędzi łącznie z każdą gwałtowną zmianą w wartościach kolorów. Jeśli po wybraniu polecenia Wszystkie krawędzie pojawią się cienkie szare linie lub inne niepożądane efekty, wybierz polecenie Podświetl krawędzie, aby skorygować kolorowe otoczki tylko na krawędziach podświetlenia, czyli tylko tam, gdzie istnieje największe prawdopodobieństwo pojawienia się otoczek. Wybierz opcję Wyłącz, aby wyłączyć usuwanie otoczek.

4. W zakładce Winietowanie obiektywu zmień następujące ustawienia:

Ilość Przesuń suwak Ilość do prawej (wartości dodatnie), aby rozjaśnić narożniki zdjęcia. Przesuń suwak Ilość do lewej (wartości ujemne), aby przyciemnić narożniki zdjęcia.

Punkt środkowy Przesuń suwak Punkt Środkowy do lewej (wartości niższe), aby zastosować dopasowanie Ilości do większego obszaru znajdującego się dalej od nich. Przeciągnięcie suwaka w prawo (wartości wyższe) ogranicza dopasowanie do obszaru znajdującego się bliżej narożników.

Korekcja odchylenia chromatycznego w module Camera Raw 7.1

W module Camera Raw 7.1 dostępne jest pole wyboru umożliwiające automatyczną korekcję niebiesko-żółtych i czerwono-zielonych otoczek (boczna aberracja chromatyczna). Za pomocą suwaków można korygować purpurową/karmazynową oraz zieloną aberrację chromatyczną (kątowa aberracja chromatyczna). Kątowa aberracja chromatyczna występuje często na obrazach wykonanych z dużymi wartościami przysłony.

Usuwanie czerwono-zielonych i niebiesko-żółtych przesunięć kolorów

• W zakładce Kolor panelu Korekcja obiektywu zaznacz pole wyboru Usuń aberrację chromatyczną.

Globalne usuwanie purpurowych/karmazynowych i zielonych otoczek

W zakładce Kolor panelu Korekcja obiektywu należy za pomocą suwaków Ilość dostosować kolory purpurowy i zielony. Im większą wartość pokazuje suwak Ilość, tym bardziej kolorowa jest otoczka. Należy pamiętać, aby nie użyć dopasowania mającego wpływ na purpurowe lub zielone obiekty obrazu.

Suwaki Barwa purpury i Barwa zieleni pozwalają dopasować zakres barw purpurowej i zielonej. Należy w tym celu przeciągnąć suwak w stronę punktu końcowego, aby rozszerzyć lub zmniejszyć zakres wybranych kolorów. Przeciąganie suwaka między punktami końcowymi pozwala przesuwać zakres barw. Minimalny odstęp między punktami końcowymi wynosi dziesięć jednostek. W celu ochrony zielonych i żółtych kolorów obrazu, na przykład kolorów liści, domyślny odstęp dla suwaków koloru zielonego jest nieduży.

Uwaga: Krawędzie purpurowych i zielonych obiektów można chronić za pomocą pędzla korekt lokalnych.

Naciśnięcie klawisza Alt/Option i przeciąganie dowolnego z suwaków pozwala skorzystać z wizualizacji dopasowania. Kiedy użytkownik przesuwa suwak w celu usunięcia koloru, kolor otoczki staje się neutralny.

Usuwanie lokalnych kolorowych otoczek

Lokalny pędzel i dopasowania gradientu pozwalają usunąć otoczki we wszystkich kolorach. Lokalne usuwanie otoczek jest dostępne tylko w wersji procesu 2012.

- Wybierz pędzel lub narzędzia gradientu i przeciągnij po obrazie.
- Dopasuj suwak Usuń otoczkę. Wartość dodatnia powoduje usunięcie kolorowej otoczki. Wartości ujemne chronią obszary obrazu podczas globalnego usuwania otoczek. Wartość ujemna 100 chroni obszar obrazu przed jakimkolwiek usunięciem otoczki. Przykładowo globalne, zaawansowane usunięcie purpurowej otoczki może spowodować zmniejszenie nasycenia lub zmianę krawędzi purpurowych obiektów na obrazie. Pomalowanie tych obszarów przy użyciu opcji usuwania otoczki o wartości -100 chroni oryginalne kolory.

W celu osiągnięcia jak najlepszych efektów należy przed lokalnym usunięciem kolorowych otoczek wprowadzić dowolne korekcje zniekształceń obiektywu w zakładce Zmień.

(cc) EV-NC-5用 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zmienianie kształtu i przekształcanie

Nowe narzędzie Kadrowanie

Lynda.com (7 października 2012) Samouczek wideo Interaktywny podgląd ułatwia precyzyjne przycinanie obrazów do odpowiedniego rozmiaru.

Korekcja obiektywów szerokokątnych

Kelby (7 października 2012) Samouczek wideo Szczegółowa baza danych umożliwia szybkie kompensowanie parametrów obiektywu.

Korygowanie perspektywy

video2brain (7 maja 2012) Samouczek wideo W tym artykule omówiono szybkie poprawianie kątów na zdjęciach.

Prostowanie przekrzywionego obrazu

video2brain (7 maja 2012) Samouczek wideo W tym artykule omówiono definiowanie linii horyzontu.

Część zawartości dostępnej po kliknięciu łączy na tej stronie może być wyświetlana tylko w języku angielskim.

Przekształcanie obiektów

Kilka słów od specjalisty: Polecenie Przekształcanie swobodne Stosowanie przekształceń Wybieranie elementu do przekształcenia Określanie punktu odniesienia przekształcenia Skalowanie, obracanie, pochylanie, zniekształcanie, dodawanie perspektywy i wypaczanie Precyzyjne obracanie lub odbijanie Powtarzanie przekształcenia Powielanie elementu podczas przekształcania Przekształcanie swobodne Wypaczanie elementu Wypaczenie marionetkowe

Stosowanie przekształceń

Do góry

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). 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 Formowanie.





Przekształcanie obrazu A. Obraz oryginalny B. Obrócona warstwa C. Obrócona ramka zaznaczenia D. Część skalowanego obiektu

Polecenia z podmenu przekształcania

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.

Obróć o 180, Obróć o 90 w prawo, Obróć o 90 w lewo Obraca element o określoną liczbę stopni w prawo lub w lewo.

Odbij Zaznaczony element jest odbijany w poziomie lub w pionie.

Wybieranie elementu do przekształcenia

Do góry

Do góry

Do góry

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Aby przekształcić całą warstwę, uaktywnij ją i usuń wszystkie zaznaczenia.

Uwaga: Przekształcenie nie może dotyczyć warstwy tła. Chcąc przekształcić warstwę tła, należy przekonwertować ją na zwykłą warstwę.

- Aby przekształcić część warstwy, zaznacz tę warstwę na panelu, a następnie zaznacz odpowiednią część znajdującego się na niej obrazu.
- Aby przekształcić kilka warstw, przejdź na panel Warstwy i połącz warstwy lub zaznacz odpowiednie warstwy z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Można też zaznaczyć ciąg warstw w panelu Warstwy, klikając je z wciśniętym klawiszem Shift. (Zobacz Zaznaczanie, grupowanie i łączenie warstw).
- Aby przekształcić maskę warstwy lub maskę wektorową, odłącz maskę i zaznacz jej miniaturkę na panelu 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 punkty, zostaną przekształcone tylko te segmenty ścieżki, które łączą się z zaznaczonymi punktami. (Zobacz Wybieranie ścieżki).
- Aby przekształcić krawędź zaznaczenia, utwórz lub wczytaj zaznaczenie. Następnie wybierz polecenie Zaznacz > Przekształć zaznaczenie.
- · Aby przekształcić kanał alfa, zaznacz go na panelu Kanały.

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. Aby na przykład punktem odniesienia był lewy górny narożnik obwiedni, należy kliknąć lewy górny kwadrat w polu punktu odniesienia.
 - Na obwiedni przekształcenia, która jest widoczna w oknie obrazu, przeciągnij punkt odniesienia Φ. 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. Aby na przykład obrócić obiekt, wprowadź kąt w polu tekstowym obrotu 4.
- 5. Jeśli zachodzi taka potrzeba, można wykonać inne przekształcenie, wybierając odpowiednie polecenie z menu Edycja > Przekształć.

Uwaga: 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 przełączenia z trybu swobodnego w tryb wypaczenia 🗷 na pasku opcji.
- 7. Po zakończeniu edycji wykonaj jedną z poniższych czynności:

 - Aby anulować przekształcenie, naciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj S na pasku opcji.

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, aby określić liczbę stopni na pasku opcji.
 - 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 przekształcenie obejmuje kształt lub całę ścieżkę, polecenie Przekształć zmienia się w polecenie Przekształć ścieżkę. Jeśli przekształcenie obejmuje nie całą ścieżkę, lecz jej kilka segmentów, polecenie Przekształć zmienia się w polecenie Przekształć punkty.

Powtarzanie przekształcenia

 Wybierz polecenie Edycja > Przekształć > Ponownie, Edycja > Przekształć ścieżkę > Ponownie, lub Edycja > Przekształć punkty > Ponownie.

Powielanie elementu podczas przekształcania

• Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), wybierz polecenie danego 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.

459

- 1. Wybierz obiekt przeznaczony do przekształcenia.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

- Wybierz polecenie Edycja > Przekształć swobodnie.
- Jeśli przekształcenie obejmuje zaznaczenie, jego krawędź lub warstwę opartą na pikselach, wybierz narzędzie Przesuwanie Następnie na pasku opcji zaznacz opcję pokazywania elementów sterujących przekształceń.
- Jeśli przekształcanie obejmuje kształt wektorowy lub ścieżkę, 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 lokalizatorze punktu odniesienia 🔛 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, kliknij przycisk Położenie względne ^Δ.
 - 💡 Aby cofnąć ostatnią zmianę położenia uchwytu, wybierz polecenie Edycja > Cofnij.
- 4. Wykonaj jedną z następujących czynności:

 - Aby anulować przekształcenie, naciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj Q na pasku opcji.

Uwaga: 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

Do góry

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.



Używanie narzędzia Wypaczanie

A. Zaznaczanie kształtu do wypaczenia B. Wybieranie wypaczenia z menu podręcznego Styl wypaczania na pasku opcji C. Wynik użycia kilku opcji wypaczania

- 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, kliknij przycisk przejścia do trybu wypaczenia X 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 przez 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.



Zmienianie kształtu wypaczenia

A. Oryginalna siatka wypaczania B. Dopasowywanie uchwytów, segmentów siatki i obszarów wewnątrz siatki

- Aby zmienić orientację stylu wypaczenia wybranego z menu, kliknij opcję Zmień orientację wypaczenia 🕮 na pasku opcji.
- Aby zmienić punkt odniesienia, kliknij odpowiedni kwadrat na lokalizatorze punktu odniesienia
- · 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:
 - Naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS), po czym kliknij przycisk Zatwierdź 🗸 na pasku opcji.
 - Aby anulować przekształcenie, naciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj S na pasku opcji.

Uwaga: 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.

Wypaczenie marionetkowe

Do góry

Wypaczenie marionetkowe udostępnia na ekranie siatkę umożliwiającą silne odkształcenie określonych obszarów obrazu, przy zachowaniu pozostałych obszarów bez zmian. Funkcja ta ma różnorodne zastosowania, od drobnego retuszu obrazów (np. układania włosów) po całkowite transformacje (jak np. zmiana położenia rąk lub nóg).

Wypaczenie marionetkowe można zastosować nie tylko do warstw obrazów, lecz także do masek warstw i masek wektorowych. Do nieniszczących zniekształceń obrazów należy używać obiektów inteligentnych. (Zobacz Informacje o obiektach inteligentnych).

- 1. Na panelu Warstwy wybierz warstwę lub maskę, którą chcesz transformować.
- 2. Wybierz polecenie Edycja > Wypaczenie marionetkowe.
- 3. Na pasku opcji dopasuj następujące ustawienia siatki:

Tryb Określa ogólną elastyczność siatki.

💡 Wybierz opcję Zniekształcanie dla elastycznej siatki odpowiedniej dla wypaczonych obrazów panoramicznych i map tekstur.

Gęstość Określa odległość między punktami siatki. Ustawienie Więcej punktów zwiększa precyzję, ale powoduje wydłużenie czasu przetwarzania; ustawienie Mniej punktów ma skutek przeciwny.

Rozszerzenie Powoduje rozszerzenie lub zwężenie zewnętrznej krawędzi siatki.

Pokaż siatkę Usunięcie zaznaczenia tej opcji powoduje, że widoczne są tylko punkty dopasowujące siatkę, a nie sama siatka, przez co uzyskuje się bardziej przejrzysty podgląd transformacji.

💡 Aby tymczasowo ukryć punkty dopasowania, naciśnij klawisz H.

4. Klikaj w oknie obrazu, aby dodawać punkty w miejscach, które mają podlegać transformacji, i w miejscach, które powinny zostać unieruchomione.



Przesuwanie punktu na siatce marionetki. Punkty powodują, że pobliskie obszary nie ulegają zmianom.

- 5. Aby zmienić położenie punktów lub usunąć punkty, wykonaj dowolne z następujących czynności:
 - Przeciągaj punkty, aby wypaczać siatkę.
 - Aby odsłonić obszar siatki zasłonięty przez inny obszar, klikaj przyciski Głębokość punktu ¹⁵⁵ ¹⁵⁶ na pasku opcji.
 - Aby usunąć zaznaczone punkty, naciśnij klawisz Delete. Aby usunąć pojedynczy punkt, umieść kursor bezpośrednio nad nim i naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS); gdy pojawi się ikona nożyczek ^S, kliknij.

- Kliknij przycisk Usuń wszystkie punkty ^U na pasku opcji.
- Aby zaznaczyć wiele punktów, klikaj je kolejno, trzymając wciśnięty klawisz Shift, lub z menu kontekstowego wybierz polecenie Zaznacz wszystkie punkty.
- 6. Aby obrócić siatkę wokół punktu, wybierz go, następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby obrócić siatkę o określony kąt wyrażony w stopniach, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i umieść wskaźnik w pobliżu punktów, ale nie nad którymkolwiek z nich. Gdy pojawi się okrąg, obracaj siatkę, przeciągając wskaźnik.
 - 💡 Na pasku opcji wyświetlany jest kąt obrotu.
 - · Aby automatycznie obrócić siatkę zgodnie z wybraną opcją Tryb, wybierz opcję Automatycznie z menu Obróć na pasku opcji.
- 7. Po zakończeniu transformacji naciśnij klawisz Enter lub Return.



Naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby obrócić siatkę wokół zaznaczonego punktu.

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dopasowywanie kadrowania, obrotów i obszaru roboczego

Kadrowanie obrazów Kadrowanie z przekształcaniem perspektywy | CS5 Kadrowanie i prostowanie zeskanowanych zdjęć Prostowanie obrazu Obracanie lub odbijanie całego obrazu Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego Tworzenie klatki

Kadrowanie obrazów

Do góry

Kadrowanie jest to proces usuwania fragmentów obrazu w celu skupienia uwagi na jego części lub poprawienia kompozycji. Do kadrowania służą narzędzie Kadrowanie ¹4 oraz polecenie Kadruj. Istnieje też możliwość przycinania pikseli za pomocą poleceń Kadrowanie i prostowanie oraz Przytnij.

💡 Informacje o narzędziach do kadrowania wprowadzonych w programie CS6 można znaleźć w artykule Kadrowanie i prostowanie zdjęć.



Korzystanie z narzędzia Kadrowanie

Przycinanie obrazu przy użyciu narzędzia Kadrowanie | CS5

- 1. Wybierz narzędzie Kadrowanie 4.
- 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. Aby zamienić miejscami wysokość i szerokość, kliknij ikonę Przełącz wysokość i szerokość ².
 - 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.

- Q Aby wybrać lub utworzyć ustawienie predefiniowane ponownego próbkowania, kliknij trójkąt obok ikony narzędzia Kadrowanie na pasku opcji. Zobacz Tworzenie i używanie ustawień predefiniowanych narzędzi.
- 3. Przeciągnij kursor narzędzia nad tym obszarem obrazu, który ma być zachowany przeciąganie spowoduje utworzenie ramki zaznaczenia.
- 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. Na pasku opcji dokonaj następujących ustawień:

Obszar wykadrowany 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.

Uwaga: Opcja Ukryj nie jest dostępna w przypadku obrazów, które zawierają tylko warstwę tła; konieczne jest przekonwertowanie tła na zwykłą warstwę.

Nakładka linii pomocniczych kadrowania Wybierz opcję Złoty podział, aby wyświetlić linie pomocnicze ułatwiające rozmieszczanie elementów kompozycji co 1/3 długości. Wybierz opcję Siatka, aby wyświetlić stałe linie pomocnicze rozmieszczone w odległościach zależnych od rozmiaru obszaru kadrowania.

Pole wycięcia Gdy pole wycięcia jest włączone, obszar obrazu przeznaczony do usunięcia lub ukrycia jest zacieniowany. Po zaznaczeniu opcji Pole wycięcia można określić kolor i krycie zacieniowania. Gdy opcja Pole wycięcia nie jest zaznaczona, obszar na zewnątrz ramki kadrującej jest odsłonięty.

- 6. Wykonaj jedną z następujących czynności:

 - Aby anulować operację kadrowania, naciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj O na pasku opcji.

Przycinanie obrazu przy użyciu 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 | CS5

Do góry

Informacje o przekształcaniu perspektywy w programie Photoshop CC i CS6 można znaleźć w artykule Kadrowanie z przekształcaniem perspektywy.

Narzędzie Kadrowanie zawiera opcję pozwalająca na przekształcenie perspektywy obrazu. Przekształcanie perspektywy jest przydatne podczas pracy z obrazami ze *zniekształceniami trapezowymi*. 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 kadrowania D. Obraz wynikowy

1. Wybierz narzędzie Kadrowanie 4 i ustaw odpowiedni tryb.

 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.

Uwaga: 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:

 - Aby anulować operację kadrowania, naciśnij klawisz Esc lub kliknij przycisk Anuluj Q na pasku opcji.

Kadrowanie i prostowanie zeskanowanych 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.
- 4. Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Kadrowanie i prostowanie obrazu. Zeskanowane obrazy zostaną przetworzone i otwarte w osobnych oknach.
 - Q 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.

Prostowanie obrazu

Narzędzie Miarka udostępnia opcję Wyprostuj, która w szybki sposób pozwala wyrównać obrazy względem linii poziomych, ścian budynków lub innych istotnych elementów.

- 1. Wybierz narzędzie Miarka 📟. (W razie potrzeby kliknij i przytrzymaj standardowe narzędzie Kroplomierz, aby wyświetlić narzędzie Miarka).
- 2. Przeciągnij narzędzie na obrazie wzdłuż ważnego elementu poziomego lub pionowego.
- 3. Kliknij na pasku opcji polecenie Wyprostuj.

Program Photoshop prostuje obraz i automatycznie go kadruje. Aby odsłonić obszary, które wykraczają poza granice nowego dokumentu, wybierz polecenie Edycja > Cofnij.

Aby całkowicie uniknąć automatycznego kadrowania, przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), gdy klikasz narzędzie Prostowanie.

Obracanie lub odbijanie całego obrazu

Polecenia z grupy Obrót obrazu umożliwiają obracanie i odbijanie całego obrazu. 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.

Do góry

Do góry

Do góry



D



Obracanie obrazów

A. Odbicie w poziomie B. Obraz oryginalny C. Odbicie w pionie D. Obrót o 90° w lewo E. Obrót o 180° F. Obrót o 90° w prawo

• Wybierz polecenie Obraz > Obrót obrazu i wybierz z podmenu jedno z następujących poleceń:

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.

Odbij obszar roboczy w poziomie lub Odbij obszar roboczy w pionie Odbija obraz wzdłuż odpowiedniej osi.

Uwaga: Obrót obrazu jest operacją edycyjną usuwającą dane — modyfikującą informacje zawarte w pliku. Aby obrócić obraz na potrzeby wyświetlania bez utraty danych, użyj narzędzia Obrót.

Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego

Do góry

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 przycisk OK.




Oryginalny obszar roboczy oraz obszar w kolorze narzędzia dodany po prawej stronie obrazu

Tworzenie klatki

Do góry

Ramkę zdjęcia można utworzyć, powiększając obszar roboczy i wypełniając go kolorem.

Predefiniowane operacje pozwalają tworzyć ramki stylizowane. Zalecane jest modyfikowanie kopii zdjęcia.

- 1. Otwórz panel Operacje. Wybierz polecenie Okno > Operacje.
- 2. Wybierz w menu panelu Operacje polecenie Klatki.
- 3. Wybierz z listy jedną z operacji dotyczących klatek.
- 4. Kliknij przycisk Odtwórz zaznaczenie.

W wyniku odtwarzania operacji wokół zdjęcia pojawi się ramka.

Więcej tematów pomocy

Obracanie, kadrowanie i retuszowanie obrazów we wtyczce Camera Raw

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Kadrowanie i prostowanie zdjęć | CC, CS6

Kadrowanie obrazu lub usuwanie jego części Aktualizacje narzędzi do kadrowania | Tylko w usłudze Creative Cloud Prostowanie obrazu Kadrowanie z przekształcaniem perspektywy Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego za pomocą narzędzia Kadrowanie

Kadrowanie jest to proces usuwania fragmentów obrazu w celu skupienia uwagi na jego części lub poprawienia kompozycji. Do kadrowania i prostowania obrazów w programie Photoshop służy narzędzie Kadrowanie. Działanie tego narzędzia w programach Photoshop CC i CS6 nie powoduje modyfikacji danych obrazu. Wykadrowany obraz można zachować w celu późniejszej zmiany granic kadrowania. Narzędzie Kadrowanie oferuje także intuicyjne metody prostowania obrazu.

Przy wszystkich operacjach dostępne są wizualne wskazówki w postaci interaktywnego podglądu. Podczas kadrowania lub prostowania zdjęć widoczne na bieżąco na podglądzie efekty działania danej operacji ułatwiają wizualizację efektu końcowego.

Kadrowanie obrazu lub usuwanie jego części

Do góry

- 1. Z paska narzędziowego wybierz narzędzie Kadrowanie 🖼. Na krawędziach obrazu zostaną wyświetlone granice kadrowania.
- 2. Narysuj nowy obszar kadrowania lub przeciągnij uchwyty narożników i krawędzi istniejącego obszaru tak, aby go dopasować do obrazu.
- 3. (Opcjonalnie) Za pomocą paska Sterowanie ustaw opcje narzędzia Kadrowanie.



A. Aktywne narzędzie B. Rozmiar i proporcje C. Pole kadrowania obrotu D. Prostowanie obrazu E. Widok F. Opcje kadrowania G. Usunięcie wykadrowanych pikseli

Rozmiar i proporcje Wybierz proporcje lub rozmiar pola kadrowania. Można wybrać wartości predefiniowane, wprowadzić własne lub zdefiniować ustawienie predefiniowane i zapisać je na przyszłość.

Widok Wybierz nakładkę z liniami pomocniczymi do wyświetlania podczas kadrowania. Dostępne są między innymi siatka trójpodziału, zwykła siatka i złote proporcje. Za pomocą klawisza O można przełączać kolejne opcje.

Opcje kadrowania Aby ustawić dodatkowe opcje kadrowania, kliknij menu Ustawienia.

Używaj trybu klasycznego Włączając tę opcję, można używać klasycznego narzędzia Kadrowanie dostępnego w poprzednich wersjach programu Photoshop. Informacje o używaniu narzędzia Kadrowanie w trybie klasycznym zawiera dokument Dopasowywanie kadrowania, obrotu i obszaru roboczego.

Podgląd automatycznie do środka Włącz tę opcję, aby podgląd został umieszczony w środku obszaru roboczego.

Pokaż obszar wykadrowany Włącz tę opcję, aby wyświetlić kadrowany obszar. W razie wyłączenia tej opcji jest wyświetlany tylko podgląd końcowego obszaru.

Włącz pole wycięcia Za pomocą pola wycięcia można nałożyć tintę na kadrowane obszary. Można określić jej kolor oraz krycie. Włączenie opcji Automatycznie dopasuj krycie powoduje zmniejszenie krycia podczas edycji granic obramowania.

Usuń wykadrowane piksele Wyłącz tę opcję, jeśli nie chcesz usuwać pikseli, które znalazły się poza granicą kadrowania. Dzięki temu wszystkie piksele zostaną zachowane. Pozwoli to na wyświetlenie później obszaru znajdującego się poza granicami kadrowania.

Włącz tę opcję, jeśli piksele znajdujące się poza obszarem kadrowania mają zostać usunięte. Nie będzie możliwe ich użycie w przyszłości do dalszych dopasowań.

💡 Kliknij prawym przyciskiem myszy ramkę kadrującą, aby wyświetlić menu kontekstowe z typowymi opcjami kadrowania.

4. Aby wykadrować zdjęcie, naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Dalsze informacje o kadrowaniu i prostowaniu zawiera przygotowany przez Julieanne Kost materiał Nowe, przeprojektowane narzędzie

Aktualizacje narzędzi do kadrowania | Tylko w usłudze Creative Cloud

Uwaga: Te funkcje wprowadzono w wersji programu Photoshop CS6 dostępnej w usłudze Creative Cloud.

Aktualizacje narzędzia Kadrowanie obejmują szereg poprawek błędów i ulepszeń. Są to między innymi:

- Funkcja Pierwszy plan i nowe ustawienia predefiniowane w menu Proporcje.
- Kliknięcie ikony podwójnej strzałki powoduje zmianę orientacji kadrowania zamianę wartości Szerokość i Wysokość. Ta ikona zastępuje przycisk Obróć ramkę kadrującą.
- Wybranie opcji Szer. x Wys. x Rozdz. z menu Proporcje powoduje wyświetlenie na pasku opcji pola Rozdzielczość i automatyczne wypełnienie wartości Szerokość oraz Wysokość.
- Klikając przycisk Wyczyść, można usunąć wartości z pól Szerokość i Wysokość na pasku opcji. Jeśli jest wtedy wyświetlane pole Rozdzielczość, również jego wartość jest czyszczona.
- Skrót klawiaturowy funkcji Pierwszy plan został zmieniony z F na I dla narzędzi Kadrowanie i Kadrowanie perspektywiczne.



Creative Cloud — pasek opcji narzędzia Kadrowanie

A. Menu Proporcje B. Zamiana wartości Szerokość i Wysokość C. Opcje nakładki

Prostowanie obrazu

Do góry

Do góry

Podczas kadrowania obrazu można go wyprostować. Obraz zostanie wówczas odpowiednio obrócony i wyrównany. Rozmiar obszaru roboczego ulega wtedy automatycznemu dopasowaniu tak, aby pomieścić obrócone piksele.



Prostowanie obrazu przez obrót za pomocą narzędzia Kadrowanie

- Aby wyprostować obraz, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby obrócić cały obraz, umieść wskaźnik tuż poza uchwytami narożników i przeciągnij. Wewnątrz ramki kadrującej zostanie wyświetlona siatka, a widoczny za nią obraz zostanie obrócony.
 - Kliknij dostępne na pasku sterowania narzędzie Prostowanie. Następnie użyj go, aby narysować linię odniesienia, która pozwoli na wyprostowanie zdjęcia. Na przykład może to być linia poprowadzona wzdłuż horyzontu lub krawędzi, względem której obraz ma być prosty.

Materiał wideo Prostowanie przekrzywionego obrazu zawiera informacje na temat prostowania obrazu za pomocą narzędzia Kadrowanie.

Kadrowanie z przekształcaniem perspektywy

Do góry

Narzędzie Kadrowanie perspektywiczne pozwala przekształcić perspektywę obrazu podczas kadrowania. Narzędzia tego można użyć podczas pracy z obrazami ze zniekształceniami trapezowymi. 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. Oryginalny obraz B. Dopasowanie ramki kadrowania do krawędzi obiektu C. Obraz końcowy

- 1. Aby zmienić perspektywę obrazu, kliknij i przytrzymaj narzędzie Kadrowanie, a następnie wybierz narzędzie Kadrowanie perspektywiczne
- 2. Narysuj ramkę wokół zniekształconego obiektu. Dopasuj krawędzie ramki zaznaczenia do prostokątnych krawędzi obiektu.
- 3. Aby wykonać kadrowanie perspektywiczne, naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego za pomocą narzędzia Kadrowanie

Do góry

Narzędzie Kadrowanie pozwala na zmianę rozmiaru obszaru roboczego.

- 1. Z paska narzędziowego wybierz narzędzie Kadrowanie 🔟. Na krawędziach obrazu zostaną wyświetlone granice kadrowania.
- 2. Zwiększ obszar roboczy, przeciągając uchwyty kadrowania. Naciskając klawisz modyfikujący Alt/Option, można powiększyć obszar ze wszystkich stron.
- 3. Aby potwierdzić operację, naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Rozmiar obszaru roboczego można również zmienić za pomocą polecenia Obraz > Rozmiar obszaru roboczego. Zobacz Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego.

(cc) BY-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Punkt zbiegu

Okno dialogowe Punkt zbiegu — opis ogólny Praca z filtrem Punkt zbiegu Eksportowanie pomiarów, tekstury i danych 3D Informacje o płaszczyznach perspektywy i siatce Wyznaczanie i dopasowywanie płaszczyzn perspektywy w oknie dialogowym Punkt zbiegu Renderowanie siatek do programu Photoshop Informacje o zaznaczeniach w oknie Punkt zbiegu Wypełnianie zaznaczenia zawartością innego obszaru obrazu Kopiowanie zaznaczeń w oknie Punkt zbiegu Wklejanie elementu w oknie Punkt zbiegu Malowanie kolorem w oknie Punktu zbiegu Malowanie próbkowanymi pikselami w oknie Punktu zbiegu Pomiary w oknie Punkt zbiegu (Photoshop Extended)

Filtr Punkt zbiegu umożliwia skorygowanie perspektywy na obrazach zawierających płaszczyzny perspektywy — na przykład płaszczyzny ścian czy podłóg budynku lub innego obiektu o kształcie prostopadłościanu. 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, edytowanie, przesuwanie i zmienianie rozmiaru płaszczyzn.

Narzędzie Tworzenie płaszczyzny IP 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. *Q 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 Punktu zbiegu oraz Retusz przy użyciu narzędzia Stempel.

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 Przekształcanie swobodne.

Narzędzie Kroplomierz 🌌 Pozwala wybrać kolor malowania w oknie podglądu.

Narzędzie Miarka 📟 Umożliwia pomiary odległości oraz pomiary kątów położenia obiektu na płaszczyźnie. Zobacz także Pomiary w oknie Punkt zbiegu (Photoshop Extended).

Narzędzie Lupka ^Q Pozwala powiększyć lub zmniejszyć obraz w oknie podglądu. Narzędzie Rączka Pozwala przesuwać obraz w oknie podglądu.

Powiększanie lub zmniejszanie okna podglądu

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 ze znakiem plus (+) lub minus (–), aby powiększyć lub zmniejszyć obraz.
- 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

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

Do góry

1. (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, przed użyciem polecenia Punkt zbiegu należy utworzyć nową warstwę. Utworzenie oddzielnej warstwy pozwala w takim wypadku zachować oryginalny obraz, a dodatkowo umożliwia regulację 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
- 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. Przed skopiowaniem tekstu do schowka należy zrasteryzować 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 oraz Informacje o maskach i kanałach alfa.
- 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.

2. Wybierz polecenie Filtr > Punkt zbiegu.

3. 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 dialogowym Punkt zbiegu.

4. 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.
- 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.

- Zamaluj wybrane miejsca kolorem lub próbkowanymi pikselami. Szczegółowe informacje można znaleźć w części Malowanie kolorem w oknie Punktu zbiegu lub Malowanie próbkowanymi pikselami w oknie Punktu zbiegu.
- Przeskaluj, obróć, odwróć, przerzuć lub przesuń swobodne zaznaczenie. Szczegółowe informacje można znaleźć w części Informacje o zaznaczeniach w oknie Punkt zbiegu.
- Zmierz element na płaszczyźnie. Pomiary można odtwarzać w programie Photoshop dzieki dostępnej w oknie Punkt zbiegu opcji Renderuj pomiary do programu Photoshop. Szczegółowe informacje znajdują się w rozdziale Pomiary w oknie Punkt zbiegu (Photoshop Extended).

5. (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, tekstury i danych 3D.

6. Kliknij przycisk 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.

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.

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.

Wyznaczanie i dopasowywanie płaszczyzn perspektywy w oknie dialogowym Punkt zbiegu

1. Zaznacz narzędzie Tworzenie płaszczyzny 鞸, po czym klikając w oknie podglądu, wyznacz cztery narożniki.

Definiując płaszczyzne, 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 ᢝ 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

Do góry

Do góry

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.

Q 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 węzeł narożny. Dopasowanie jednej płaszczyzny wpływa na płaszczyznę, która jest z nią połączona. (Węzły narożne są niedostępne, jeśli połączone są więcej niż dwie płaszczyzny.)



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.



Zmieniony kąt płaszczyzny.

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.

Kolor żółty Sygnalizuje, że płaszczyzna jest niepoprawna. Nie można wyznaczyć niektórych punktów zbiegu płaszczyzny. Ważne: Mimo że istnieje możliwość edytowania niepoprawnej żółtej lub czerwonej płaszczyzny, a w szczególności odrywania płaszczyzn

prostopadłych, rezultaty takich operacji nie będą miały prawidłowej orientacji.

Wyświetlanie i ukrywanie siatki, aktywnych zaznaczeń i granic płaszczyzny perspektywy

💠 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

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz narzędzie Edycja płaszczyzny kłub Tworzenie płaszczyzny kłub, 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.

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.

Z menu okna Punkt zbiegu wybierz opcję Renderuj siatki do programu Photoshop.

Polecenie Renderuj siatki do programu Photoshop musi być wybierane dla każdej sesji 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.

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 Punkt 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 jestzaznaczeniem 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.



Wklejony element w filtrze Punkt zbiegu.

Okno Punkt zbiegu zawiera dodatkową opcję przesuwania zaznaczeń. Można bowiem wypełnić zaznaczenie pikselami z obszaru, na którym zostanie umieszczony kursor.

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.
- 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.
- 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

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. Odbij

 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

Do góry

- 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.





R





C

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

Kopiowanie zaznaczeń w oknie Punkt zbiegu

Do góry

- 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 usunieciu 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.

Wklejanie elementu w oknie Punkt zbiegu

Do góry

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.

- 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: Przed skopiowaniem tekstu należy go zrasteryzować. Kliknij warstwę tekstową prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Rasteryzuj. Następnie wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko i skopiuj zaznaczenie do schowka.
- 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

Do góry

- 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 i wybrać kolor.
- W obszarze opcji narzędzia określ wartości ustawień Średnica (rozmiar pędzla), Twardość (gładkość krawędzi) i Krycie (stopień, w jakim 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.
 - Varzędzie Pędzel uwzględnia zaznaczenia ramką można go używać do malowania na krawędziach takich zaznaczeń. Na przykład, gdy jest zaznaczona płaszczyzna, można narysować linię wzdłuż jej obwodu.

Malowanie próbkowanymi pikselami w oknie Punktu zbiegu

Do góry

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 📥.
- W obszarze opcji narzędzi ustaw opcję Średnica (rozmiar pędzla), Twardość (stopień nierównomierności brzegów pędzla) oraz Krycie (stopień, w jakim 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 (Photoshop Extended)

Do góry

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.

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 tej opcji można skorzystać w przypadku, gdy siatka powiązana z pomiarem jest zbyt gęsta i utrudnia 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.

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.

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

Zaznacz linię pomiaru i wciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete.

Wyświetlanie i ukrywanie pomiarów w oknie Punkt zbiegu

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.

Z menu okna Punkt zbiegu wybierz opcję Renderuj pomiary do programu Photoshop.

Polecenie Renderuj pomiary do programu Photoshop musi być wybierane dla każdej sesji 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.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Wypaczanie elementu Wypaczenie marionetkowe

Wypaczanie elementu

Do góry

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.
- 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.

S 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 O 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.

Wypaczenie marionetkowe

Wypaczenie marionetkowe udostępnia na ekranie siatkę umożliwiającą silne odkształcenie określonych obszarów obrazu, przy zachowaniu pozostałych obszarów bez zmian. Funkcja ta ma różnorodne zastosowania, od drobnego retuszu obrazów (np. układania włosów) po całkowite transformacje (jak np. zmiana położenia rąk lub nóg).

Wypaczenie marionetkowe można zastosować nie tylko do warstw obrazów, lecz także do masek warstw i masek wektorowych. Do nieniszczących zniekształceń obrazów należy używać obiektów inteligentnych. (Zobacz Utwórz obiekty inteligentne).

- 1. Na panelu Warstwy wybierz warstwę lub maskę, którą chcesz transformować.
- 2. Wybierz polecenie Edycja > Wypaczenie marionetkowe.
- 3. Na pasku opcji dopasuj następujące ustawienia siatki:

Tryb Określa ogólną elastyczność siatki.

💡 Wybierz opcję Zniekształcanie dla elastycznej siatki odpowiedniej dla wypaczonych obrazów panoramicznych i map tekstur.

Gęstość Określa odległość między punktami siatki. Ustawienie Więcej punktów zwiększa precyzję, ale powoduje wydłużenie czasu przetwarzania; ustawienie Mniej punktów ma skutek przeciwny.

Rozszerzenie Powoduje rozszerzenie lub zwężenie zewnętrznej krawędzi siatki.

Pokaż siatkę Usunięcie zaznaczenia tej opcji powoduje, że widoczne są tylko punkty dopasowujące siatkę, a nie sama siatka, przez co uzyskuje się bardziej przejrzysty podgląd transformacji.

💡 Aby tymczasowo ukryć punkty dopasowania, naciśnij klawisz H.

4. Klikaj w oknie obrazu, aby dodawać punkty w miejscach, które mają podlegać transformacji, i w miejscach, które powinny zostać unieruchomione.



Przesuwanie punktu na siatce marionetki. Punkty powodują, że pobliskie obszary nie ulegają zmianom.

- 5. Aby zmienić położenie punktów lub usunąć punkty, wykonaj dowolne z następujących czynności:
 - Przeciągaj punkty, aby wypaczać siatkę.
 - Aby odsłonić obszar siatki zasłonięty przez inny obszar, klikaj przyciski Głębokość punktu 📽 📽 na pasku opcji.
 - Aby usunąć zaznaczone punkty, naciśnij klawisz Delete. Aby usunąć pojedynczy punkt, umieść wskaźnik bezpośrednio nad nim i naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS); gdy pojawi się ikona nożyczek ³, kliknij.
 - Kliknij przycisk Usuń wszystkie punkty ^U na pasku opcji.
 - Aby zaznaczyć wiele punktów, klikaj je kolejno, trzymając wciśnięty klawisz Shift, lub z menu kontekstowego wybierz polecenie Zaznacz wszystko.
- 6. Aby obrócić siatkę wokół punktu, wybierz go, następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby obrócić siatkę o określony kąt wyrażony w stopniach, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i umieść wskaźnik w pobliżu punktów, ale nie nad którymkolwiek z nich. Gdy pojawi się okrąg, obracaj siatkę, przeciągając wskaźnik.

💡 Na pasku opcji wyświetlany jest kąt obrotu.

- Aby automatycznie obrócić siatkę zgodnie z wybraną opcją Tryb, wybierz opcję Automatycznie z menu Obróć na pasku opcji.
- 7. Po zakończeniu transformacji naciśnij klawisz Enter lub Return.



Naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby obrócić siatkę wokół zaznaczonego punktu.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Filtr Formowanie

Omówienie filtra Formowanie Ulepszenia filtra Formowanie | Tylko w usłudze Creative Cloud Stosowanie funkcji Formowanie jako filtra inteligentnego | Tylko w usłudze Creative Cloud Narzędzia do zniekształcania Zniekształcanie obrazu Zamrażanie i rozmrażanie obszarów Praca z siatkami Praca z tłem Rekonstrukcja zniekształceń

Omówienie filtra Formowanie

Do góry

Filtr Formowanie umożliwia interaktywne wykrzywianie, wyciąganie, wypychanie, obracanie, odbijanie i wybrzuszanie obszarów obrazu. Wprowadzane zniekształcenia mogą być subtelne bądź radykalne. Z tego względu polecenie Formowanie jest bardzo przydatne zarówno do retuszowania obrazów, jak i do tworzenia efektów artystycznych. Filtr Formowanie może być stosowany do obrazów o 8 lub 16 bitach na kanał.



Zniekształcanie obrazu za pomocą filtra Formowanie

Narzędzia i opcje filtra Formowanie oraz podgląd wyników jego zastosowania są dostępne w oknie dialogowym Formowanie. Aby wyświetlić to okno dialogowe, wybierz polecenie Filtr > Formowanie. W wersji CS6 można skorzystać z dodatkowych opcji, wybierając polecenie Tryb zaawansowany.

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Firma Adobe poleca



Usuwanie wad obrazu za pomocą filtra Formowanie Eddie Tapp: Efekty kinowe w programach dla fotografów Zawodowy fotograf i wykładowca, Eddie

Tapp, omawia podstawowe narzędzia i opcje filtra Formowanie, usuwając przy tym wady z fotografii projektu odzieży.

Powiększanie lub zmniejszanie okna podglądu

Zaznacz narzędzie Powiększenie w oknie dialogowym Formowanie, 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

Zaznacz narzędzie Rączka w oknie dialogowym Formowanie, a następnie przeciągnij kursor w oknie podglądu. Można również, przy zaznaczonym dowolnym narzędziu, przytrzymywać w czasie przeciągania klawisz spacji.

Ulepszenia filtra Formowanie | Tylko w usłudze Creative Cloud

Do góry

W wersji programu Photoshop oferowanej w usłudze Creative Cloud znacznie zwiększono wydajność filtra Formowanie. Obsługuje on teraz

obiekty inteligentne, w tym warstwy wideo będące obiektami inteligentnymi, i jest stosowany jako filtr inteligentny.

Kolejnym ulepszeniem filtra Formowanie jest nowe zachowanie związane z narzędziem Rekonstrukcja. Przeciągnięcie narzędziem Rekonstrukcja po wypaczeniu przy wciśniętym klawiszu Alt (Windows) lub Option (Mac OS) powoduje wygładzenie wypaczenia, a nie zmniejszenie jego natężenia lub jego usunięcie.

Stosowanie funkcji Formowanie jako filtra inteligentnego | Tylko w usłudze Creative Cloud

Filtr Formowanie obsługuje obiekty inteligentne, w tym warstwy wideo będące obiektami inteligentnymi, i jest stosowany jako filtr inteligentny. Podczas stosowania filtra Formowanie do obiektu inteligentnego siatki są teraz automatycznie zapisywane w dokumencie. Siatki zastosowane do obiektów inteligentnych są kompresowane i można je edytować w przypadku ponownego stosowanie filtra Formowanie. Osadzenie siatek (nawet skompresowanych) zwiększa rozmiar pliku.

Aby zastosować filtr Formowanie jako filtr inteligentny:

- 1. Zaznacz warstwę będącą obiektem inteligentnym w panelu Warstwy.
- 2. Wybierz polecenie Filtr > Formowanie.

Narzędzia do zniekształcania

Niektóre narzędzia okna dialogowego Formowanie 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 Zawijanie w przód 🖗 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.

Rekonstrukcja, narzędzie 🐝 Powoduje odwracanie dodanego zniekształcenia podczas przeciągania za pomocą myszy.

Narzędzie Wirówka w prawo 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).

(CS5) narzędzie Odbicie ⁶ 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. (CS5) narzędzie Turbulencja S Umożliwia płynne rozpraszanie pikseli. Służy do tworzenia chmur, fal, ognia i podobnych efektów.

Opcje narzędzia Zniekształcenie

W sekcji Opcje narzędzia w oknie dialogowym można ustawić następujące opcje:

Rozmiar pędzla Pozwala określić wielkość pędzla używanego do zniekształcania obrazu.

Gęstość pędzla Pozwala kontrolować wtapianie pędzla na krawędziach. Efekt jest najbardziej intensywny pośrodku pędzla, a delikatniejszy na krawędziach.

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.

(CS5) Wahanie turbulencji Pozwala kontrolować intensywność mieszania pikseli przez narzędzie Turbulencja.

(CS5) Tryb rekonstrukcji Opcja narzędzia Rekonstrukcja. Wybrany tryb określa sposób, w jaki narzędzie odtwarza obszar okna podglądu.

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.

Uwaga: Jeśli zaznaczono warstwę tekstową lub warstwę kształtu, należy ją zrasteryzować przed wykonaniem dalszych operacji. Dzięki temu będzie można zastosować do niej filtr Formowanie. 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 > Formowanie.
- 3. Zamroź obszary obrazu, które mają pozostać w stanie niezmienionym.
- 4. Wybierz jedno z narzędzi filtra Formowanie, które umożliwiają zniekształcenie obrazu w oknie podglądu. Zniekształć obraz, przeciągając kursor narzędzia w oknie podglądu.
- 5. Po zniekształceniu obrazu podglądu można wykonać następujące działania:
 - Za pomocą narzędzia Rekonstrukcja 🐝 lub funkcji Opcje rekonstrukcji można w całości lub częściowo cofnąć zmiany.
 - Inne narzędzia oferują nowe metody modyfikowania obrazu.
- 6. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno Formowanie i zastosować zmiany do warstwy aktywnej.
 - Kliknij przycisk Anuluj, aby zamknąć okno Formowanie bez stosowania zmian do warstwy.
 - 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.

Zamrażanie i rozmrażanie obszarów

Do góry

Można zamrozić obszary, które nie powinny ulec zmianie, a także rozmrozić obszary w celu umożliwienia ich edytowania. Jest również możliwa zamiana obszarów zamrożonych z rozmrożonymi.

Zamrażanie obszarów

Zamrażanie obszarów w oknie podglądu pozwala uchronić je przed zmianami. Zamarznięte obszary są konwertowane przy użyciu maski namalowanej za pomocą narzędzia Maska zamrażająca 🗹. Obszary można również zamrozić za pomocą istniejącej maski, zaznaczenia lub przezroczystości. Dalsze czynności w oknie podglądu może ułatwić wyświetlenie maski.

Korzystanie z narzędzia Maska zamrażająca Wybierz narzędzie Maska zamrażająca **S** i przeciągnij na obszarze, który ma być chroniony. Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia zamrażanie w linii prostej pomiędzy punktem bieżącym i punktem klikniętym uprzednio. **Używanie istniejących zaznaczeń, masek lub kanałów przezroczystości** W przypadku stosowania filtra Formowanie do warstwy z zaznaczeniem, maską warstwy, przezroczystością lub kanałem alfa wybierz opcję Zaznaczenie, Maska warstwy, Przezroczystość lub Szybka maska za pomocą dowolnego z pięciu menu podręcznych (dowolnej z ikon) w obszarze Opcje maski w oknie dialogowym. Pozwala to określić sposób zamrażania lub maskowania obszarów na obrazie podglądu.

Zamrażanie wszystkich rozmrożonych obszarów W obszarze 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 Formowanie

Jeżeli na obrazie utworzono zaznaczenie, przezroczystość lub maskę, to po otwarciu okna dialogowego Formowanie informacje te zostaną zachowane. Do wyboru są następujące opcje maski:

Zastąp zaznaczenie D Pozwala wyświetlić zaznaczenie, maskę lub przezroczystość z oryginalnego obrazu.

Dodaj do zaznaczenia D Powoduje wyświetlenie maski na oryginalnym obrazie, co umożliwia rozszerzenie zaznaczenia za pomocą narzędzia Maska zamrażająca. 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.

Uwaga: Jeśli istnieje zaznaczenie, filtr ogranicza podgląd i przetwarzanie do prostokątnego obszaru zawierającego to zaznaczenie. W przypadku zaznaczeń prostokątną ramką zaznaczony obszar jest identyczny z obszarem podglądu, dlatego wybranie opcji Zaznaczenie z menu opcji maski nie odnosi żadnego skutku.

Rozmrażanie obszarów

Aby rozmrozić zamrożone obszary do edycji, wykonaj jedną z następujących czynności:

• Wybierz narzędzie Maska rozmrażająca i przeciągnij po obszarze. Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia rozmrażanie w linii prostej pomiędzy punktem bieżącym i punktem klikniętym uprzednio.

490

- 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.

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 wyświetlić siatkę, przejdź do sekcji Opcje widoku okna dialogowego, zaznacz opcję Siatka, a następnie określ wielkość i kolor siatki.
- Aby pokazać tylko siatkę, zaznacz opcję Siatka, a następnie usuń zaznaczenie opcji 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 zapisaną siatkę zniekształcenia, kliknij opcję Wczytaj siatkę, wybierz plik siatki, a następnie kliknij przycisk Otwórz. Jeśli obraz i siatka zniekształcenia mają różne rozmiary, siatka jest skalowana do wielkości obrazu.
- (CS6) Aby zastosować ostatnią zapisaną siatkę zniekształcenia, kliknij opcję Wczytaj ostatnią siatkę.
- (Creative Cloud) Siatki są automatycznie zapisywane w dokumencie. Siatki zastosowane do obiektów inteligentnych podlegają kompresji.
 Można je ponownie edytować.

Uwaga: (Creative Cloud) Osadzone siatki zwiększają rozmiar pliku (nawet wtedy, gdy są skompresowane).

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 Wybierz opcję Pokaż tło, a następnie wybierz polecenie Tło z menu Użyj i wybierz opcję z menu Tryb.

Wyświetlanie zmian warstwy docelowej bez pokazywania tła Z menu Użyj wybierz polecenie Wszystkie warstwy. Ustawienie krycia równego 0 powoduje wyświetlenie tylko warstwy docelowej z w pełni zastosowanymi efektami filtra Formowanie. Ustawienie wyższej wartości krycia pozwala pokazać mniej efektu filtra Formowanie na warstwie docelowej.

Zmienianie mieszania między warstwą docelową a tłem Określ wartość w polu Krycie.

Określanie sposobu łączenia warstwy docelowej i tła w podglądzie obrazu Wybierz opcję z menu Tryb.

Ukrywanie tła W sekcji Opcje widoku wyłącz opcję Pokaż tło.

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. Korzystając z narzędzia Maska zamrażająca, można zapobiec rekonstrukcji zniekształconych obszarów.

Do góry

Do góry



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

Wykonaj następujące czynności:

- (CS6) Kliknij opcję Rekonstrukcja w obszarze Opcje rekonstrukcji w oknie dialogowym. Następnie w oknie dialogowym cofania rekonstrukcji określ poziom przywracania i kliknij przycisk OK.
- (CS5) Wybierz tryb rekonstrukcji w obszarze Opcje rekonstrukcji w oknie dialogowym. Aby efekt został zastosowany raz, kliknij przycisk Rekonstrukcja w obszarze Opcje rekonstrukcji. Rekonstrukcję można stosować wielokrotnie i przywracać w ten sposób coraz mniej zniekształcony wygląd obrazu.

Usuwanie wszystkich zniekształceń

Kliknij przycisk Przywróć wszystko w obszarze Opcje rekonstrukcji w oknie dialogowym. Spowoduje to usunięcie zniekształceń nawet w obszarach zamrożonych.

Rekonstrukcja części zniekształconego obrazu

- 1. Zamroź obszary, które mają pozostać zniekształcone.
- 2. Wybierz narzędzie Rekonstrukcja 🐝 i określ opcje pędzla w obszarze Opcje narzędzia w oknie dialogowym.
- 3. (Tylko CS5) Wybierz opcję z menu Tryb rekonstrukcji w obszarze Opcje narzędzia w oknie dialogowym.
- 4. Przeciągnij przez obszar, który chcesz zrekonstruować. Piksele są przesuwane szybciej pośrodku pędzla. Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia rekonstrukcję w linii prostej pomiędzy punktem bieżącym i punktem klikniętym uprzednio.

(CS5) Powtarzanie zniekształceń próbkowanych z punktu początkowego

- 1. Po zniekształceniu obrazu podglądu wybierz jeden z trybów rekonstrukcji z menu Tryb w obszarze Opcje narzędzia w oknie dialogowym.
- 2. Wybierz narzędzie Rekonstrukcja 🐝 i przeciągnij od punktu początkowego na obrazie podglądu.

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.

(Tylko CS5) Tryby rekonstrukcji

Do wyboru są następujące tryby rekonstrukcji:

Odwróć Pozwala przywrócić skalę zniekształceń, nie wprowadzając żadnego wygładzania.

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.

Aby dopasować intensywność działania trybu rekonstrukcji, należy wybrać ją z menu wyskakującego (bez etykiety), które znajduje się nad menu Tryb. Każda zmiana intensywności zostaje odzwierciedlona w podglądzie.

(Tylko CS5) Dodatkowe tryby narzędzia Rekonstrukcja

Narzędzie Zrekonstruuj może działać w trzech dodatkowych 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. Więcej tematów Pomocy

Wideo na temat obsługi obiektów inteligentnych w przypadku galerii rozmyć i filtra Formowanie

(CC) BY-NC-SR

Przekształcanie swobodne

Do góry

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 k. 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 Ana 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 ^Q 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.

(CC) BY-NC-SR

Tworzenie obrazów panoramicznych za pomocą funkcji Photomerge

Informacje o funkcji Photomerge Robienie zdjęć na potrzeby funkcji Photomerge Tworzenie kompozycji Photomerge Tworzenie panoram 360-stopniowych (Photoshop Extended)

Firma Adobe poleca



Fragment podręcznika: Łatwe tworzenie panoram Scott Kelby

Szybko poznaj funkcję Photomerge, zapoznając się z fragmentem podręcznika programu Adobe Photoshop dla fotografików korzystających z technologii cyfrowych.

Informacje o funkcji Photomerge

Polecenie Photomerge ™ pozwala połączyć kilka fotografii w jeden ciągły obraz. Można np. wykonać pięć nakładających się zdjęć miasta, a następnie scalić je w panoramę. Polecenie Photomerge pozwala składać fotografie ułożone w poziomie, a także w pionie.



Obrazy źródłowe (na górze) oraz gotowa kompozycja Photomerge (na dole)

Aby utworzyć kompozycję Photomerge, wybierz polecenie Plik > Automatyzacja > Photomerge, a następnie wybierz pliki źródłowe i określ opcje układu i mieszania. Dostępne opcje zależą od sposobu, w jaki zrobiono zdjęcia przedstawiające widok panoramiczny. Jeśli na przykład zrobiono zdjęcia dla panoramy o zakresie 360 stopni, zalecane jest użycie opcji układu Sferyczne. Powoduje ona złączenie obrazów i przekształcenie ich tak, jakby odwzorowywały wnętrze kuli, dzięki czemu podczas oglądania powstanie wrażenie widoku panoramy o zakresie 360 stopni.

Film zawierający ogólną prezentację funkcji Photomerge można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0013_pl.

Robienie zdjęć na potrzeby funkcji Photomerge

Jakość kompozycji panoramicznych zależy w dużym stopniu od fotografii, z których je utworzono. Aby uniknąć problemów, podczas robienia zdjęć przeznaczonych do kompozycji Photomerge należy przestrzegać następujących wytycznych:

Należy zadbać o odpowiednie nałożenie zdjęć Obrazy powinny zachodzić na siebie mniej więcej w 40%. Jeżeli obszar nałożenia jest mniejszy, to funkcja Photomerge 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%, ich połączenie za pomocą funkcji Photomerge może się nie powieść. 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 Photomerge 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

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Do górv

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 Zdjęcia wykonane za pomocą obiektywów zniekształcających mogą być nieprawidłowo przetwarzane przez funkcję Photomerge. Jednak opcja Automatycznie umożliwia kompensację zniekształceń spowodowanych przez obiektyw typu rybie oko.

Należy zachować takie same parametry ekspozycji Należy unikać wybiórczego stosowania lampy błyskowej (tylko w przypadku niektórych zdjęć). Funkcje mieszania narzędzia Photomerge ułatwiają wprawdzie wygładzenie efektów różnego poziomu ekspozycji, ale przy ogromnych różnicach wyrównanie tych wartości 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 Photomerge

Do góry

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Photomerge.
 - W programie Adobe® Bridge wybierz z paska menu polecenie Narzędzia > Photoshop > Photomerge. Przejdź do kroku nr 5. *Uwaga:* Polecenie Photomerge jest stosowane do wszystkich obrazów wyświetlanych (w danej chwili) w programie Bridge. Aby polecenie Photomerge miało wpływ tylko na wybrane obrazy, należy je wcześniej zaznaczyć.
- W oknie dialogowym Photomerge w obszarze Source Files (Pliki źródłowe) wybierz z menu Użyj (Use) jedną z następujących opcji: Files (Pliki) Kompozycja Photomerge jest generowana z pojedynczych plików.

Folders (Foldery) Kompozycja Photomerge jest generowana ze wszystkich obrazów zapisanych w danym folderze.

- 3. Określ obrazy, które będą używane, wykonując jedną z następujących czynności:
 - Aby wybrać pliki obrazów albo folder zawierający obrazy, kliknij przycisk Browse (Przeglądaj) i przejdź do odpowiednich plików lub do folderu.
 - · Aby użyć obrazów otwartych obecnie w programie Photoshop, kliknij przycisk Add Open Files (Dodaj otwarte pliki).
 - · Aby usunąć obraz z listy Source File (Plik źródłowy), zaznacz plik i kliknij przycisk Remove (Usuń).

4. Wybierz opcję układu:

Auto (Automatycznie) Program Photoshop analizuje obrazy źródłowe i stosuje układ Perspective (Perspektywa), Cylindrical (Cylindryczne) lub Spherical (Sferyczne), tak aby uzyskać możliwie najlepszy wynik funkcji łączenia obrazów.

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.

Cylindrical (Cylindryczne) Pozwala zredukować zniekształcenie w kształcie przewężenia, które występuje w układzie Perspective (Perspektywa) przy wyświetleniu pojedynczych obrazów na rozciągniętym walcu. Zachodzące na siebie elementy plików są nadal dopasowywane. Obraz odniesienia jest umieszczany w środku. Układ sprawdza się najlepiej w przypadku szerokich panoram.

A

B





Stosowanie odwzorowania cylindrycznego.

A. Oryginał B. Efekt zastosowania odwzorowania cylindrycznego

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

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

Reposition (Zmień pozycję) Powoduje wyrównanie warstw i dopasowanie elementów nakładających się. Nie są przekształcane (pochylane, rozciągane) żadne warstwy źródłowe.

5. Wybierz dowolną z następujących opcji:

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

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

Geometric Distortion Correction (Korekta zniekształcenia geometrycznego) Kompensuje zniekształcenia beczkowate i poduszkowate oraz powodujące efekt rybiego oka.

6. Kliknij przycisk OK.

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.

Q Aby zastąpić puste obszary wokół krawędzi obrazu, można użyć funkcji wypełniania z uwzględnieniem zawartości. (Zobacz Wypełnienia z uwzględnianiem zawartości, wzorku lub historii).

Tworzenie panoram 360-stopniowych (Photoshop Extended)

Do góry

Zastosowanie funkcji Photomerge w połączeniu z funkcjami 3D umożliwia utworzenie panoramy 360-stopniowej. Najpierw połącz obrazy, aby utworzyć panoramę, a następnie zawiń panoramę i złącz za pomocą polecenia Spherical Panorama (Panorama sferyczna).

Zdjęcia powinny obejmować pełny okrąg i nakładać się w odpowiednim stopniu. Optymalne efekty uzyskuje się, gdy zdjęcia są robione z pomocą głowicy do panoram na statywie.

- 1. Wybierz polecenie Plik > Automatyzacja > Photomerge.
- 2. W oknie dialogowym Photomerge dodaj obrazy, których chcesz użyć.

Nie należy dołączać obrazów obejmujących górę (zenit) i dół (nadir) sceny. Zostaną one dodane później.

- 3. Wybierz ustawienie Spherical (Sferyczne) dla opcji Layout (Układ).
 - Q Jeśli zdjęcie zrobiono przy użyciu obiektywu typu "rybie oko", wybierz opcję automatycznego układu oraz opcję Geometric Distortion Correction (Poprawka zniekształcenia geometrycznego). Jeśli program Photoshop nie może automatycznie zidentyfikować obiektywu, pobierz darmowy program Adobe Lens Profile Creator ze strony internetowej firmy Adobe.
- 4. (Opcjonalnie) Wybierz ustawienie Vignette Removal (Usuwanie winiet) lub Geometric Distortion (Zniekształcenie geometryczne) dla opcji (Korekcja obiektywu).
- 5. Kliknij przycisk OK.

Na krawędziach obrazu panoramy mogą występować przezroczyste piksele. Niekiedy takie piksele uniemożliwiają prawidłowe zawinięcie panoramy 360-stopniowej. Można wykadrować takie piksele lub zidentyfikować je i usunąć za pomocą filtra Przesunięcie.

- 6. Wybierz polecenie 3D > Nowy kształt z warstwy > Panorama sferyczna.
- 7. (Opcjonalnie) Ręcznie dodaj do kuli górny i dolny obraz. Pozostałe przezroczyste piksele można również zamalować na warstwie panoramy sferycznej 3D.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Skalowanie z uwzględnieniem zawartości

Zmienianie rozmiarów obrazów i ochrona zawartości Zachowywanie zawartości wizualnej podczas skalowania obrazów Określanie zawartości chronionej podczas skalowania

Zmienianie rozmiarów obrazów i ochrona zawartości

Do góry

Skalowanie z uwzględnieniem zawartości powoduje zmianę rozmiaru obrazu bez zmieniania ważnej zawartości wizualnej, między innymi osób, budynków i zwierząt. Normalne skalowanie ma równy wpływ na wszystkie piksele podczas zmieniania rozmiaru obrazu. Skalowanie z uwzględnieniem zawartości najczęściej wpływa na piksele w obszarach, które nie zawierają ważnej zawartości wizualnej. Skalowanie z uwzględnieniem zawartości pozwala zmniejszać lub zwiększać skalę obrazów w celu polepszenia kompozycji, dopasowania układu lub zmiany orientacji. Istnieje opcja umożliwiająca określenie stosunku skalowania z uwzględnieniem zawartości do normalnego skalowania, dzięki czemu można używać normalnego skalowania podczas zmiany rozmiaru obrazów.

Skalowanie z uwzględnieniem zawartości pozwala na używanie kanału alfa w celu ochrony zawartości podczas zmiany rozmiaru, dzięki czemu jest możliwe zachowanie określonych obszarów podczas skalowania obrazu.

Skalowanie z uwzględnieniem zawartości działa z warstwami i zaznaczeniami. Obsługuje tryby obrazów RGB, CMYK, Lab oraz Skala szarości, a także wszystkie głębie bitowe. Skalowanie z uwzględnieniem zawartości nie działa z warstwami dopasowań, maskami warstw, pojedynczymi kanałami, obiektami inteligentnymi, warstwami 3D, warstwami wideo, z wieloma warstwami jednocześnie ani z grupami warstw.



A. Oryginalny obraz B. Skalowanie — zwężanie C. Skalowanie — zwężanie z uwzględnieniem zawartości

Film przedstawiający skalowanie z uwzględnieniem zawartości można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_pl. (Omówienie tej funkcji rozpoczyna się od czwartej minuty filmu.)

Zachowywanie zawartości wizualnej podczas skalowania obrazów

Do góry

- 1. (Opcjonalnie) W przypadku skalowania warstwy tła wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko.
- 2. Wybierz polecenie Edycja > Skala z uwzględnieniem zawartości.
- 3. Na pasku opcji określ jedną z następujących opcji:

Położenie punktu odniesienia do Kliknij kwadrat znajdujący się na lokalizatorze punktu odniesienia do katego będzie skalowany obraz. Domyślnie tym punktem jest środek obrazu.

Użyj pozycjonowania względnego dla punktu odniesienia 🛆 Kliknij przycisk, aby określić nową pozycję punktu odniesienia w stosunku do jego bieżącej pozycji.

Położenie punktu odniesienia Pozwala umieścić punkt odniesienia w określonym położeniu. Wprowadź wymiary osi X i Y w pikselach.

Procent skalowania Określa skalowanie obrazu jako wartość procentową oryginalnego rozmiaru. Wprowadź wartość procentową szerokości (Sz) i wysokości (W). W razie potrzeby kliknij opcję Zachowaj proporcje 🗓.

Wartość Określa stosunek skalowania z uwzględnieniem zawartości do normalnego skalowania. Określ procent skalowania z uwzględnieniem zawartości, wpisując odpowiednią wartość w polu tekstowym lub klikając strzałkę i przeciągając suwak.

Chroń Pozwala wybrać kanał alfa, który określa obszar chroniony.

Ochrona tonów karnacji Pozwala podjąć próbę zachowania obszarów zawierających tony karnacji.

- 4. Aby przeskalować obraz, przeciągnij obwiednię. Proporcjonalne skalowanie umożliwia klawisz Shift. Kursor ustawiony nad uchwytem przyjmie kształt podwójnej strzałki.
- 5. Kliknij opcję Anuluj przekształcenie ♥ lub Zatwierdź przekształcenie ✔.

Określanie zawartości chronionej podczas skalowania

- Do góry
- 1. Zaznacz zawartość, która ma być chroniona, a następnie na panelu Kanały kliknij opcję Zapisz zaznaczenie jako kanał 🔟.
- 2. (Opcjonalnie) W przypadku skalowania warstwy tła wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko.
- 3. Wybierz polecenie Edycja > Skala z uwzględnieniem zawartości.
- 4. Na pasku opcji wybierz utworzony kanał alfa.
- 5. Aby przeskalować obraz, przeciągnij obwiednię.

(CC) BY-NC-SR

Rysowanie i malowanie

Kształty wektorowe

Infinite Skills (7 października 2012) Samouczek wideo Rysowanie kształtów w programie CS6

Nowe narzędzia do prac z kształtami i tekstem oraz narzędzia twórcze

Lynda.com (7 maja 2012) Samouczek wideo W tym artykule opisano oryginalne kształty wektorowe, style tekstu i inne elementy.

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Modyfikowanie kształtów | CC, CS6

Modyfikowanie prostokątów i prostokątów zaokrąglonych Ustawianie opcji obrysu kształtu

Modyfikowanie prostokątów i prostokątów zaokrąglonych

Wymiary i położenie prostokąta można dopasować. W programie Photoshop CC można zmieniać promienie zaokrągleń kształtu prostokąta zaokrąglonego po jego narysowaniu. Każdy róg można dostosować osobno, a zmiany można wprowadzać w prostokątach na kilku warstwach jednocześnie.

Uwaga: W przypadku zaznaczenia kilku prostokątów w panelu Właściwości są wyświetlane wartości dotyczące prostokąta położonego najwyżej. Wartości wprowadzane przez użytkownika są stosowane do wszystkich zaznaczonych prostokątów.

- 1. Za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżek zaznacz co najmniej jeden prostokąt lub prostokąt zaokrąglony.
- 2. Aby zmienić wymiary prostokąta, wpisz odpowiednie wartości w polach tekstowych wysokości i szerokości w panelu Właściwości lub na pasku opcji.

Aby nie ograniczać proporcji wysokości i szerokości, kliknij ikonę na pasku opcji w celu rozłączenia tych wartości.

- 3. Aby zmienić położenie prostokąta, wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Przenieś zawartość warstwy za pomocą narzędzia Przesuwanie.
 - Przeciągnij prostokąt za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżek.
 - W panelu Właściwości wpisz w polach tekstowych X i Y odpowiednie współrzędne w pikselach.
- 4. Aby zmodyfikować promień zaokrąglenia, wykonaj dowolną z następujących czynności w panelu Właściwości:
 - · Wpisz wartości w polach tekstowych, aby dostosować każdy promień zaokrąglenia osobno.
 - Wpisz wartość w polu tekstowym Promień, aby jednakowo zmienić promień zaokrąglenia wszystkich rogów.
 - W panelu Właściwości można także wskazać ikonę narożnika i przeciągnąć go w lewo lub prawo w celu wprowadzenia wartości promienia.

Ustawianie opcji obrysu kształtu

Do góry

- 1. Za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżek zaznacz kształt, którego ścieżkę chcesz zmodyfikować.
- 2. W panelu Właściwości lub na pasku opcji narzędzia kliknij ikonę menu Ustaw typ obrysu kształtu, aby otworzyć panel Opcje obrysu.
- 3. W panelu Opcje obrysu wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Wybierz odpowiedni typ obrysu.
 - Kliknij ikonę Wyrównaj i wybierz odpowiednią opcję, aby określić położenie obrysu względem jego ścieżki.
 - Kliknij ikonę Zakończenia i wybierz styl zakończeń określający wygląd obu końców ścieżki:

Opcja Kreseczka tworzy kwadratowe zakończenia sięgające punktów końcowych.

Opcja Koniec zaokrąglony tworzy półokrągłe zakończenia, które wystają o połowę grubości obrysu poza punkty końcowe.

Opcja **Wierzchołek wystający** tworzy kwadratowe zakończenia, które wystają o połowę grubości obrysu poza punkty końcowe. Opcja ta sprawia, że grubość obrysu rozkłada się równomiernie we wszystkich kierunkach na ścieżce.

Uwaga: Zakończenia są widoczne tylko wtedy, gdy ścieżka jest otwarta. Ponadto style zakończeń są wyraźniej widoczne przy grubszym obrysie.

· Kliknij ikonę Narożnik, aby wyświetlić obrys w punktach narożnych:

Opcja **Zgięcie ostre** tworzy ostro zakończone narożniki, które wystają poza punkt końcowy, gdy ich długość mieści się w granicach progu ścięcia.

Opcja Złączenie zaokrąglone tworzy zaokrąglone narożniki, które wystają o połowę grubości obrysu poza punkty końcowe.

Opcja Złączenie ukośne tworzy kwadratowe narożniki, które kończą się w punktach końcowych.

Uwaga: Ścięcia — podobnie jak zakończenia — są lepiej widoczne, jeśli obrys jest grubszy.

Zapisywanie ustawień obrysu

Po określeniu opcji obrysu kształtu w panelu Opcje obrysu można zapisać nowo utworzony typ obrysu do późniejszego użytku.

• Kliknij ikonę koła zębatego w prawym górnym rogu panelu Opcje obrysu i wybierz opcję Zapisz obrys.

Kopiowanie i wklejanie ustawień obrysu kształtu

Po określeniu opcji obrysu kształtu można zastosować te ustawienia do innego kształtu, korzystając z funkcji kopiowania i wklejania.

- 1. Kliknij ikonę koła zębatego w prawym górnym rogu panelu Opcje obrysu i wybierz opcję Kopiuj szczegóły pociągnięcia.
- 2. Wybierz kształt, który chcesz zmodyfikować.
- 3. W panelu Właściwości lub na pasku opcji narzędzia kliknij ikonę menu Ustaw typ obrysu kształtu, aby otworzyć panel Opcje obrysu.
- 4. Kliknij ikonę koła zębatego w prawym górnym rogu panelu Opcje obrysu i wybierz opcję Wklej szczegóły pociągnięcia.

Więcej informacji

Kształty wektorowe — samouczek

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje o rysowaniu

Omówienie kształtów i ścieżek Tryby rysowania

Omówienie kształtów i ścieżek

Do góry

Rysowanie w programie Adobe Photoshop obejmuje tworzenie kształtów i ścieżek wektorowych. Rysowanie może być wykonywane przy użyciu narzędzi Kształt oraz narzędzi Pióro i Pióro dowolne. Opcje każdego narzędzia znajdują się na pasku opcji.

Przed rozpoczęciem rysowania w programie Photoshop należy wybrać tryb rysowania na pasku opcji. Wybrany tryb określa, czy tworzony będzie kształt wektorowy na oddzielnej warstwie, ścieżka robocza na istniejącej warstwie, czy zrasteryzowany kształt na istniejącej warstwie.

Kształty wektorowe to linie i krzywe rysowane przy użyciu narzędzi Kształt i Pióro. Zobacz Rysowanie kształtów i Rysowanie za pomocą narzędzi z grupy Pióro. 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. Można tworzyć biblioteki własnych kształtów, a także edytować kontury kształtów (zwanych ścieżkami) oraz ich atrybuty (np. obrys, kolor wypełnienia czy styl).

Ścieżki to specjalne kontury, które można zaznaczać, a także wypełniać kolorami i obrysowywać. Edytując punkty kontrolne, można łatwo zmienić kształt ścieżki.

Ścieżka robocza jest tymczasową ścieżką wyświetlaną w panelu Ścieżki i definiującą kontur 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.
- Ścieżkę można przekonwertować na zaznaczenie. (Zobacz Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia).
- Ścieżkę można wypełnić lub obrysować kolorem. (Zobacz Wypełnianie ścieżek kolorem).

Zapisaną ścieżkę można wyznaczyć jako ścieżkę odcinania. Pozwala to oznaczyć część obrazu jako przezroczystą podczas eksportowania go do aplikacji do obróbki układu stron lub edycji wektorowej. (Zobacz Tworzenie przezroczystości przy użyciu ścieżek przycinających obrazu).

Tryby rysowania

Do góry

Dostępne w programie Photoshop narzędzia Kształt i Pióro pozwalają rysować w trzech różnych trybach. Tryb można wybrać, zaznaczając jedną z ikon na pasku opcji (gdy jest aktywne narzędzie Pióro lub narzędzie Kształt).

Warstwy kształtów Kształt jest tworzony na oddzielnej warstwie. Warstwy kształtów mogą być tworzone za pomocą narzędzi Pióro lub narzędzi Kształt. Warstwy kształtów mogą być łatwo przenoszone, zmniejszane, powiększane, wyrównywane i układane, dlatego nadają się doskonale do projektowania grafiki na potrzeby stron internetowych. W programie Photoshop istnieje możliwość umieszczania na pojedynczych warstwach wielu kształtów. Warstwa kształtu składa się z warstwy wypełnienia, która określa kolor kształtu, a także z połączonej maski wektorowej, która określa kontur kształtu. Kontur kształtu jest ścieżką wyświetlaną w panelu 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 wyświetlane w panelu 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 obrazy rastrowe. W tym trybie działają tylko narzędzia Kształt.


Opcje rysowania

A. Warstwy kształtów B. Ścieżki C. Wypełnianie pikseli

Więcej tematów pomocy

(cc) EY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Rysowanie kształtów

Tworzenie kształtu na warstwie kształtów Tworzenie i edytowanie warstw kształtów oraz praca z nimi Rysowanie wielu kształtów na warstwie Rysowanie kształtu koła Rysowanie kształtu własnego Zapisywanie kształtu lub ścieżki jako kształtu własnego Tworzenie kształtu zrasteryzowanego Opcje narzędzi do tworzenia kształtów Edytowanie kształtów

Narzędzia do tworzenia kształtów ułatwiają uzyskiwanie przycisków, pasków nawigacji oraz innych elementów umieszczanych na stronach internetowych. Omówienie wszystkich funkcji programu Photoshop związanych z rysowaniem zawiera rozdział Informacje o rysowaniu.

Tworzenie kształtu na oddzielnej warstwie

Do góry

- 1. Wybierz narzędzie Kształt lub narzędzie Pióro. W programie Photoshop CC lub CS6 upewnij się, że w menu na pasku opcji jest wybrana pozycja Kształt. W wersji CS5 upewnij się, że jest wybrany przycisk Warstwy kształtów 🛄.
- 2. Aby wybrać kolor kształtu, kliknij próbkę koloru na pasku opcji, a następnie wybierz odpowiedni kolor z próbnika.
- (Opcjonalnie) Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia. Kliknij odwróconą strzałkę obok przycisku kształtu, aby wyświetlić dodatkowe opcje dla poszczególnych narzędzi. Zobacz Opcje narzędzi do tworzenia kształtów.
- 4. (Opcjonalnie) Aby nadać kształtowi styl, przejdź na pasek opcji i wybierz jeden z gotowych stylów ustawień z menu podręcznego Styl. (Zobacz Stosowanie stylów predefiniowanych).
- 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 stopni.
 - Aby rozpocząć rysowanie od środka, umieść wskaźnik w miejscu wybranym jako środek kształtu, a następnie 3 przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) — przeciągnij po przekątnej w kierunku dowolnego rogu lub dowolnej krawędzi, aż kształt osiągnie odpowiedni rozmiar.



Rysowanie od narożnika (po lewej) i rysowanie od środka (po prawej)

Uwaga: Rysowanie od środka jest zachowaniem domyślnym narzędzia Gwiazda w programie Illustrator oraz narzędzia Wielokąt w programach Illustrator i Photoshop.

Tworzenie i edytowanie warstw kształtów oraz praca z nimi

Do góry

W serii filmów instruktażowych **Jeanne Rubbo** z zespołu programu Photoshop pokazuje, jak tworzyć i edytować warstwy kształtów oraz pracować z nimi. Omawiane są następujące zagadnienia:

- Tworzenie warstwy kształtu
- Edytowanie pociągnięć i wypełnień na warstwie kształtów
- Edytowanie wielu warstw kształtów
- Przeciąganie ścieżek kształtów między warstwami
- Łączenie kształtów
- Praca ze ścieżkami podrzędnymi

 Wybierz polecenie Edycja > Definiuj kształt własny, po czym wprowadź nazwę nowego kształtu własnego w oknie dialogowym Nazwa kształtu. Nowy kształt pojawi się w panelu podręcznym Kształt na pasku opcji.

Rysowanie wielu kształtów na warstwie

Porządkowanie ścieżek podrzędnychWyrównywanie ścieżek podrzędnych

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.

Więcej informacji zawiera rozdział Galeria narzędzi tekstowych i rysunkowych.

- 2. Wybierz narzędzie do rysowania i ustaw jego opcje (zobacz Opcje narzędzi do tworzenia kształtów).
- 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 Nakładający się obszar zostanie usunięty z kształtów lub ścieżki.

Przetnij obszary kształtu Zostanie utworzone przecięcie nowego obszaru z istniejącymi kształtami lub ze 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 przycisk narzędzia na pasku opcji.

Rysowanie kształtu koła

Kształt jest nakładany na kształt istniejący, co powoduje, że warstwy znajdujące się pod spodem są widoczne. Przedstawiona procedura dotyczy kształtu toroidalnego, ale 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.
- Przeciągnij w oknie dokumentu, aby narysować kształt. Aby zachować kształt koła (szczególny przypadek elipsy), podczas przeciągania należy przytrzymywać klawisz Shift.
- 4. Na pasku opcji zaznacz przycisk Odejmij od obszaru kształtu 🖆.
- 5. Przeciągnij w obrębie nowego kształtu, aby utworzyć wycięcie. Po zwolnieniu przycisku myszy obraz znajdujący się pod nowym kształtem stanie się widoczny.
- 6. W celu przesunięcia kształtu kliknij narzędzie Zaznaczanie ścieżki ★ w przyborniku (może ono być zasłonięte przez narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie ﴾) i zaznacz ścieżkę. Przeciągnij ścieżkę w nowe miejsce lub przemieść ją piksel po pikselu za pomocą klawiszy strzałek.

ig Q Klikanie ścieżek z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia zaznaczanie wielu ścieżek.

Rysowanie kształtu własnego

Aby narysować kształty własne, można skorzystać z kształtów dostępnych w panelu podręcznym Kształt własny lub zapisać kształt albo ścieżkę w celu użycia jako kształtu własnego.

- 1. Wybierz narzędzie Kształt własny ሯ. (Jeśli narzędzie to nie jest widoczne, przytrzymaj narzędzie Prostokąt w pobliżu dolnej części przybornika).
- 2. Wybierz kształt z panelu podręcznego Kształt własny na pasku opcji.

Jeśli panel nie zawiera odpowiedniego kształtu, można kliknąć strzałkę w prawym górnym rogu panelu i wybrać inną kategorię kształtów. Gdy pojawi się pytanie o to, czy zastąpić bieżące kształty, można kliknąć przycisk Zastąp (wtedy zostaną wyświetlone tylko kształty z nowej kategorii) albo przycisk Dołącz (wtedy nowe kształty uzupełnią kształty bieżące).

3. Przeciągnij narzędziem na obrazie, aby narysować kształt.

. Narysuj kształt na obrazie. Aby

Do góry

Do góry

3. Aby zapisać nowy kształt własny w nowej bibliotece, wybierz polecenie Zapisz kształty z menu panelu podręcznego.

Więcej informacji zawiera rozdział Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych.

Tworzenie kształtu zrasteryzowanego

Aby utworzyć kształt zrasteryzowany, należy narysować i zrasteryzować kształt, a następnie wypełnić go kolorem narzędzia. Kształt zrasteryzowany nie może być edytowany jako obiekt wektorowy. Kształty zrasteryzowane są tworzone przy użyciu bieżącego koloru 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 Ta opcja określa wpływ kształtu na piksele obrazu. (Zobacz Tryby mieszania).

Krycie Opcja określa stopień zasłonięcia lub odsłonięcia pikseli pod kształtem. Kształt o kryciu równym 1% jest prawie przezroczysty; natomiast kształt o kryciu 100% jest zupełnie nieprzezroczysty.

Wygładzanie Wygładza piksele brzegowe i miesza je z sąsiednimi pikselami.

- 4. Ustaw dodatkowe opcje danego narzędzia. Zobacz Opcje narzędzi do tworzenia kształtów.
- 5. Narysuj kształt.

Opcje narzędzi do tworzenia kształtów

Z każdym narzędziem kształtu skojarzony jest charakterystyczny dla niego podzbiór wymienionych poniżej opcji. Aby uzyskać dostęp do tych opcji, kliknij strzałkę po prawej stronie rzędu przycisków kształtu na pasku opcji.

00000	Grubość: 1 piks
	Groty strzałek
	🗌 Początek 🗌 Koniec
	Szerokość: 500%
	Długość: 1000%
	Wklęsłcść: 0%

Uruchamianie narzędzia Kształt na pasku opcji (pokazane opcje linii)

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, zaznacz obie 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). Wprowadź wartość określającą wklęsłość grotów (od –50%). Wartość wklęsłości definiuje stopień zakrzywienia najszerszej części grotu (tam, gdzie grot dotyka linii).

Uwaga: Groty można edytować bezpośrednio przy użyciu zaznaczenia wektorowego i narzędzi do rysowania.

Okrąg Elipsy są rysowane jako okręgi.

Zdefiniowane proporcje Pozwala utworzyć własny kształt na podstawie określonych proporcji.

Zdefiniowany rozmiar Pozwala utworzyć własny kształt na podstawie określonego rozmiaru.

Określony rozmiar Pozwala utworzyć prostokąt, prostokąt zaokrąglony, elipsę lub kształt własny jako określony kształt na podstawie wartości w polach Szerokość i Wysokość.

Od środka Renderuje prostokąt, prostokąt zaokrąglony, elipsę lub kształt własny od środka.

Wcięcie boków Pozwala utworzyć wielokąt 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 wielokątów określa odległość od środka do

Do góry

wierzchołków zewnętrznych.

Boki Określa liczbę boków wielokąta.

Gładkie narożniki lub Gładkie wcięcia Pozwala utworzyć wielokąt 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 użyciu przeciągania kursora.

Grubość Określa szerokość narzędzia Linia w pikselach.

Q Aby zmienić szerokość obrysu dla innych narzędzi kształtu, wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Obrys. (Zobacz Stosowanie lub edytowanie własnego stylu warstwy).

Edytowanie kształtów

Do góry

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 do panelu Warstwy, kliknij dwukrotnie miniaturkę warstwy kształtu i wybierz nowy kolor z próbnika kolorów.
- Aby wypełnić kształt wzorkiem lub gradientem, zaznacz warstwę kształtu w panelu Warstwy i wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Nałożenie gradientu.
- Aby zmienić szerokość obrysu, zaznacz warstwę kształtu w panelu Warstwy, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Obrys.
- Aby zmienić kontur kształtu, przejdź do panelu Warstwy lub Ścieżki i kliknij miniaturkę maski wektorowej warstwy kształtu. Następnie zmień kształt za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie i narzędzi z grupy piór.
- Aby przesunąć kształt, nie zmieniając jego rozmiaru ani proporcji, użyj narzędzia Przesunięcie.

Więcej informacji zawierają artykuły Dopasowywanie składników ścieżek i Przekształcanie swobodne.

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje o narzędziach, ustawieniach predefiniowanych i opcjach związanych z malowaniem Malowanie za pomocą narzędzi Pędzel i Ołówek Opcje narzędzi do malowania Wybieranie preferencji dotyczących kursora

Informacje o narzędziach, ustawieniach predefiniowanych i opcjach związanych z malowaniem

Do góry

Program Adobe Photoshop oferuje szereg narzędzi do malowania i do edytowania kolorów obrazu. Narzędzia Pędzel i Ołówek działają podobnie do swoich tradycyjnych odpowiedników — kolory są nanoszone na obraz za pomocą pociągnięć. Narzędzia takie jak Gumka, Rozmycie czy Smużenie służą do zmiany dotychczasowych kolorów obrazka. Na pasku opcji każdego z narzędzi do malowania można ustawić zasady stosowania kolorów do obrazu i wybrać określoną końcówkę pędzla. Zobacz Galeria narzędzi do malowania.

Ustawienia predefiniowane narzędzi i pędzli

Zestaw opcji pędzla można zapisać jako ustawienia domyślne, dzięki czemu charakterystyka pędzla będzie łatwo dostępna w przypadku częstego używania. 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.

Możliwe jest szybkie wybieranie ustawień predefiniowanych za pomocą selektora Ustawienia predefiniowane pędzla na pasku opcji. Selektor ten umożliwia tymczasowe zmodyfikowanie predefiniowanego rozmiaru i twardości pędzla.

Predefiniowane ustawienia narzędzi są przeznaczone do zapisywania cech końcówki pędzli wraz z ustawieniami paska opcji, takimi jak krycie, przepływ i kolor. Więcej informacji o ustawieniach predefiniowanych narzędzi zawiera rozdział Tworzenie i używanie ustawień predefiniowanych narzędzi.

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. Do ustawiania opcji końcówki pędzla służy panel Pędzel. Zobacz Omówienie panelu Pędzel.

W przypadku używania tabletu do rysowania można kontrolować stosowanie koloru przez różne stopnie nacisku pisaka, jego kąt i obrót lub pokrętło pisaka. Panel Pędzel i pasek opcji umożliwiają ustawianie opcji dla tabletów do rysowania.

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 ostro zarysowane linie o dowolnym kształcie.

Uwaga: Narzędzie Obrót pozwala obracać obszar roboczy, co ułatwia malowanie. Zobacz Używanie narzędzia Obracanie widoku.

- 1. Wybierz kolor narzędzia. (Zobacz Wybieranie kolorów w przyborniku).
- 2. Wybierz narzędzie Pędzel 🖋 lub Ołówek 🖉 .
- 3. Wybierz pędzel z panelu Ustawienia predefiniowane pędzla Zobacz Wybieranie pędzla predefiniowanego.
- 4. Pasek opcji umożliwia ustawianie opcji narzędzi dotyczących trybu, krycia itd.
- 5. Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:
 - Aby malować, kliknij w obrębie obrazu i przeciągnij.
 - Aby rozpocząć rysowanie linii prostej, należy kliknąć punkt jej rozpoczęcia. Następnie, przytrzymując klawisz Shift, należy kliknąć punkt jej zakończenia.
 - Gdy Pędzel działa w trybie aerografu, naciśnij przycisk myszy (bez przeciągania) i nanieś kolor.

Opcje narzędzi do malowania

Do góry

Do góry

Na pasku opcji ustaw następujące opcje. 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 Tryby mieszania.

Krycie Ustawia stopień przezroczystości stosowanego koloru. W trakcie malowania krycie nie przekracza określonego poziomu bez względu na liczbę przeciągnięć kursorem narzędzia na obszarze, aż do zwolnienia przycisku myszy. Ponowne przeciągnięcie kursorem narzędzia na obszarze powoduje zastosowane dodatkowego koloru — zgodnie z ustawionym stopniem 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 zwiększa się zgodnie z ustawieniami zakresu przepływu do osiągnięcia określonego poziomu krycia. Jeśli na przykład krycie zostało ustawione na 33%, a przepływ na 33%, to każde przesunięcie kursorem nad obszarem powoduje zwiększenie koloru o 33% w kierunku koloru pędzla. Wartość całkowita nie przekroczy 33% krycia, chyba że zostanie zwolniony przycisk myszy i kursor zostanie ponownie przesunięty nad tym obszarem.

Aby ustawić krycie dla narzędzia, naciśnij jeden klawisz numeryczny, który będzie stanowił wielokrotność 10% (naciśnięcie 1 spowoduje ustawienie krycia na poziomie 10%; 0 ustawia krycie 100%). Naciśnij dwa klawisze numeryczne, aby ustawić określone krycie. Aby ustawić Przepływ, naciśnij klawisz Shift i klawisze numeryczne.

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. Aby włączyć lub wyłączyć tę opcję, kliknij jej przycisk.

Gumka automatyczna (Tylko dla narzędzia Ołówek) Maluje kolor tła na obszarach zawierających kolor narzędzia. Zaznacz kolor narzędzia przeznaczony do usunięcia i kolor tła, który ma zostać zastosowany w zamian. Zobacz Automatyczne wymazywanie przy użyciu narzędzia Ołówek.

Przyciski reagujące na nacisk na tablecie @@

Nacisk pisaka umożliwia wymuszenie innego krycia i rozmiaru niż ustawione w panelu Pędzel.

Wybieranie preferencji dotyczących kursora

Do góry

Narzędzia do malowania mogą być reprezentowane przez trzy kursory: kursor standardowy (ikona widoczna w przyborniku), kursor w kształcie krzyżyka + i kursor odpowiadający wymiarami i kształtem aktualnej końcówce pędzla.

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

Q Aby połączyć różne typy kursorów, wybierz opcję Pokaż krzyżyk w środku pędzla i Pokazuj tylko krzyżyk podczas malowania. W przypadku narzędzi Pióro i Pędzel można też nacisnąć klawisz Caps Lock, aby przełączać między standardowym kursorem a krzyżykiem.

Więcej tematów pomocy

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Tworzenie i modyfikowanie pędzli

Omówienie panelu Pędzel Tworzenie końcówki pędzla z obrazu Tworzenie pędzla i ustawianie opcji malowania Opcje standardowego kształtu końcówki pędzla Opcje kształtu końcówki szczeciny Opcje miękkiej końcówki | CC, CS6 Opcje końcówki aerografu | CC, CS6 Opcje ułożenia pędzla | CC, CS6 Inne opcje pędzla Rozpraszanie pędzla Czyszczenie opcji pędzla

Pędzle stosowane do malowania obrazów można tworzyć na kilka sposobów. Zaznacz istniejące predefiniowane ustawienia pędzla lub kształt końcówki pędzla albo utwórz niepowtarzalny pędzle z części obrazu. Wybierając opcje na panelu Pędzel, można określić sposób nakładania farby.

Omówienie panelu Pędzel

Do góry

W panelu Pędzel można wybierać domyślne pędzle (podobnie jak na panelu Domyślne ustawienia pędzla), ale można też modyfikować istniejące pędzle i projektować nowe, własne pędzle. Panel Pędzel zawiera opcje końcówki pędzla określające sposób nakładania farby na obrazie.

Podgląd pociągnięcia pędzla u dołu panelu pozwala sprawdzić, jak będą wyglądać pociągnięcia pędzla przy obecnych ustawieniach.



Panel Pędzel z wyświetlonymi opcjami Kształt końcówki pędzla

A. Zablokowane B. Odblokowane C. Wybrana końcówka pędzla D. Ustawienia pędzla E. Podgląd pociągnięcia pędzlem F. Menu podręczne G. Kształty końcówki pędzla (dostępne, gdy jest wybrana opcja Kształt końcówki pędzla) H. Opcje pędzla

Wyświetlanie panelu Pędzel i opcji pędzla

- 1. Wybierz polecenie Okno > Pędzel. Można także wybrać narzędzie do malowania, wymazywania, tonowania lub określania ostrości, a następnie kliknąć przycisk panelu 💷 z lewej strony paska opcji.
- 2. Wybierz zestaw opcji z lewej strony panelu. Opcje dostępne dla zestawu zostaną wyświetlone z prawej strony panelu.

♀ Aby włączyć lub wyłączyć zestaw opcji bez pokazywania jego opcji, kliknij pole wyboru po jego lewej stronie.

Tworzenie końcówki pędzla z obrazu

1. Za pomocą dowolnego narzędzia do zaznaczania zaznacz obszar obrazu, który ma być używany jako niestandardowy pędzel. Maksymalna wielkość końcówki pędzla wynosi 2500 na 2500 pikseli.

Podczas malowania można regulować twardość próbkowanych pędzli. Aby utworzyć pędzel z ostrymi krawędziami, ustaw wartość Wtapianie na zero pikseli. Aby utworzyć pędzel z miękkimi krawędziami, zwiększ wartość ustawienia Wtapianie.

Uwaga: 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.

- 2. Wybierz polecenie Edycja > Zdefiniuj ustawienie domyślne pędzla.
- 3. Podaj nazwę pędzla i kliknij przycisk OK.

Tworzenie pędzli i określanie opcji malowania

- 1. Wybierz narzędzie do malowania, wymazywania, tonowania lub określania ostrości. Następnie wybierz polecenie Okno > Pędzel.
- 2. Na panelu Pędzel zaznacz kształt końcówki pędzla lub kliknij Domyślne ustawienia pędzla, aby wybrać istniejące ustawienie domyślne.
- 3. Wybierz opcję Kształt końcówki pędzla z lewej strony panelu Pędzel i ustaw opcje.
- 4. Informacje o ustawianiu pozostałych opcji pędzla można znaleźć w następujących tematach:
 - Dodawanie elementów dynamicznych do pędzli
 - Określanie sposobu rozpraszania pociągnięcia
 - Tworzenie pędzli z teksturami
 - · Określanie sposobu dynamicznego zmieniania pędzla
 - Rysowanie lub malowanie przy użyciu tabletów graficznych
- Aby zablokować atrybuty kształtu końcówki pędzla (zabezpieczając je na wypadek wybrania innego ustawienia predefiniowanego pędzla), kliknij ikonę odblokowania i. Aby odblokować końcówkę, kliknij ikonę blokowania a.
- 6. Aby zapisać pędzel do użytku w przyszłości, wybierz polecenie Nowe ustawienie predefiniowane pędzla z menu panelu Pędzel.

Uwaga: Aby trwale zapisać nowy pędzel i przekazać go innym użytkownikom, należy zapisać pędzel jako część zestawu pędzli. Wybierz polecenie Zapisz pędzle z menu panelu Domyślne ustawienia pędzla i zapisz je w nowym zestawie lub nadpisz istniejący zestaw. Jeśli pędzle w panelu Domyślne ustawienia pędzla zostaną wyzerowane lub zastąpione bez zapisywania w zestawie, nowy pędzel może zostać utracony.

Opcje standardowego kształtu końcówki pędzla

Do góry

W odniesieniu do standardowych końcówek pędzla można na panelu Pędzel ustawić następujące opcje:

Rozmiar Określa rozmiar pędzla. Wprowadź wartość w pikselach lub przeciągnij suwak.



Pociągnięcia pędzlem przy różnych wartościach opcji Średnica

Użyj rozmiaru próbki Przywraca oryginalną średnicę pędzla. Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy końcówka pędzla została utworzona poprzez próbkowanie pikseli obrazu.

Odbij X Zmienia kierunek końcówki pędzla na osi *x*.



A. Końcówka pędzla w położeniu domyślnym B. Wybrana opcja Odbij X C. Wybrane 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. Wybrana opcja Odbij Y C. Wybrane opcje Odbij X i Odbij Y

Kąt Określa kąt odchylenia od poziomu dłuższej osi pędzla (na bazie próbki lub o kształcie eliptycznym). Aby ustawić ten kąt, należy wpisać wartość wyrażoną w stopniach lub przeciągnąć oś poziomą w polu podglądu.



Malowanie pod kątem skutkujące nadmiernie wyraźnymi pociągnięciami

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 za pomocą suwaka. Wartość ta stanowi procent średnicy pędzla. Nie można zmienić twardości pędzli próbkowanych.



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 powodujące, że pędzel pozostawia puste miejsca

Podczas korzystania z domyślnego pędzla naciśnięcie klawisza [powoduje zmniejszenie szerokości pędzla, a klawisza] — jej zwiększenie. W przypadku pędzli zaokrąglonych i kaligraficznych naciśnięcie klawiszy Shift+[powoduje zmniejszenie twardości, a klawiszy Shift+] — jej

Opcje kształtu końcówki szczeciny

💡 Film przedstawiający końcówki szczeciny można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_pl

Końcówki ze szczeciny umożliwiają precyzyjne określanie charakterystyki szczeciny, a przez to uzyskanie realistycznych, naturalnie wyglądających pociągnięć. W panelu Pedzel można ustawić następujące opcje kształtu końcówki pedzla:

Kształt Określa ogólne ułożenie szczeciny.

Szczecina Steruje ogólną gęstością szczeciny.

Długość Zmienia długość szczeciny.

Grubość Steruje szerokością poszczególnych włókien szczeciny.

Sztywność Steruje elastycznością szczeciny. Przy niskich wartościach kształt pędzla łatwo ulega deformacjom.

💡 Aby zróżnicować pociągnięcia tworzone za pomocą myszy, dostosuj ustawienie dla sztywności.

Odstępy Określa odległości między śladami pędzla w pociągnięciu. Aby zmienić odstępy, wpisz liczbę lub użyj suwaka w celu określenia wartości procentowej średnicy pędzla. Gdy opcja nie jest zaznaczona, odstępy wyznacza szybkość kursora.

Kąt Określa kąt końcówki pędzla przy malowaniu myszą.

Podgląd pędzla 🤎

Wyświetla końcówkę pędzla, która odzwierciedla powyższe zmiany w ustawieniach, a także bieżący nacisk i kąt pociągnięcia. Kliknij okno podglądu, aby wyświetlić pędzel z różnych stron.

Uwaga: Do podglądu pędzla ze szczeciny wymagana jest obsługa technologii OpenGL. (Zobacz Włączanie rysowania OpenGL i optymalizowanie ustawień GPU).

Opcje miękkiej końcówki | CC, CS6

Pędzle o miękkich końcówkach zachowują się podobnie do ołówków i kredek: podczas rysowania ulegają zużyciu w naturalny sposób. W lewym górnym rogu ekranu jest wyświetlany aktywny podgląd końcówki, który uwidacznia stopień jej zużycia.

Rozmiar Określa rozmiar pędzla. Wprowadź wartość w pikselach lub przeciągnij suwak.

Miękkość Określa szybkość zużycia. Wprowadź wartość w procentach lub przeciągnij suwak.

Kształt Określa kształt końcówki. Można wybrać jedną z wielu opcji.

Wyostrz końcówkę Przywraca pierwotną ostrość końcówki.

Odstępy Określa odległości między śladami pędzla w pociągnięciu. Aby zmienić odstępy, wpisz liczbę lub użyj suwaka w celu określenia wartości procentowej średnicy pędzla. Gdy opcja nie jest zaznaczona, odstępy wyznacza szybkość kursora.

Podgląd pędzla 🤎

Wyświetla końcówkę pędzla, która odzwierciedla powyższe zmiany w ustawieniach, a także bieżący nacisk i kąt pociągnięcia. Kliknij okno podglądu, aby wyświetlić pędzel z różnych stron.

Opcje końcówki aerografu | CC, CS6

Końcówki aerografu pozwalają uzyskać efekt trójwymiarowego stożka rozpylania farby z puszki. Gdy jest używany pisak, wielkość obszaru natryskiwanego pociągnięciami zależny od siły nacisku.

Rozmiar Określa rozmiar pędzla. Wprowadź wartość w pikselach lub przeciągnij suwak.

Twardość Określa rozmiar twardego środka pędzla.

Zniekształcenie Określa zniekształcenia, jakie mają być stosowane podczas rozpylania farby.

Ziarnistość Określa stopień ziarnistości kropel farby.

Rozmiar bryzgania Określa rozmiar kropel farby.

Natężenie bryzgania Określa liczbę kropel farby.

Odstępy Określa odległość między kroplami. Gdy ta opcja nie jest zaznaczona, odstępy zależą od szybkości kursora.

Do góry

Do góry

Podgląd pędzla 🤎

Wyświetla końcówkę pędzla, która odzwierciedla powyższe zmiany w ustawieniach, a także bieżący nacisk i kąt pociągnięcia. Kliknij okno podglądu, aby wyświetlić pędzel z różnych stron.

Opcje ułożenia pędzla | CC, CS6

Opcje ułożenia pędzla pozwalają uzyskać efekt przypominający stosowanie pisaka. Służą do sterowania kątem i położeniem pędzla.

Pochylenie X Określa kąt pochylenia pędzla od lewej do prawej.

Pochylenie Y Określa kąt pochylenia pędzla od przodu do tyłu.

Obrót Określa kąt obrotu szczeciny.

Nacisk Określa nacisk pędzla na obszar roboczy.

Aby stosować statyczne ułożenie pędzla, można włączyć opcje przesłaniania.

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/Nagromadzenie Na obraz są nanoszone ciągłe odcienie danego koloru, co przypomina tradycyjną technikę malowania aerografem. Opcja Aerograf dostępna w panelu Pędzel odpowiada opcji Aerograf z paska 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 domyślnych pędzli z teksturą. Opcję należy zaznaczyć, aby podczas malowania wieloma pędzlami z teksturą była symulowana jednolita tekstura obszaru roboczego.

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 razie 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 Oznacza całkowity brak kontroli nad zmiennością rozproszenia.

Zanik Rozproszenie zmienia się stopniowo, od maksymalnego rozproszenia do rozproszenia zerowego, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pióra, Pochylenie pióra, Pokrętło pisaka, Obrót Skala rozproszenia zmienia się w zależności od nacisku pióra, nachylenia pióra, położenia pokrętła pióra 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. Należy wpisać wartość, która określa maksymalny procent liczby śladów przypadających na dany interwał. Zasady zmiany liczby śladów pędzla są określane opcjami menu Sterowanie:

Wyłączone Oznacza całkowity brak kontroli nad zmiennością liczby śladów.

Do góry

Do góry

Zanik Liczba śladów zmienia się stopniowo, od wartości opcji Liczba do 1, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pióra, Pochylenie pióra, Pokrętło pisaka, Obrót Liczba śladów pędzla zmienia się w zależności od nacisku pióra, nachylenia pióra, położenia pokrętła pióra lub obrotu pióra.

Do góry

Czyszczenie opcji pędzla

Wszystkie opcje zmienione dla ustawień predefiniowanych pędzla (oprócz ustawień kształtu pędzla) można wyczyścić jednocześnie.

• Wybierz polecenie Wyczyść kontrolki pędzla z menu panelu Pędzel.

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Zarządzanie ścieżkami

Omówienie panelu Ścieżki Tworzenie nowej ścieżki w panelu Ścieżki Tworzenie nowej ścieżki roboczej Zarządzanie ścieżkami

Omówienie panelu Ścieżki

Do góry

Do góry

Do góry

Panel Ścieżki (Okno > Ścieżki) zawiera listę zapisanych ścieżek z ich nazwami i miniaturkami, bieżącą ścieżkę roboczą i bieżącą maskę wektorową. Wyłączenie miniaturek może zwiększyć wydajność. Aby wyświetlić ścieżkę, należy ją najpierw zaznaczyć w panelu Ścieżki.



Panel Ścieżki

A. Ścieżka zapisana B. Tymczasowa ścieżka robocza C. Ścieżka maski wektorowej (wyświetlana pod warunkiem zaznaczenia warstwy kształtu)

Zaznaczanie ścieżki

Kliknij nazwę ścieżki w panelu Ścieżki. W danej chwili może być zaznaczona tylko jedna ścieżka.

Usuwanie zaznaczenia ścieżki

Kliknij puste miejsce w panelu Ścieżki lub naciśnij klawisz Esc.

Zmienianie rozmiaru miniaturek ścieżek

Wybierz polecenie Opcje panelu z menu panelu Ścieżki i wybierz rozmiar (albo wybierz pozycję Brak, aby wyłączyć wyświetlanie miniaturek).

Zmienianie kolejności ścieżek na stosie

Zaznacz ścieżkę w panelu Ścieżki i przeciągnij ją w górę lub w dół. Gdy w odpowiednim miejscu pojawi się gruba czarna linia, zwolnij przycisk myszy.

Uwaga: W panelu Ścieżki nie można zmieniać kolejności masek wektorowych ani ścieżek roboczych.

Tworzenie nowej ścieżki w panelu Ścieżki

- Aby utworzyć ścieżkę bez nadawania jej 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 panelu Ścieżki albo kliknij przycisk Nowa ścieżka u dołu panelu 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 Kształt lub Pióro, a następnie kliknij przycisk Ścieżki 🖄 na pasku opcji.
- 2. Ustaw opcje narzędzia i narysuj ścieżkę. Dodatkowe informacje znajdują się w sekcjach Opcje narzędzia Kształt i Informacje o narzędziach grupy Pióro.
- 3. Jeśli to konieczne, narysuj dodatkowe składniki ścieżki. Aby uaktywnić inne narzędzie do rysowania, wystarczy kliknąć przycisk narzędzia na pasku opcji. Aby określić sposób przecinania się zachodzących na siebie składników 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 obszary ścieżek 🖳 Jest tworzone przecięcie nowego obszaru z istniejącym obszarem.

Wyklucz nakładające się obszary ścieżki ¹ 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

Do góry

Jeśli za pomocą narzędzia Pióro lub Kształt utworzono ścieżkę roboczą, to nowa ścieżka jest wyświetlana w panelu 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 Kształt utworzono nową warstwę kształtu, to nowa ścieżka jest wyświetlana w panelu Ścieżki jako maska wektorowa. Maski wektorowe są połączone ze swoimi warstwami. Aby umieścić maskę wektorową w panelu Ścieżki, należy zaznaczyć warstwę macierzystą w panelu Warstwy. Maska wektorowa może zostać usunięta z warstwy i przekonwertowana na maskę zrasteryzowaną. Więcej informacji znajduje się w sekcji Dodawanie i edycja masek wektorowych.

Ścieżki zapisane z obrazem są wyświetlane przy powtórnym otwarciu. W systemie Windows program 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 podczas przechodzenia między systemami Mac OS i Windows (niezależnie, w którą stronę).

Zapisywanie ścieżki roboczej

- Aby zapisać ścieżkę bez zmieniania jej nazwy, przeciągnij nazwę ścieżki roboczej na przycisk Nowa ścieżka 🛽 u dołu panelu Ścieżki.
- Aby zapisać ścieżkę i zmienić jej nazwę, wybierz polecenie Zapisz ścieżkę z menu panelu Ścieżki, wpisz nową nazwę w polu Nowa ścieżka i kliknij przycisk OK.

Zmiana nazwy zapisanej ścieżki

💠 Kliknij dwukrotnie nazwę ścieżki w panelu Ścieżki, wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Usuwanie ścieżki

- 1. Kliknij nazwę ścieżki w panelu Ścieżki.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij ścieżkę na ikonę Kosz 🕯 u dołu panelu Ścieżki.
 - Wybierz polecenie Usuń ścieżkę z menu panelu Ścieżki.
 - Kliknij ikonę Usuń u dołu panelu Ścieżki i kliknij opcję Tak.
 - 💡 Aby usunąć ścieżkę automatycznie, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij ikonę Usuń u dołu panelu Ścieżki.

(CC) BY-NC-SR

Gradienty

Stosowanie wypełnienia gradientowego Zarządzanie predefiniowanymi gradientami Przegląd Edytora gradientów Tworzenie gładkiego gradientu Określanie przezroczystości gradientu Tworzenie gradientu z zakłóceniami

Stosowanie wypełnienia gradientowego

Narzędzie Gradient umożliwia tworzenie stopniowych przejść 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.

- 1. Aby wypełnić część obrazu, zaznacz żądany obszar. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden obszar, wypełnienie gradientowe będzie stosowane do całej warstwy aktywnej.
- 2. Wybierz narzędzie Gradient 🔍 (Jeśli narzędzie nie jest widoczne, kliknij i przytrzymaj narzędzie Wiadro z farbą).
- 3. Na pasku opcji wybierz wypełnienie z poszerzonej próbki gradientu:
 - · Kliknij trójkąt obok próbki, aby użyć predefiniowanego wypełnienia gradientowego.
 - Kliknij wewnątrz próbki, aby wyświetlić okno dialogowe Edytor gradientów. Wybierz predefiniowane wypełnienie gradientowe lub utwórz nowe wypełnienie gradientowe. (Zobacz Tworzenie gładkiego gradientu).
 - Q Ustawienie domyślne Neutralna gęstość stanowi pomocny filtr fotograficzny wykorzystywany do zachodów słońca i innych scen wysokokontrastowych.
- 4. Wybierz opcję określającą wpływ punktu początkowego (miejsca naciśnięcia przycisku myszy) i punktu końcowego (miejsca zwolnienia przycisku myszy) na wygląd 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 kątowy Kolejne odcienie koloru są umieszczane wokół punktu początkowego, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.



Gradient lustrzany Tworzy odbicia lustrzane tego samego gradientu liniowego po obu stronach punktu początkowego.



Gradient romboidalny Tworzy cienie od punktu środkowego do zewnętrznych rogów wzorku w kształcie rombu.



- 5. Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:
 - Określ krycie i tryb mieszania. (Zobacz Tryby mieszania).
 - · Aby odwrócić kolejność kolorów w wypełnieniu gradientowym, zaznacz opcję Odwrotnie.
 - · Aby uzyskać gładsze zlewanie się gradientu z mniejszą ilością pasm, należy zaznaczyć opcję Roztrząsanie.
 - Aby użyć maski przezroczystości dla wypełnienia gradientowego, należy zaznaczyć opcję Przezroczystość. (Zobacz Określanie przezroczystości gradientu).
- 6. Umieść kursor w punkcie początkowym gradientu i przeciągnąć go, definiując punkt końcowy. Naciśnięcie klawisza Shift w czasie przeciągania ogranicza kąt nachylenia linii do wielokrotności 45 stopni.

Zarządzanie predefiniowanymi gradientami

Do góry

Do góry

Predefiniowane ustawienia gradientów umożliwiają szybkie stosowanie często używanych gradientów. Predefiniowanymi ustawieniami można zarządzać w Próbniku gradientu, Menedżerze ustawień predefiniowanych lub Edytorze gradientu.

Zapisywanie zestawu predefiniowanych ustawień gradientów jako biblioteki

- 1. Kliknij przycisk Zapisz w oknie dialogowym Edytor gradientów lub przejdź na pasek opcji i wybierz opcję Zapisz gradienty z menu Próbnika gradientów.
- 2. Wybierz położenie biblioteki gradientów, wpisz jej nazwę i kliknij przycisk Zapisz.

Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Presets/Gradients w standardowym położeniu ustawień domyślnych, to po ponownym uruchomieniu programu Photoshop nazwa biblioteki pojawi się u dołu menu panelu.

Wczytywanie biblioteki predefiniowanych ustawień gradientów

W oknie dialogowym Edytor gradientów wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Wczytaj, aby dodać bibliotekę do bieżącej listy. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć, i kliknij przycisk Wczytaj.
- Aby zastąpić bieżącą listę inną biblioteką, wybierz polecenie Zastąp gradienty z menu panelu. Zaznacz plik biblioteki, którego chcesz użyć i kliknij Wczytaj.
- Wybierz plik biblioteki u dołu menu panelu. Kliknij przycisk OK, aby zastąpić bieżącą listę, lub kliknij przycisk 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 na pasku opcji.

Powrót do domyślnej biblioteki predefiniowanych ustawień gradientów

🔹 Wybierz polecenie Wyzeruj gradienty z menu panelu. Można albo zastąpić bieżącą listę, albo dołączyć bibliotekę domyślną do bieżącej listy.

Zmiana sposobu wyświetlania predefiniowanych gradientów

Z menu panelu 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 gradientów

- Jeśli w panelu ustawiono wyświetlanie miniaturek gradientów, kliknij dwukrotnie gradient, wprowadź nową nazwę i kliknij przycisk OK.
- Jeśli w panelu ustawiono wyświetlanie listy gradientów lub samego tekstu, kliknij dwukrotnie gradient, wprowadź nową nazwę w wierszu i naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Przegląd Edytora gradientów

Aby wyświetlić okno dialogowe Edytor gradientów, kliknij próbkę bieżącego gradientu na pasku opcji. (Po zatrzymaniu wskaźnika nad próbką gradientu pojawia się podpowiedź "Kliknij, aby edytować gradient".)

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 gr	adientóv	V	_	_	
	Ustaw	ienia do	myślne		1			Of Anu Wczyt	(luj taj
		Czenw	ny, Niebi	ieski, Ziel	ony			Nov	~~
	Rodzaj Gładko:	gradient	tu: Bryta	•					
	Rodzaj Gładko:	gradient šć: 100	u: Bryta				Î		
	Rodzaj Gładko:	gradient ść: 100 zniki —	v Bryta • %	Położer	nie:	8	Î	Usuń	

Edytor gradientów, okno dialogowe

A. Menu panelu B. Znacznik krycia C. Znaczniki kolorów D. Umożliwia dopasowanie wartości lub usunięcie zaznaczonych znaczników krycia lub koloru E. Punkt środkowy

Tworzenie gładkiego gradientu

Do góry

wyświetlany poniżej paska

- 1. Wybierz narzędzie Gradient 🔍.
- 2. Kliknij na próbce gradientu na pasku opcji i wyświetl okno dialogowe Edytor gradientów.
- Aby nowy gradient został utworzony na podstawie istniejącego gradientu, należy zaznaczyć jeden z gradientów w sekcji Ustawienia domyślne okna dialogowego.
- 4. Z rozwijanego menu Rodzaj gradientu wybierz opcję Bryła.
- 5. Aby określić kolor początkowy, kliknij lewy znacznik koloru 🛱 pod paskiem gradientu. Trójkąt nad tym znacznikiem zmieni kolor na czarny 🛱, co oznacza, że zmieniany jest kolor początkowy.
- 6. Aby wybrać kolor, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Dwukrotnie kliknij punkcie koloru lub kliknij próbkę koloru w obszarze Znaczniki okna dialogowego. Następnie wybierz kolor i kliknij przycisk OK.
 - Wybierz opcję z menu Kolor w sekcji Znaczniki okna dialogowego.
 - Umieść kursor nad paskiem gradientu (kursor zmieni się w kroplomierz) i kliknij, aby pobrać kolor, lub kliknij dowolne miejsce obrazu, aby pobrać kolor z obrazu.
- 7. Aby zdefiniować kolor końcowy, kliknij prawy znacznik koloru pod paskiem gradientu. Następnie wybierz kolor.
- 8. Aby zmienić położenie punktu początkowego lub końcowego, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Przeciągnij odpowiedni znacznik koloru w wybrane miejsce.
 - Kliknij odpowiedni znacznik koloru i w obszarze Znaczniki okna dialogowego wpisz wartość określającą położenie. Wpisanie wartości 0% powoduje umieszczenie punktu na lewym końcu paska gradientu, a 100% na prawym.
- Aby dostosować lokalizację punktu środkowego (w którym w gradiencie są wyświetlane kolory punktu początkowego i końcowego zmieszane w równym stopniu), przeciągnij romb



gradientu w prawo lub w lewo albo kliknij go i wprowadź wartość lokalizacji.

- 10. Aby dodać do gradientu kolory pośrednie, kliknij bezpośrednio pod paskiem gradientu w celu zdefiniowania nowego znacznika koloru. Określ kolor, a następnie ustaw położenie i punkt środkowy, tak samo jak w przypadku punktu początkowego i końcowego.
- 11. Aby usunąć edytowany znacznik koloru, kliknij przycisk Usuń lub przeciągnij znacznik 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, określ przezroczystość gradientu.
- 14. Wpisz nazwę nowego gradientu.
- 15. Aby zapisać gradient jako predefiniowany, po zakończeniu jego tworzenia kliknij przycisk Nowy.

Uwaga: Nowe ustawienia domyślne są zapisywane w pliku preferencji. Jeśli odpowiedni plik zostanie uszkodzony lub usunięty albo jeśli wczytana zostanie biblioteka domyślna, nowe ustawienia domyślne zostaną utracone. Aby nowe ustawienia domyślne gradientów zapisać na stałe, należy zapisać je w bibliotece.

Określanie przezroczystości gradientu

Do góry

Każde wypełnienie gradientowe zawiera ustawienie kontrolujące przezroczystość wypełnienia w różnych punktach gradientu. Na przykład kolor początkowy gradientu można ustawić na krycie 100% i wypełnienie może płynnie przechodzić do koloru końcowego o kryciu 50%. Wzorek szachownicy na podglądzie gradientu pokazuje stopień przezroczystości.

- 1. Utwórz gradient.
- 2. Aby zmienić krycie w punkcie początkowym, kliknij lewy znacznik krycia nad paskiem gradientu. Trójkąt pod znacznikiem zmieni kolor na czarny, wskazując, że jest edytowana przezroczystość początkowa.
- 3. W obszarze Znaczniki okna dialogowego wprowadź odpowiednią wartość w polu Krycie lub przeciągnij suwak Krycie.
- 4. Aby dostosować krycie punktu końcowego, kliknij prawy znacznik przezroczystości nad paskiem gradientu. Następnie ustaw krycie w obszarze Znaczniki.
- 5. Aby zmienić położenie krycia początkowego lub końcowego, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Przeciągnij wybrany znacznik krycia w lewo lub prawo.
 - · Zaznacz odpowiedni znacznik krycia i wpisz wybraną wartość w polu Położenie.
- 6. Aby zmienić położenie środkowego punktu krycia (punktu pomiędzy znacznikami krycia początkowego i końcowego), wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Przeciągnij romb nad paskiem gradientu w lewo lub prawo.
 - · Wybierz romb i wprowadź wartość określającą położenie
- 7. Aby usunąć edytowany znacznik krycia, kliknij przycisk Usuń.
- 8. Aby dodać pośrednie krycie do maski, kliknij nad paskiem gradientu, aby zdefiniować w ten sposób nowy znacznik krycia. Znacznik ten można dopasowywać i przesuwać tak samo, jak znaczniki reprezentujące krycie początkowe i końcowe. Aby usunąć pośrednie krycie, należy przeciągnąć jego znacznik przezroczystości w górę i poza pasek gradientu.
- 9. Aby utworzyć predefiniowany gradient, wprowadź nazwę w polu tekstowym Nazwa i kliknij przycisk Nowy. W ten sposób zostanie utworzony nowy gradient z określonym ustawieniem przezroczystości.

Tworzenie gradientu z zakłóceniami

Do góry

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. Kliknij próbkę gradientu na pasku opcji, tak aby wyświetlić okno dialogowe Edytor gradientów.
- 3. Aby nowy gradient został utworzony na podstawie istniejącego gradientu, należy zaznaczyć jeden z gradientów w sekcji Ustawienia domyślne okna dialogowego.
- Z menu wyskakującego Typ gradientu wybierz opcję Szum i ustaw następujące opcje: Nierówność Określa, na ile płynne są przejścia między paskami kolorów w gradiencie.

Model kolorów Określa, które składniki kolorów można zmieniać. Dla każdego składnika można określić zakres dopuszczalnych wartości, przeciągając odpowiednie suwaki. Na przykład po wybraniu modelu HSB można ograniczyć gradient do barw niebieskozielonych, a ponadto do dużego nasycenia i średniej jasności.

Ogranicz kolory Zapobiega nadmiernemu nasyceniu kolorów.

Dodaj przezroczystość Nadaje przezroczystość losowo wybranym kolorom.

Zapewnij losowość Losowo tworzy gradient odpowiadający powyższym ustawieniom. Klikaj przycisk aż do znalezienia właściwego ustawienia.

5. Aby utworzyć predefiniowany gradient z określonymi ustawieniami, wprowadź nazwę w polu tekstowym Nazwa i kliknij przycisk Nowy.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Tworzenie wzorka przy pomocy polecenia Pattern Maker (Tworzenie wzorka)

💡 Tworzenie wzorku to opcjonalna wtyczka, którą można pobrać dla systemu Windows lub Mac OS.

Filtr Pattern Maker (Tworzenie wzorka) pozwala wyciąć pewien fragment obrazka i na jego podstawie wygenerować wzorek. Filtr Pattern Maker (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. Tworzenie wzorku to wtyczka opcjonalna. Pobierz ją i zainstaluj dla systemu Windows lub Mac OS.
- 2. Uruchom program Photoshop w trybie 32-bitowym (tylko w 64-bitowym systemie Mac OS)..
- 3. 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.
- 4. Wybierz polecenie Filtr > Pattern Maker (Tworzenie wzorka)
- 5. Określić źródło wzorka.
 - Jeśli obrazek został skopiowany przed otwarciem okna Pattern Maker (Tworzenie wzorka), należy wybrać opcję Użyj obrazka ze Schowka.
 - Utwórz zaznaczenie w obszarze podglądu za pomocą narzędzia do zaznaczania z okna Pattern Maker (Tworzenie wzorka)¹.
 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.

- 6. Określ wielkość segmentu.
 - · Określ wymiary w polach Szerokość i Wysokość.
 - · Kliknij przycisk Użyj rozmiaru obrazu, aby wygenerować wzorek wypełniający całą warstwę.
- 7. 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.
- 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.

- 9. 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, przejdź do tej płytki i kliknij przycisk Zapisz predefiniowany 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. Zapisz predefiniowany wzorek B. Pierwsza płytka C. Poprzednia płytka D. Następna płytka E. Ostatnia płytka F. Ikona Usuń

 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.

(CC) BY-NC-SR

Wypełnianie oraz obrysowywanie zaznaczeń, warstw i ścieżek

Wypełnianie za pomocą narzędzia Wiadro z farbą Wypełnianie zaznaczenia lub warstwy kolorem Wypełnienia z uwzględnianiem zawartości, wzorku lub historii Wypełnianie obszaru roboczego Obrysowywanie zaznaczenia lub warstwy kolorem Rysowanie okręgu lub kwadratu

Wnętrze zaznaczenia, ścieżki lub warstwy można wypełnić przy użyciu koloru lub wzorku. Inną możliwością jest dodanie koloru do konturu zaznaczenia lub ścieżki (tzw. obrysu).

Wypełnianie za pomocą narzędzia Wiadro z farbą

Wiadro z farbą umożliwia wypełnianie pikseli sąsiadujących z klikniętym pikselem 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).
- Wybierz narzędzie Wiadro z farbą .
 Uwaga: Narzędzie Wiadro z farbą jest zgrupowane na pasku narzędziowym z narzędziem Gradient. Jeśli nie możesz znaleźć narzędzia

Wiadro z farbą, kliknij i przytrzymaj narzędzie Gradient, aby je uruchomić.

- 3. Określ, czy zaznaczenie ma być wypełnione kolorem narzędzia czy wzorkiem.
- 4. Określ krycie i tryb mieszania. (Zobacz Tryby mieszania).
- 5. Wpisz wartość tolerancji wypełnienia.

Tolerancja określa, jak bardzo piksele muszą być podobne do klikniętego piksela, aby zostały wypełnione. Wartości mogą się zmieniać się w zakresie od 0 do 255. Niska tolerancja powoduje wypełnianie pikseli o wartościach kolorów zbliżonych do piksela, który kliknięto. Wysoka tolerancja powoduje wypełnianie pikseli bardziej różniących się kolorem.

- 6. Aby wygładzić krawędzie wypełnionego zaznaczenia, należy zaznaczyć opcję Wygładzony.
- 7. Aby wypełnić tylko piksele sąsiadujące z pikselem, który kliknięto, należy zaznaczyć opcję Sąsiadujący; aby wypełnić wszystkie podobne piksele występujące na obrazie, należy pozostawić tę opcję bez zaznaczenia
- Aby piksele były wypełniane na podstawie scalonych danych o kolorach pochodzących ze wszystkich widocznych warstw, należy zaznaczyć opcję Wszystkie warstwy.
- Kliknij części obrazu przeznaczoną do wypełnienia. Wszystkie określone piksele z zakresu o określonej tolerancji zostaną wypełnione kolorem narzędzia lub wzorkiem.

Jeśli podczas pracy z warstwą nie mają być wypełniane obszary przezroczyste, upewnij się, że przezroczystość jest zablokowana w panelu Warstwy. (Zobacz Blokowanie warstw).

Wypełnianie zaznaczenia lub warstwy kolorem

Do góry

Do góry

- 1. Wybierz kolor narzędzia lub tła. (Zobacz Wybieranie kolorów w przyborniku).
- 2. Zaznacz obszar wybrany do wypełnienia. Aby wypełnić całą warstwę, zaznacz ją w panelu Warstwy.
- Aby wypełnić zaznaczenie lub warstwę, wybierz polecenie Edycja > Wypełnij. Aby wypełnić ścieżkę, zaznacz ścieżkę i wybierz polecenie Wypełnij ścieżkę z menu panelu Ścieżki.
- 4. W oknie Wypełnij wybierz jedną z następujących opcji lub zaznacz własny wzorek: Kolor pierwszego planu, Kolor tła, Czarny, 50% szarości lub Biały Zaznaczenie jest wypełniane określonym kolorem. Uwaga: Jeśli obraz CMYK jest wypełniany przy użyciu opcji Czarny, program Photoshop wypełnia wszystkie kanały kolorem czarnym 100%. To może spowodować zużycie większej ilości farby, niż jest to przyjęte dla danej drukarki. Najlepsze efekty przynosi wypełnianie obrazu CMYK z opcją Kolor narzędzia ustawioną na odpowiedni kolor czarny.

Kolor Zaznaczenie jest wypełniane kolorem wybranym z Próbnika kolorów.

- 5. Określ tryb mieszania i krycie dla farby. (Zobacz Tryby mieszania).
- 6. Jeśli operacje są wykonywane na warstwie i wypełniane mają być tylko obszary z pikselami, zaznacz opcję Utrzymaj przezroczystość.
- 7. Kliknij przycisk OK, aby zastosować wypełnienie.
 - Q Aby zastosować wypełnienie kolorem pierwszego planu tylko do obszarów z pikselami, naciśnij klawisze Alt+Shift+Backspace (Windows) lub Option+Shift+Delete (Mac OS). To spowoduje zachowanie przezroczystości warstwy. Aby zastosować wypełnienie kolorem tła tylko

Wypełnienia z uwzględnianiem zawartości, wzorku lub historii

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Do góry



Samouczek wideo: Wypełnianie z uwzględnieniem zawartości Chris Orwig Dowiedz się, jak bezproblemowo zastępować elementy obrazów.



Wzorki oparte na skryptach w wersji CS6 Dave Cross

Program pozwala łatwo tworzyć wzorki geometryczne na potrzeby wypełniania.

- 1. Zaznacz fragment obrazu, który ma być wypełniony.
- 2. Wybierz polecenie Edycja > Wypełnij.
 - 🖓 Na warstwie tła naciśnij klawisz Delete lub Backspace, aby szybko przejść do okna dialogowego Wypełnienie.
- 3. Z menu Użyj wybierz jedną z następujących opcji:

Uwzględnianie zawartości Powoduje płynne wypełnienie zaznaczenia podobną zawartością z sąsiedniego obszaru obrazu. Aby uzyskane rezultaty były jak najlepsze, należy utworzyć zaznaczenie nieznacznie wykraczające poza obszar przeznaczony do replikacji. (Często wystarczy użyć narzędzia Lasso lub ramki zaznaczenia).

Wypełnienia z uwzględnieniem zawartości losowo tworzą zawartość podobną do sąsiedniej. Jeśli pierwszy uzyskany rezultat nie jest zadowalający, należy wybrać polecenie Edycja > Cofnij i zastosować następne wypełnienie z uwzględnieniem zawartości.

Wzorek Kliknij odwróconą strzałkę obok przykładu wzorku i wybierz wzorek z panelu podręcznego. Korzystając z menu panelu podręcznego, można wczytać dodatkowe wzorki. Wybierz nazwę biblioteki wzorków lub wybierz pozycję Wczytaj wzorki i przejdź do folderu zawierającego wzorki, których chcesz używać.

(CS6) Można też zastosować jeden z pięciu dołączonych wzorków opartych na skryptach, aby w prosty sposób uzyskać różnorodne wypełnienia geometryczne. Wybierz opcję Wzorki skryptowe u dołu okna dialogowego wypełnienia, a następnie wybierz wzorek wypełnienia z menu podręcznego Skrypt.

Uwaga: Jeśli opcja Wzorek jest wyszarzony, to przed dokonaniem wyboru należy wczytać bibliotekę wzroków. (Zobacz Zarządzanie bibliotekami wzorków i predefiniowanymi ustawieniami).

Historia Przywraca stan źródłowy zaznaczonego obszaru lub jego migawkę ustawioną na panelu Historia.



Wypełnienie z uwzględnieniem zawartości

A. Utwórz zaznaczenie, które nieznacznie zachodzi na obszar przeznaczony do replikacji. **B.** Zastąp zaznaczenie wypełnieniem z uwzględnieniem zawartości.

Wypełnianie obszaru roboczego

Obszar roboczy otacza obszar obrazu. Obszar roboczy można wypełnić innym kolorem, który będzie wyraźniej kontrastował z danym obrazem.

Kliknij obszar roboczy prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Szary, Czarny lub Własny. (Aby określić kolor niestandardowy, wybierz opcję Wybierz własny kolor.)

Obrysowywanie zaznaczenia lub warstwy kolorem

Wokół zaznaczenia, warstwy lub ścieżki można namalować kolorowe obramowanie za pomocą polecenia Obrys. Obramowanie utworzone w ten sposób stanie się rasteryzowaną częścią bieżącej warstwy.

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.

- 1. Wybierz kolor pierwszego planu.
- 2. Zaznacz obszar lub warstwę przeznaczoną do obrysowania.
- 3. Wybierz polecenie Edycja > Obrys.
- 4. W oknie dialogowym Obrys określ szerokość konturu.
- 5. W polu Położenie określ 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. Określ krycie i tryb mieszania. (Zobacz Tryby mieszania).
- 7. Jeśli działania są wykonywane na warstwie i wymagane jest obrysowanie tylko obszarów zawierających piksele, zaznacz opcję Utrzymaj przezroczystość. (Zobacz Blokowanie warstw).

Rysowanie okręgu lub kwadratu

Do góry

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. Aby utworzyć nową warstwę dla okręgu lub kwadratu, kliknij przycisk Nowa warstwa 🖬 w panelu Warstwy. Umieszczenie kwadratu lub okręgu na osobnej warstwie ułatwi przyszłe działania.
- 2. Wybierz z przybornika narzędzie Zaznaczanie eliptyczne 🔾 lub Zaznaczanie prostokątne 🗔
- 3. Przeciągnij kursorem w oknie dokumentu, aby narysować wybrany kształt. Aby uzyskać kształt okręgu lub kwadratu, podczas przeciągania przytrzymaj naciśnięty klawisz Shift.
- 4. Wybierz polecenie Edycja > Obrys.
- 5. W oknie dialogowym Obrys wpisz wartość szerokości, a następnie kliknij próbkę 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 przycisk OK.
- Wybierz położenie obrysu w stosunku do zaznaczenia, to znaczy wybierz jedną z opcji: Wewnątrz, W środku lub Na zewnątrz. Dopasuj inne ustawienia w odpowiedni sposób i kliknij przycisk OK. Program Photoshop obrysuje zaznaczenie przy użyciu wybranych ustawień koloru i obrysu.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Rysowanie za pomocą narzędzi grupy Pióro

Informacje o narzędziach grupy Pióro Rysowanie segmentów linii prostych przy pomocy narzędzia Pióro Rysowanie krzywych przy pomocy narzędzia Pióro Kończenie rysowania ścieżki Rysowanie narzędziem Pióro dowolne Rysowanie linii prostych i krzywych Rysowanie krzywych a potem linii prostych Rysowanie dwóch segmentów krzywych połączonych punktem narożnym Rysowanie przy użyciu opcji pióra magnetycznego

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 Gumka recepturka umożliwia wyświetlanie podglądu segmentów ścieżki podczas przeciągania pomiędzy kliknięciami. (Aby uzyskać dostęp do tej opcji, kliknij menu wyskakujące po prawej stronie ikony Kształt własny.)

💡 Aby automatycznie zapisać ścieżkę roboczą z nazwą, utwórz nową ścieżkę w panelu Ścieżki przed rozpoczęciem rysowania narzędziem Pióro.

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?



Narzędzie Pióro — podstawy

Andy Anderson To kompleksowe omówienie wideo pozwala zapoznać się ze sposobami używania narzędzia Pióro w programie Photoshop CS6.

Dodatkowe informacje na temat trybów umożliwiających rysowanie narzędziem Pióro znajdują się w części Tryby rysowania.

Rysowanie segmentów linii prostych przy pomocy narzędzia Pióro

Do góry

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.
- 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.

- 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 bojawia 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 > Usuń zaznaczenia w programie Illustrator albo Edytuj > Usuń zaznaczenie wszystkiego 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 45°, wciśnij 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.

[₫] № ↓ А В С



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

- Q (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 bojawia 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 > Usuń zaznaczenia w programie Illustrator albo Edytuj > Usuń zaznaczenie wszystkiego 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

Do góry

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 appiawia 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 > Usuń zaznaczenia w programie Illustrator albo Edytuj > Usuń zaznaczenie wszystkiego w programie InDesign.

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 🧭.
- Aby określić wrażliwość wynikowej ścieżki na ruch myszy lub pisaka, kliknij odwróconą strzałkę obok przycisków kształtów (na pasku opcji) albo przejdź 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 odręczną, umieść wskaźnik pióra na końcu ścieżki i przeciągnij.
- 5. Zakończ ścieżkę, zwalniając przycisk myszki. Aby utworzyć ścieżkę zamkniętą, umieść kursor nad pierwszym punktem kontrolnym (poprawne położenie jest oznaczone okręgiem) i zwolnij przycisk myszy.

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

 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

Do góry

Do góry

- 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.
- Wybierz narzędzie Konwertowanie punktów z przybornika i kliknij zaznaczony punkt końcowy, aby przekonwertować go 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.
- 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 przy użyciu opcji pióra magnetycznego

Do góry

Pióro magnetyczne jest pewną odmianą Pióra dowolnego i pozwala rysować ścieżki, które są przyciągane do krawędzi zdefiniowanych obszarów obrazka. Można 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 potraktowania obszaru
 jako 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, aby 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 raz, aby ręcznie dodać punkt zaczepienia i zapobiec przesuwaniu się ścieżki. Kontynuuj obrysowanie krawędzi, a jeśli zajdzie taka potrzeba, dodaj punkty zaczepienia. Jeśli zajdzie taka potrzeba, naciśnij 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, kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby zmniejszyć szerokość Pióra magnetycznego o 1 piksel, naciśnij klawisz [(otwierający nawias kwadratowy). Aby zwiększyć szerokość Pióra magnetycznego o 1 piksel, naciśnij klawisz] (zamykający nawias kwadratowy).
- 6. Zakończ ścieżkę, wykonując następujące czynności:
 - Aby zakończyć otwartą ścieżkę, naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
 - Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć ścieżkę z segmentem magnetycznym.
 - Aby zamknąć ścieżkę z prostym segmentem, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij dwukrotnie.

Więcej tematów Pomocy

Punkty, składniki i segmenty ścieżek

(CC) BY-NC-SR

Konwertowanie pomiędzy ścieżkami i krawędziami zaznaczenia

Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia Konwertuj zaznaczenie na ścieżkę

Konwertowanie ścieżek na krawędzie zaznaczenia

Ścieżki definiują gładkie kontury, które można przekonwertować na precyzyjne krawędzie zaznaczenia. Krawędzie zaznaczenia można również przekonwertować na ścieżki, dopracowując je narzędziem Zaznaczanie bezpośrednie 🎉

Na krawędź zaznaczenia może zostać przekształcona dowolna ścieżka zamknięta. Ścieżkę zamkniętą można dodawać do bieżącego zaznaczenia, odejmować od niego, a także łączyć z nim.

Konwersja ścieżki na krawędź zaznaczenia przy użyciu bieżących ustawień

1. Zaznacz ścieżkę w panelu Ścieżki.

- 2. Aby przekonwertować ścieżkę, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Wczytaj ścieżkę jako zaznaczenie 🛈 w dolnej części panelu Ścieżki.
 - Kliknij miniaturkę ścieżki w panelu Ścieżki z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Konwertowanie ścieżki na krawędź zaznaczenia i określanie ustawień

1. Zaznacz ścieżkę w panelu Ścieżki.

- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - U dołu panelu Ścieżki 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 na przycisk Wczytaj ścieżkę jako zaznaczenie.
 - Z menu panelu Ścieżki wybierz polecenie 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 wtapiania. Wpisz wartość w pikselach.

Wygładzanie Opcja pozwala utworzyć łagodniejsze przejście między pikselami w zaznaczeniu i sąsiednimi pikselami. Promień wtapiania ustaw na 0.

Więcej informacji na temat tych opcji znajduje się w sekcji Wygładzanie krawędzi zaznaczeń.

 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 przycisk OK.

Konwertuj zaznaczenie 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:
 - Aby użyć bieżącego ustawienia tolerancji, nie otwierając okna dialogowego Utwórz ścieżkę roboczą, kliknij przycisk Utwórz ścieżkę roboczą 📣 u dołu panelu Ścieżki.
 - Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij przycisk Utwórz ścieżkę w dolnej części panelu Ścieżki.
 - Wybierz polecenie Utwórz ścieżkę roboczą z menu panelu Ścieżki.

Do góry

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 tym jest gładsza. Jeśli ścieżka jest używana jako ścieżka odcinania i nie można poprawnie wydrukować obrazu, należy zwiększyć wartość tolerancji. (Zobacz Drukowanie ścieżek przycinających obrazów).

3. Kliknij przycisk OK. Ścieżka pojawi się w dolnej części panelu Ścieżki.

(CC) BY-NC-SR

Predefiniowane ustawienia pędzla

Wybieranie domyślnego pędzla Zmiana sposobu wyświetlania domyślnych pędzli Pobieranie, zapisywanie i zarządzanie domyślnymi ustawieniami pędzli Tworzenie nowego domyślnego pędzla

Domyślny pędzel to zapisana końcówka pędzla o zdefiniowanych charakterystykach, takich jak rozmiar, kształt i twardość. Można zapisywać domyślne pędzle z często używanymi charakterystykami. Użytkownik może też zapisać całkiem nowy domyślny pędzel — będzie on dostępny w menu Ustawienia narzędzia na pasku opcji.

Zmiana rozmiaru, kształtu lub twardości domyślnego pędzla ma charakter tymczasowy. Gdy ten sam pędzel zostanie uaktywniony po raz drugi, zostaną użyte jego oryginalne ustawienia. Aby wprowadzone zmiany były trwałe, należy utworzyć nowe ustawienia domyślne. Zobacz Tworzenie nowego domyślnego pędzla.

Wybieranie domyślnego pędzla

- 1. Zaznacz narzędzie do malowania lub edycji i kliknij menu podręczne Pędzel na pasku opcji.
- 2. Wybierz pędzel.

Uwaga: Można też wybrać pędzel na panelu Pędzel. Aby wyświetlić wczytane ustawienia domyślne, kliknij opcję Domyślne ustawienia pędzla w lewej górnej części panelu.

3. Zmiana opcji domyślnego pędzla.

Średnica Pozwala tymczasowo zmienić rozmiar pędzla. Należy przeciągnąć suwak lub wpisać odpowiednią wartość. Jeśli pędzel ma podwójną końcówkę, obydwie końcówki są skalowane.

Użyj rozmiaru próbki Jeśli kształt końcówki pędzla jest oparty na próbce, jest używana oryginalna średnica. (Opcja niedostępna dla pędzli okrągłych).

Twardość (Dostępne tylko dla okrągłych i kwadratowych pędzli.) Tymczasowo zmienia stopień wygładzania śladów pędzla. Przy ustawieniu 100% jest używana najtwardsza końcówka, ale nadal jest stosowane wygładzanie. W przypadku narzędzia Ołówek końcówka narzędzia jest zawsze twarda i nigdy nie jest stosowane wygładzanie.

Zmiana sposobu wyświetlania domyślnych pędzli

Z menu panelu Domyślne ustawienia pędzla *≡ wybierz opcję wyświetlania:

- 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 panelu Pędzel uzyskać dynamiczny podgląd pociągnięć pędzlem, umieść wskaźnik nad pędzlem na panelu Domyślne ustawienia pędzla i poczekaj, aż pojawi się podpowiedź. W miarę przemieszczenia wskaźnika nad różnymi pędzlami w dolnej części panelu Pędzel będą wyświetlane przykładowe pociągnięcia.

Pobieranie, zapisywanie i zarządzanie domyślnymi ustawieniami pędzli

Aby lepiej zorganizować zestaw pędzli, można zarządzać bibliotekami ustawień domyślnych pędzli.

Zmienianie wyświetlanej biblioteki domyślnych ustawień pędzli

1. Aby wczytać bibliotekę ustawień domyślnych pędzli, wybierz jedną z następujących opcji z menu panelu Domyślne ustawienia pędzla.

- Wczytaj pędzle, aby dodać bibliotekę do bieżącej listy.
- Zastąp pędzle, aby zastąpić bieżącą listę zawartością innej biblioteki.
- Plik biblioteki (wyświetlany u dołu menu panelu). Kliknij przycisk OK, aby zastąpić bieżącą listę, lub kliknij przycisk Dołącz, aby dołączyć bibliotekę do bieżącej listy.
- Aby przywrócić standardową bibliotekę ustawień domyślnych pędzli, wybierz polecenie Wyzeruj pędzle z menu panelu Domyślne ustawienia pędzla. Można albo zastąpić bieżącą listę, albo dołączyć bibliotekę domyślną do bieżącej listy.
 - 💡 Do wczytywania i zerowania bibliotek pędzli można zastosować też narzędzie Menedżer ustawień domyślnych. Więcej informacji znajduje

Do góry

Do góry

Zapisywanie zestawu domyślnych pędzli jako biblioteki

- 1. Wybierz opcję Zapisz pędzle z menu panelu Domyślne ustawienia pędzla.
- 2. Wybierz położenie biblioteki pędzli, wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Presets/Brushes w standardowym położeniu ustawień domyślnych, to po ponownym uruchomieniu programu Photoshop nazwa biblioteki pojawi się u dołu menu panelu Domyślne ustawienia pędzla.

Zmiana nazwy domyślnego pędzla

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz pędzel na panelu Domyślne ustawienia pędzla i wybierz polecenie Zmień nazwę pędzla z menu panelu. Wprowadź nową nazwę i kliknij przycisk OK.
- Na panelu Pędzel kliknij dwukrotnie końcówkę pędzla, wprowadź nową nazwę i kliknij przycisk OK.

Usuwanie domyślnego pędzla

Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Ustawienia predefiniowane pędzla:

- · Kliknij pędzel, które chcesz usunąć, z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Wybierz pędzel, a następnie wybierz polecenie Usuń pędzel z menu panelu lub kliknij ikonę Usuń ał.

Tworzenie nowego domyślnego pędzla

Do góry

Dostosowany pędzel można zapisać jako domyślny pędzel, który będzie wyświetlany w panelu Domyślne ustawienia pędzla i w Menedżerze ustawień predefiniowanych.

Uwaga: Nowe domyślne pędzle są zapisywane w pliku preferencji. Jeśli plik ten zostanie usunięty lub uszkodzony albo jeśli zostanie uaktywniona domyślna biblioteka pędzli, nowe ustawienia domyślne zostaną utracone. Aby zapisać nowe domyślne pędzle na stałe, zapisz je w bibliotece.

- 1. Dostosuj pędzel.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Domyślne ustawienia pędzla:
 - Wybierz polecenie Nowe domyślne ustawienie pędzla z menu panelu, wprowadź nazwę domyślnego ustawienia pędzla i kliknij przycisk OK.
 - Kliknij przycisk Utwórz nowy pędzel 1.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Tryby mieszania

Opisy trybów mieszania Przykłady trybów 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.

Opisy trybów mieszania

Tryby są wybierane z menu Tryb na pasku opcji.

Uwaga: Dla obrazów 32-bitowych są dostępne tylko następujące tryby mieszania: Zwykłe, Rozpuszczanie, Ciemniej, Mnożenie, Jaśniej, Rozjaśnienie liniowe (Dodaj), Różnica, Barwa, Nasycenie, Kolor, Jasność, Jaśniejszy kolor, Ciemniejszy kolor.

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 mieszany, w zależności od stopnia krycia w danym miejscu.

Z tyłu Edycja i malowanie mają wpływ tylko na przezroczystą część warstwy. Tryb działa tylko na warstwach z wyłączoną opcją blokowania przezroczystości i daje efekt nakładania farby z tyłu przezroczystej folii.

Wyczyść W wyniku edycji lub malowania poszczególne piksele stają się przezroczyste. Ten tryb jest dostępny dla narzędzi Kształt (gdy jest wybrany region wypełniania □), Wiadro z farbą 🍌, Pędzel 🖋 i Ołówek 🖋 oraz dla poleceń Wypełnij i Obrysuj. Aby użyć tego trybu, opcja blokowania przezroczystości warstwy musi być wyłączona.

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

Mnożenie Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży kolor bazowy przez kolor mieszany. 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 przyciemnia kolor bazowy tak, by uwzględnić kolor mieszany poprzez zwiększenie kontrastu między kolorem bazowym a mieszanym. 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 bazowego i mieszanego. 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 bazowego i mieszanego. Piksele ciemniejsze od koloru mieszanego zostają zastąpione, a piksele jaśniejsze od niego pozostają niezmienione.

Ekran Program sprawdza informacje o kolorze we wszystkich kanałach i mnoży odwrotności koloru mieszanego i bazowego. Kolor wynikowy jest zawsze jaśniejszy. Mieszanie z czernią pozostawia kolor bez zmian. Mieszanie z bielą daje biel. Efekt jest zbliżony do nałożenia na siebie obrazu wielu slajdów fotograficznych.

Rozjaśnianie Program wyszukuje informacje o kolorach we wszystkich kanałach i rozjaśnia kolor bazowy tak, by uwzględnić kolor mieszany poprzez zmniejszenie kontrastu między kolorem bazowym a mieszanym. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

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

Nakładka Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności w zależności od koloru bazowego. Wzorki lub kolory są nakładane na istniejące piksele przy zapisywaniu rozjaśnień i cieni koloru bazowego. Kolor bazowy nie jest zastępowany, ale jest mieszany z kolorem mieszanym w celu odzwierciedlenia poziomu jasności (lub ciemności) koloru oryginalnego.

Łagodne światło Program przyciemnia lub rozjaśnia kolor w zależności od koloru mieszanego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu światłem rozproszonym. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy niż 50% szarość, obraz zostanie rozjaśniony (jakby został opracowany narzędziem do rozjaśniania). Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50% szarości, obraz zostaje przyciemniony (jakby został poddany zwiększaniu kontrastu). Malowanie czystą czernią lub bielą daje wyraźnie ciemniejsze lub jaśniejsze obszary, ale nie tworzy czystej bieli ani czerni.

Ostre światło Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności w zależności od koloru mieszanego. Efekt jest podobny do efektu oświetlenia obrazu ostrym światłem reflektora. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obraz zostaje rozjaśniony (jakby został poddany rozjaśnianiu kolorów). Operacja jest używana do wzbogacania obrazu o tony jasne. Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50%
szarości, obraz zostaje przyciemniony (jakby został poddany zwiększaniu kontrastu). Operacja jest używana do wzbogacania obrazu 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 mieszanego. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obraz zostaje rozjaśniony poprzez zmniejszenie kontrastu. Jeśli kolor mieszany 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 mieszanego. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, obraz zostaje rozjaśniony poprzez zwiększenie jasności. Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50% szarości, obraz zostaje przyciemniony poprzez zmniejszenie jasności.

Światło punktowe Kolory są zastępowane w zależności od koloru mieszanego. Jeśli kolor mieszany (źródło światła) jest jaśniejszy od 50% szarości, piksele ciemniejsze od koloru mieszanego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Jeśli kolor mieszany jest ciemniejszy od 50% szarości, piksele jaśniejsze od koloru mieszanego są zastępowane, a pozostałe nie ulegają żadnym zmianom. Opcja pozwala dodawać do obrazu efekty specjalne.

Mieszanie twarde Do wartości RGB koloru bazowego dodawane są 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. Oznacza to, że wszystkie piksele, których dotyczy mieszanie, mają wartości kanałów czerwonego, zielonego i niebieskiego równe 0 lub 255. Wszystkie piksele przyjmują podstawowe kolory addytywne (czerwony, zielony lub niebieski), kolor biały lub kolor czarny.

Uwaga: Na obrazach CMYK opcja Mieszanie trwałe powoduje przypisanie wszystkim pikselom podstawowych kolorów subtraktywnych (niebieskozielonego, żółtego lub karmazynowego), koloru białego lub koloru czarnego. Maksymalna wartość koloru to 100.

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

Wykluczenie Daje efekt podobny do trybu Różnica, ale mniej kontrastowy. Mieszanie z białym powoduje inwersję koloru bazowego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Odejmowanie Program analizuje informacje o kolorze we wszystkich kanałach i odejmuje kolor mieszany od koloru bazowego. W obrazach 8- i 16-bitowych wszystkie ujemne wartości wynikowe są przycinane do zera.

Dzielenie Program analizuje informacje o kolorze we wszystkich kanałach i oddziela kolor mieszany od koloru bazowego.

Barwa Daje kolor wynikowy o jasności i nasyceniu koloru bazowego i barwie koloru mieszanego.

Nasycenie Daje kolor wynikowy o jasności i barwie koloru bazowego 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 mieszanego. 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 mieszanego. Ten tryb daje efekt odwrotny do trybu Kolor.

Jaśniejszy kolor Porównuje ogólną wartość wszystkich kanałów dla koloru mieszanego i bazowego, a następnie wyświetla kolor o wyższej wartości. Tryb Jaśniejszy kolor nie powoduje utworzenia trzeciego koloru mogącego wynikać z mieszania w trybie Jaśniej, ponieważ podczas tworzenia koloru wynikowego wybiera najwyższe wartości kanałów z koloru bazowego i koloru mieszanego.

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

Do góry

Przykłady trybów mieszania

Poniższe przykłady pokazują wynik zastosowania do obrazu wybranych trybów mieszania.

Film na temat trybów mieszania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0012_pl.



Ściemnianie	Ściemnianie liniowe	Jaśniej	Ekran
Rozjaśnianie	Rozjaśnianie liniowe (Dodaj)	Nakładka	Łagodne światło
Ostre światło	Światło jaskrawe	Światło liniowe	Światło punktowe
Mieszanie twarde	Różnica	Wykluczenie	Odejmowanie
Dzielenie	Barwa	Nasycenie	Kolor
Jasność, 80% krycia	Jaśniejszy kolor	Ciemniejszy kolor	

(CC) BY-NC-SR

Wypełnianie ścieżek kolorem Obrysowywanie ścieżki kolorem

Wypełnianie ścieżek kolorem

Do góry

Ścieżka utworzona za pomocą narzędzia Pióro staje się elementem obrazu dopiero po obrysowaniu lub wypełnieniu. Polecenie Wypełnij ścieżkę umożliwia wypełnienie ścieżki określonym kolorem, stanem obrazka, wzorkiem lub warstwą wypełnienia.



Ścieżka zaznaczona (po lewej) i wypełniona (po prawej)

Ważne: Podczas wypełniania warstwy wartości kolorów są wyświetlane na warstwie aktywnej. Przed wykonaniem poniższych kroków należy upewnić się, że aktywna jest warstwa standardowa lub warstwa tła. (Nie można wypełnić ścieżki, gdy aktywna jest maska warstwy, warstwa tekstowa, wypełnienia, dopasowania lub obiektów inteligentnych.)

Wypełnianie ścieżki na podstawie aktualnych ustawień opcji Wypełnij ścieżkę

- 1. Zaznacz ścieżkę w panelu Ścieżki.
- 2. Kliknij przycisk Wypełnij ścieżkę 🔍 u dołu panelu Ścieżki.

Wypełnianie ścieżki i określanie opcji

- 1. Zaznacz ścieżkę w panelu Ścieżki.
- 2. Wypełnianie ścieżki:
 - Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij przycisk Wypełnij ścieżkę w dolnej części panelu Ścieżki.
 - Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), przeciągnij ścieżkę na przycisk Wypełnij ścieżkę.
 - Wybierz polecenie Wypełnij ścieżkę z menu panelu Ścieżki. Jeśli zaznaczono składnik ścieżki, to polecenie zmienia się na Wypełnij podścieżkę.
- 3. W polu Użyj wybierz zawartość wypełnienia. (Zobacz Wypełnianie zaznaczenia lub warstwy kolorem).
- Określ krycie wypełnienia. Aby wypełnienie było bardziej przezroczyste, wprowadź niską wartość procentową. Wartość 100% daje wypełnienie zupełnie nieprzezroczyste.
- 5. Wybierz tryb mieszania wypełnienia. (Zobacz Opisy trybów mieszania).

Na liście trybów znajduje się tryb Wyczyść, który pozwala usunąć przezroczystość. Tej opcji można użyć tylko podczas pracy na warstwie innej niż Tło.

- 6. Wybierz polecenie Zachowaj przezroczystość, aby ograniczyć wypełnianie do obszarów zawierających piksele. (Zobacz Blokowanie warstw).
- 7. Ustaw opcję renderingu:

Promień wtapiania Opcja określa, jak daleko na zewnątrz i wewnątrz krawędzi zaznaczenia ma się rozciągać strefa wtapiania. 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 sekcji Wygładzanie krawędzi zaznaczeń.

8. Kliknij przycisk 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. To polecenie nie przypomina 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 wykonaniem poniższych kroków należy upewnić się, że aktywna jest warstwa standardowa lub warstwa tła. (Nie można obrysować ścieżki, gdy aktywna jest maska warstwy, warstwa tekstowa, wypełnienia, dopasowania lub obiektów inteligentnych.)



Ścieżka zaznaczona (po lewej) i obrysowana (po prawej)

Obrysowywanie ścieżki na podstawie bieżących opcji Obrysuj ścieżkę

- 1. Zaznacz ścieżkę w panelu Ścieżki.
- Kliknij przycisk Obrysuj ścieżkę Q u dołu panelu Ścieżki. Każde kliknięcie przycisku Obrysuj ścieżkę powoduje zwiększenie krycia pociągnięcia, a w niektórych przypadkach — w zależności od bieżących opcji pędzla — powoduje, że pociągnięcie wygląda na grubsze.

Obrysowywanie ścieżki i określanie opcji

- 1. Zaznacz ścieżkę w panelu Ścieżki.
- 2. Wybierz narzędzie malarskie lub edycyjne, które ma posłużyć do obrysowania ścieżki. Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia i określ pędzel.

Informacje na temat poszczególnych ustawień narzędzia znajdują się w sekcjach Smużenie obszarów obrazu oraz Informacje o narzędziach, opcjach i panelach związanych z malowaniem.

- 3. Aby obrysować ścieżkę, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij przycisk Obrysuj ścieżkę O w dolnej części panelu Ścieżki.
 - Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), przeciągnij ścieżkę na przycisk Obrysuj ścieżkę.
 - Wybierz polecenie Obrysuj ścieżkę z menu panelu Ścieżki. Jeśli zaznaczono komponent ścieżki, to polecenie zmieni się w Obrysuj podścieżkę.
- 4. W oknie dialogowym Obrysuj ścieżkę wybierz narzędzie, jeśli nie zostało wybrane w kroku 2. Aby symulować pociągnięcia powstające przy malowaniu ręcznym, zaznacz opcję Symulacja nacisku. Można też usunąć zaznaczenie tej opcji, aby tworzyć bardziej liniowe, równe pociągnięcia.
- 5. Kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Wymazywanie fragmentów obrazu

Wymazywanie przy użyciu narzędzia Gumka Zmienianie podobnych pikseli za pomocą narzędzia Magiczna gumka Zmienianie pikseli na przezroczyste przy użyciu narzędzia Gumka tła Automatyczne wymazywanie przy użyciu narzędzia Ołówek

Wymazywanie przy użyciu narzędzia Gumka

Do góry

Narzędzie Gumka nadaje pikselom kolor tła lub przezroczystość. W przypadku pracy z tłem lub warstwą z zablokowaną przezroczystością kolor pikseli przyjmuje kolor tła. W przeciwnym razie piksele są wymazywane i stają się przezroczyste.

Można też użyć gumki, aby przywrócić obszar do stanu wybranego w panelu Historia.

- 1. Wybierz narzędzie Gumka 🥒.
- 2. Ustaw kolor tła, jeśli wycierasz w tle lub na warstwie z zablokowaną przezroczystością.
- 3. Na pasku opcji wybierz ustawienie Tryb. Tryb pędzla i ołówka przypisują gumce zachowania tych narzędzi. Blok jest kwadratem o ostrych krawędziach i określonym stałym rozmiarze, bez opcji zmiany krycia lub przepływu.
- 4. W przypadku trybów pędzla lub ołówka należy wybrać ustawienie pędzla i ustawić opcje krycia oraz przepływu na pasku opcji.

Krycie o wartości 100% powoduje wymazywanie pikseli do przezroczystości. Niższe wartości krycia powodują częściowe wymazywanie pikseli. Zobacz Opcje narzędzi do malowania.

- 5. Aby usunąć zapisany stan lub zapisaną migawkę obrazu, kliknij lewą kolumnę stanu lub migawki w panelu Historia, a następnie wybierz na pasku opcji polecenie Wymaż do historii.
 - (Photoshop) Aby tymczasowo użyć gumki w trybie Wymaż do historii, naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij kursor po obrazie.
- 6. Przeciągnij kursor po obszarze, który ma być wymazany.

Zmienianie podobnych pikseli za pomocą narzędzia Magiczna gumka

Do góry

Kliknięcie warstwy 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 wszystkich podobnych pikseli — na przezroczyste.

Wymazywanie pikseli na warstwie bieżącej może dotyczyć pikseli sąsiadujących 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 wymazywane. Niska tolerancja powoduje wymazywanie pikseli o wartościach kolorów zbliżonych do pikseli, które kliknięto. Wysoka tolerancja powoduje rozszerzenie zakresu wymazywanych kolorów.
 - Wybierz opcję Wygładzony, aby wygładzić krawędzie wokół wymazanego obszaru.
 - Wybierz opcję Sąsiadujący, aby wymazać tylko piksele otaczające piksel, który kliknięto. Cofnij zaznaczenie opcji, aby wymazać wszystkie podobne piksele na obrazie.
 - Zaznacz opcję Próbkuj wszystkie warstwy, aby pobrać wymazany kolor z połączonych danych wszystkich widocznych warstw.

- Określ stopień krycia w celu zdefiniowania zakresu 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 wymazana.

Zmienianie pikseli na przezroczyste przy użyciu narzędzia Gumka tła

Do góry

Narzędzie Gumka tła umożliwia wymazywanie pikseli warstwy do przezroczystości przez przeciąganie kursora. Tło można wytrzeć, zachowując krawędzie obiektu na pierwszym planie. Różne opcje próbek i tolerancji umożliwiają kontrolowanie zakresu przezroczystości i ostrości krawędzi.

💡 Aby wymazać tło obiektu o skomplikowanych lub cienkich krawędziach, należy użyć opcji Szybkie wybieranie.

Gumka tła próbkuje kolor na środku pędzla (w miejscu zwanym "punktem skupienia") i usuwa ten kolor, gdy tylko pojawi się on pod obszarem pędzla. Narzędzie przeprowadza także wydzielanie koloru w krawędziach dowolnych obiektów obrazu tak, aby aureole nie były widoczne po późniejszym wklejeniu obiektu z pierwszego planu do innego obrazu.

Uwaga: Gumka tła ignoruje ustawienie blokady przezroczystości warstwy.

- 1. W panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą obszary przeznaczone do wymazania.
- 2. Wybierz narzędzie Gumka tła 🖤. (Jeśli narzędzie nie jest widoczne, przytrzymaj przycisk na narzędziu Gumka 🖉 i wybierz narzędzie Gumka tła z menu podręcznego).
- 3. Kliknij próbkę pędzla na pasku opcji i ustaw opcje pędzla w panelu podręcznym.
 - Wybierz ustawienia średnicy, twardości, odstępów, kąta i zaokrąglenia. Zobacz Opcje kształtu końcówki pędzla.
 - Jeśli jest używana cyfrowa tabliczka do rysowania reagująca na siłę nacisku, 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 pióra, wybierz opcję Nacisk pióra. 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 tryb ograniczeń dla wymazywania: Niesąsiadujący, aby wymazywać próbkowany kolor tam, gdzie występuje pod pędzlem; Sąsiadujący, aby wymazywać obszary zawierające próbkowany kolor i połączone ze sobą; Szukanie krawędzi, aby wymazywać połączone obszary zawierające próbkowany kolor przy lepszym zachowywaniu ostrości krawędzi kształtów.
 - W polu Tolerancja wpisz wybraną wartość lub określ ją za pomocą suwaka. Niska tolerancja powoduje wymazywanie pikseli zbliżonych lub prawie identycznych z pikselami, które kliknięto. Duża tolerancja powoduje wymazywanie większej liczby kolorów.
 - Zaznacz opcję Zachowaj kolor pierwszego planu w celu uniknięcia wymazywania obszarów, które odpowiadają kolorowi narzędzia w przyborniku.
 - Wybierz opcję próbkowania: Ciągłe, aby podczas przeciągania próbkować kolory w sposób ciągły; Raz, aby wymazywać tylko obszary zawierające kolor, który zostanie kliknięty jako pierwszy; Próbka tła, aby wymazywać tylko obszary zawierające bieżący kolor tła.
- 5. Przeciągnij kursor po obszarze, który ma być wymazany. Kursor narzędzia Gumka tła przybiera kształt pędzla z celownikiem wskazującym punkt aktywny ⊕.

Automatyczne wymazywanie przy użyciu narzędzia Ołówek

Do góry

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.

Więcej tematów pomocy

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Tworzenie wzorków

Wzorek to rysunek powtarzający się lub układany z segmentów w miarę używania narzędzia do wypełnienia warstwy lub zaznaczenia. Program Photoshop zawiera różne wzorki predefiniowane.

W programie Photoshop można tworzyć nowe wzorki, zapisywać je w specjalnych bibliotekach, a następnie stosować z różnymi narzędziami i poleceniami. Wzorki predefiniowane są wyświetlane w panelach podręcznych na pasku opcji narzędzi Wiadro z farbą, Stempel ze wzorkiem, Pędzel korygujący i Łatka, a także w oknie dialogowym Styl warstwy. Sposób wyświetlania wzorków w panelach podręcznych można zmienić, wybierając opcję wyświetlania z menu panelu podręcznego. Różne opcje wzorków można ustawiać także w menedżerze ustawień predefiniowanych.

Definiowanie obrazu jako wzorku predefiniowanego

Do góry

- 1. Za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne ^[] zaznacz na dowolnym otwartym obrazie obszar, który będzie używany jako wzorek. Opcja Wtapianie musi być ustawiona na 0 pikseli. Należy pamiętać, że duże obrazy może być trudno obsługiwać.
- 2. Wybierz polecenie Edycja > Zdefiniuj wzorek.
- 3. Wpisz nazwę wzorku w oknie dialogowym Nazwa wzorku.

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 wzorki. Należy otworzyć wybrany plik, wybrać dowolną opcję renderingu i zdefiniować wzorek.

Więcej tematów pomocy

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Porządkowanie bibliotek wzorków i ustawień predefiniowanych

Wzorki można porządkować za pomocą bibliotek, które mogą być wczytywane do paneli podręcznych wzorków i usuwane z nich.

Wczytywanie biblioteki wzorków

Wybierz jedną z następujących opcji z menu panelu podręcznego Wzorek:

- 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 panelu). Kliknij przycisk OK, aby zastąpić bieżącą listę, lub kliknij przycisk Dołącz, aby dołączyć bibliotekę do bieżącej listy.

Zapisywanie zestawu predefiniowanych wzorków jako biblioteki

- 1. Wybierz polecenie Zapisz wzorki z menu panelu podręcznego Wzorek.
- 2. Wybierz położenie biblioteki wzorków, wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Presets/Patterns w standardowym położeniu ustawień domyślnych, to po ponownym uruchomieniu programu Photoshop nazwa biblioteki pojawi się u dołu menu panelu podręcznego Wzorek.

Powrót do domyślnej biblioteki wzorków

- Wybierz polecenie Wyzeruj wzorki z menu panelu podręcznego Wzorek. Można albo zastąpić bieżącą listę, albo dołączyć bibliotekę domyślną do bieżącej listy.
 - S Jeśli otrzymasz narzędzie Stempel ze wzorkiem używające niezidentyfikowanego wzorku lub usuniesz używane ustawienie domyślne przez wyzerowanie albo zastąpienie biblioteki wzorków, wybierz polecenie Nowy wzorek z menu panelu podręcznego Wzorek i ponownie zdefiniuj wzorek.

Zmienianie nazwy domyślnego wzorku

- 1. Zaznacz wzorek, którego nazwę chcesz zmienić, i wybierz polecenie Zmień nazwę wzorku z menu panelu.
- 2. Wpisz nową nazwę wzorku i kliknij przycisk OK.

Usuwanie predefiniowanego wzorku

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Zaznacz wzorek, który chcesz usunąć, i wybierz polecenie Usuń wzorek z menu panelu.
 - Naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), ustaw wskaźnik nad wzorkiem (wskaźnik zmieni się w nożyczki) i kliknij.

Wzorek jest usuwany tylko z wyświetlanej grupy. Sposób ponownego wyświetlania biblioteki opisano w rozdziale Wczytywanie biblioteki wzorków.

Więcej tematów pomocy

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Malowanie stylizowanych pociągnięć pędzlem przy użyciu narzędzia Artystyczny pędzel historii

Narzędzie Artystyczny pędzel historii umożliwia malowanie pociągnięciami opracowanymi na podstawie danych z określonego stanu lub migawki historii. 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 migawkę historii. W przypadku narzędzia Pędzel historii malowanie polega na odtwarzaniu określonych danych źródłowych, natomiast w przypadku narzędzia Artystyczny pędzel historii polega ono raczej na używaniu tych danych i różnych opcji w celu uzyskania ciekawych kolorów i stylów (na przykład artystycznych).

Przed przystąpieniem do malowania narzędziem Artystyczny pędzel historii użytkownik może eksperymentować z różnymi efektami wizualnymi, na przykład stosować różne filtry i wypełnienia kolorami. Ponadto, aby uzyskać lepszy wygląd szczegółów, można zwiększyć rozmiar obrazu, np. czterokrotnie.



Przykład zastosowania narzędzia Artystyczny pędzel historii A. Oryginalne B. Używanie małego pędzla C. Używanie dużego pędzla

- 1. W panelu Historia kliknij lewą kolumnę stanu lub migawki, aby użyć tego obiektu jako źródła narzędzia Pędzel historii kompozycji. Obok źródłowego stanu historii pojawi się ikona pędzla.
- 2. Wybierz narzędzie Artystyczny pędzel historii 2.
- 3. Na pasku opcji wykonaj następujące czynności:
 - Wybierz pędzel z menu zdefiniowanych pędzli i ustaw jego opcje. (Zobacz Wybieranie pędzla predefiniowanego).
 - Wybierz tryb mieszania z menu Tryb. (Zobacz Tryby mieszania).
 - 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, aby ograniczyć obszary, na których można zastosować pociągnięcia pędzlem. Niska tolerancja umożliwia nieograniczone stosowanie pociągnięć pędzlem na całym obszarze obrazu. Wyższa tolerancja ogranicza pole możliwych pociągnięć pędzla do obszaru, których kolory istotnie różnią się od koloru źródłowego stanu lub migawki.
- 4. Aby malować, kliknij w obrębie obrazu i przeciągnij.

Więcej tematów pomocy

(cc) BY-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Malowanie za pomocą narzędzia Pędzel mieszający

Malowanie za pomocą pędzla mieszającego

Pędzel mieszający realistycznie symuluje takie techniki malowania, jak mieszanie kolorów na płótnie, łączenie kolorów na pędzlu i zmianę ilości farby nanoszonej na płótno w trakcie jednego pociągnięcia.

Pędzel mieszający ma dwie studzienki z farbą, zbiorniczek i próbnik. W zbiorniczku przechowywany jest ostateczny kolor nanoszony na obszar roboczy i ma większą pojemność niż studzienki i próbnik. Próbnik może zawierać tylko kolor pobrany z obszaru roboczego; jego zawartość jest stale mieszana z kolorami z tego obszaru.

💡 Film przedstawiający narzędzie Pędzel mieszający można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/Irvid5001_ps_pl.

- 1. Wybierz narzędzie Pędzel mieszający 🥙. (W razie potrzeby kliknij i przytrzymaj standardowe narzędzie Pędzel, aby wyświetlić Pędzel mieszający).
- Aby napełnić zbiorniczek farbą, kliknij obszar roboczy, trzymając naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Można też wybrać kolor pierwszego planu.
 - Podczas pobierania farby z obszaru roboczego kolor końcówki pędzla zmienia się w ślad za kolorem próbkowanego miejsca. Aby końcówka pędzla miała jednolity kolor, należy wybrać polecenie Wczytaj tylko kolory kryjące z menu wczytywania bieżącego pędzla na pasku opcji.
- 3. Wybierz pędzel z panelu Domyślne ustawienia pędzla. Zobacz Wybieranie pędzla predefiniowanego.
- 4. Na pasku opcji ustaw opcje narzędzia. Wspólne opcje opisano w rozdziale Opcje narzędzi do malowania. Poniżej opisano opcje specyficzne dla narzędzia Pędzel mieszający:

Próbnik Bieżąca ilość na pędzlu W panelu podręcznym kliknij opcję zanurzania (wczytywania) pędzla, aby pokryć pędzel kolorem ze zbiorniczka, lub czyszczenia pędzla, aby usunąć farbę z pędzla. Aby te zadania były wykonywane po każdym pociągnięciu, wybierz opcje automatycznego wczytywania *S* lub czyszczenia *S*.

Menu podręczne Ustawienie predefiniowane Umożliwia zastosowanie często używanych kombinacji wartości ustawień Mokry, Napełniony i Mieszający.

Mokry Steruje ilością farby pobieranej przez pędzel z obszaru roboczego. Wyższe wartości powodują, że smugi farby są dłuższe.



Zwiększenie wilgotności farby **A.** 0% **B.** 100%

Napełniony Określa ilość farby pobieraną do zbiorniczka. Niewielkie wartości powodują, że pociągnięcia farby szybciej wysychają.



Zwiększenie ilości pobieranej farby **A.** 1% **B.** 100%

Mieszający Steruje stosunkiem ilości farby z obszaru roboczego do ilości farby ze zbiorniczka. Gdy wartość wynosi 100%, cała farba jest

pobierana z obszaru roboczego; gdy wartość wynosi 0%, cała farba jest pobierana ze zbiorniczka. (Ustawienie Mokry nadal określa sposób mieszania farby w obszarze roboczym.)

Próbkuj wszystkie warstwy Powoduje pobieranie koloru obszaru roboczego ze wszystkich widocznych warstw.

- 5. Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności:
 - Przeciągnij kursor narzędzia, aby malować na obrazie.
 - Aby rozpocząć rysowanie linii prostej, należy kliknąć punkt jej rozpoczęcia. Następnie, przytrzymując klawisz Shift, należy kliknąć punkt jej zakończenia.
 - Gdy Pędzel działa w trybie aerografu, naciśnij przycisk myszy (bez przeciągania) i nanieś kolor.

Więcej tematów pomocy

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Malowanie wzorkiem

Na pasku opcji ustaw następujące opcje. Dostępne opcje różnią się w zależności od wybranego narzędzia.

Malowanie wzorkiem

Do góry

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 panelu Ustawienia predefiniowane pędzla Zobacz Wybieranie pędzla predefiniowanego.
- 3. Określ opcje narzędzia obejmujące tryb, krycie itp. na pasku opcji. Zobacz Opcje narzędzi do malowania.
- 4. Aby uzyskać efekt płynnej kontynuacji wzorku od punktu początkowego nawet po zwolnieniu przycisku myszy, zaznacz opcję Wyrównany na pasku opcji. Usuń zaznaczenie opcji Wyrównany, aby ponownie rozpoczynać wzorek po każdym zatrzymanym malowaniu.
- 5. Wybierz wzorek w panelu podręcznym Wzorek na pasku opcji.
- 6. Aby użyć wzorku z efektem impresjonistycznym, wybierz opcję Impresjonista.
- 7. Aby malować przy użyciu wzorku, kliknij w obrębie obrazu i przeciągnij.

Więcej tematów pomocy

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Zmienianie rozmiaru i krycia pędzla zgodnie z naciskiem pióra

Podczas pracy z tabletem graficznym, na przykład firmy Wacom®, możliwe jest sterowanie narzędziami do malowania za pośrednictwem siły nacisku, kąta, obrotu pisaka lub przy użyciu jego pokrętła.

- 1. Wybierz narzędzie Pędzel 🖋, Ołówek 🖉 lub inne narzędzie do malowania.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności na pasku opcji:
 - Kliknij przycisk Nacisk pisaka kontroluje rozmiar III.
 - Kliknij przycisk Nacisk na tablet steruje kryciem .

Uwaga: Wybierz opcję Okno > Pędzel, aby uzyskać dostęp do dodatkowych elementów sterujących umożliwiających zmienianie kąta, przepływu, rozproszenia, głębokości tekstury i zaokrąglenia pociągnięcia zależnie od nacisku pisaka.

Więcej tematów pomocy

(cc) EV-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Edytowanie ścieżek

Punkty, składniki i segmenty ścieżek Zaznaczanie ścieżki Zmienianie kolejności ścieżek Powielanie ścieżek Modyfikowanie segmentów ścieżek Dodawanie lub usuwanie punktów kotwiczenia Konwertowanie punktów gładkich na punkty narożne i odwrotnie Dopasowywanie składników ścieżki

Punkty, składniki i segmenty ścieżek

Do góry

Ścieżka składa się z jednego lub większej liczby prostych lub zakrzywionych segmentów. *Punkty kontrolne* oznaczają punkty końcowe segmentów ścieżek. Na segmentach zakrzywionych każdy zaznaczony punkt kontrolny wskazuje jedną lub dwie *linie kierunkowe*, zakończone *punktami kierunkowymi*. Położenia linii i punktów kierunkowych określają kształt i rozmiar zakrzywionego segmentu. Przesuwanie tych elementów powoduje zmianę kształtu segmentu ścieżki.



Ścieżka

A. Segment zakrzywiony B. Punkt kierunkowy C. Linia kierunkowa D. Zaznaczony punkt kotwiczenia E. Niezaznaczony punkt kotwiczenia

Ścieżka może być zamknięta, czyli nie mieć początku ani końca (na przykład tworzyć okrąg), lub otwarta — z określonymi punktami końcowymi (na przykład linia falowana).

Krzywe gładkie są połączone punktami kontrolnymi zwanymi punktami gładkimi. Krzywe łamane są połączone punktami narożnymi.



Punkt gładki i narożny

Podczas przesuwania linii kierunkowej na punkt gładki segmenty zakrzywione z dwóch stron punktu są dopasowywane jednocześnie. Dla porównania: podczas przesuwania linii kierunkowej na punkt narożny jest dopasowywana tylko krzywa po tej samej stronie punktu co linia kierunkowa.



Dopasowywanie punktu gładkiego i narożnego

Ścieżka nie musi być jedną serią połączonych segmentów. Może zawierać więcej niż jeden wyraźny i oddzielny składnik ścieżki. Każdy kształt na warstwie kształtu jest składnikiem ścieżki, opisanym w ścieżce przycinającej danej warstwy.



Zaznaczanie oddzielnych składników ścieżki

Do góry

Zaznaczanie ścieżki

Zaznaczenie składnika lub segmentu ścieżki powoduje wyświetlenie wszystkich punktów kotwiczenia zaznaczonej części. Jeśli zaznaczony segment jest zakrzywiony, są wyświetlane również linie i punkty kierunkowe. Uchwyty kierunkowe są wyświetlane w postaci wypełnionych kółek, zaznaczone punkty kotwiczenia w postaci wypełnionych kwadratów, a niezaznaczone punkty kotwiczenia 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 zaznaczyć segment ścieżki, wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie k i kliknij jeden z punktów kotwiczenia segmentu lub przeciągnij ramkę zaznaczenia nad częścią segmentu.



Przeciąganie ramki zaznaczenia w celu zaznaczenia segmentów.

- 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).

Zaznaczanie wielu ścieżek | Photoshop CC

Program pozwala zaznaczyć wiele ścieżek na warstwie lub na różnych warstwach.

- 1. W panelu Ścieżki wykonaj jedną z następujących czynności umożliwiających wyświetlenie ścieżek:
 - Aby zaznaczyć szereg sąsiadujących ścieżek, kliknij pierwszą i ostatnią, przytrzymując naciśnięty klawisz Shift.
 - · Aby zaznaczyć ścieżki niesąsiadujące ze sobą, klikaj je, trzymając wciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- 2. Wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżek lub Zaznaczanie bezpośrednie i wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - · Przeciągnij kursor po segmentach.
 - · Kliknij ścieżki, trzymając naciśnięty klawisz Shift.
- Aby zaznaczyć dodatkowe składniki lub segmenty, wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżek lub Zaznaczanie bezpośrednie i naciśnij klawisz Shift podczas zaznaczania dodatkowych ścieżek lub segmentów.

Uwaga: Ze ścieżkami można pracować w trybie izolacji. Aby odizolować tylko warstwę zawierającą ścieżkę z zachowaniem aktywności ścieżki, należy kliknąć dwukrotnie narzędziem do zaznaczania. Można także odizolować co warstwę lub wiele warstw, korzystając z menu Zaznacz/Izoluj warstwy lub wybierając dla opcji Filtrowanie warstw ustawienie Zaznaczone.

Pracę w trybie izolacji można zakończyć na kilka sposobów:

- Wyłączenie opcji Filtrowanie warstw
- Wybranie dla opcji Filtrowanie warstw ustawienia innego niż Zaznaczone

• Dwukrotne kliknięcie poza ścieżką za pomocą jednego z narzędzi do zaznaczania ścieżek

Zmienianie kolejności ścieżek

Korzystając z panelu Ścieżki, można zmienić kolejność zapisanych ścieżek, które nie są kształtami, tekstem ani ścieżkami masek wektorowych.

• W panelu Ścieżki przeciągnij ścieżkę w odpowiednie miejsce. W programie Photoshop CC można zaznaczać i przeciągać wiele ścieżek jednocześnie.

Powielanie ścieżek

- 1. W panelu Ścieżki zaznacz ścieżkę, którą chcesz powielić. W programie Photoshop CC można zaznaczać wiele ścieżek jednocześnie.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij ścieżki, przytrzymując naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
 - Z menu panelu wybierz polecenie Powiel ścieżkę.

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, naciskając klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), co pozwala na dopasowanie narysowanych segmentów.
- 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 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.
- Przeciągnij punkt kontrolny w wybrane miejsce. Przeciągnij, z wciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć dopasowanie do wielokrotności kąta 45°.

Dopasowywanie położenia lub kształtu segmentów krzywych

- 1. Zaznacz segment krzywej lub punkt kotwiczenia na dowolnym końcu segmentu krzywej przy użyciu narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie k. 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, aby 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°.

Do góry

Do góry



Przeciągnij punkt kotwiczenia lub punkt kierunkowy.

Uwaga: Dopasowanie segmentu ścieżki w programie Photoshop CC lub CS6 wpływa również na powiązane z nim segmenty, dzięki czemu przekształcanie ścieżek funkcjonuje w intuicyjny sposób. Aby edytować tylko segmenty między wybranymi punktami kotwiczenia — podobnie jak w poprzednich wersjach programu Photoshop — należy wybrać z paska opcji polecenie Ogranicz przeciąganie ścieżek.

Uwaga: Do segmentu i punktu kontrolnego można stosować również przekształcenia, takie jak skalowanie lub obracanie.

Usuwanie segmentu

- 1. (Opcjonalnie) Jeśli tworzony jest otwór w ścieżce zamkniętej, wybierz narzędzie Dodawanie punktów kontrolnych 🍄 i dodaj dwa punkty w miejscu cięcia.
- 2. Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie 🕅 i zaznacz segment, który chcesz usunąć.
- 3. Wciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Mac OS), aby usunąć zaznaczony segment. Ponowne wciśnięcie Backspace lub Delete usuwa pozostałą część ścieżki.

Usuwanie linii kierunkowej punktu kontrolnego

Używając narzędzia Konwertowanie punktów kontrolnych, kliknij punkt kontrolny linii kierunkowej.

Punkt gładki stanie się punktem narożnym. Więcej informacji znajduje się w temacie Konwertowanie punktów gładkich na punkty narożne i odwrotnie.

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.
 - 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 4.
 - 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.
- 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.

Dodawanie lub usuwanie punktów kotwiczenia

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. Trzeba wybrać opcję Auto +/– z paska opcji, aby możliwa była automatyczna zmiana narzędzia Pióro na narzędzie Dodaj punkt kontrolny lub Usuń punkt kontrolny.

Można zaznaczyć i edytować wiele ścieżek naraz. Kształt ścieżki można zmienić podczas dodawania punktów kotwiczenia przez kliknięcie i przeciągnięcie.

Uwaga: Nie należy usuwać punktów kontrolnych za pomocą klawiszy Delete i Backspace ani za pomocą poleceń Edycja > Wytnij i Edycja > Wyczyść. Te klawisze i polecenia powodują usunięcie zarówno punktu, jak i połączonych z nim segmentów linii.

Dodawanie lub usuwanie punktów kontrolnych

- 1. Zaznacz ścieżkę, która ma zostać zmieniona.
- 2. Wybierz narzędzie Pióro, Dodaj punkt kontrolny albo Usuń punkt kontrolny.
- 3. Aby dodać punkt kontrolny, ustaw kursor nad segmentem ścieżki i kliknij. Aby usunąć punkt kontrolny, umieść kursor nad punktem kontrolnym i kliknij.

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.

Konwertowanie punktów gładkich na punkty narożne i odwrotnie

Do góry

- 1. Zaznacz ścieżkę, która ma zostać zmieniona.
- 2. Wybierz narzędzie Konwertowanie punktów albo użyj narzędzia Pióro z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Uwaga: Aby przy wybranym narzędziu Zaznaczanie bezpośrednie uaktywnić narzędzie Konwersja punktów, umieść kursor nad punktem kontrolnym i naciśnij klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command + Option (Mac OS).

- 3. Umieść narzędzie Konwersja punktów nad punktem kontrolnym, który ma zostać przekonwertowany, a następnie 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 w celu utworzenia punktu gładkiego

• Aby przekonwertować punkt gładki na narożny bez linii kierunkowych, kliknij punkt gładki.



Kliknięcie punktu gładkiego w celu utworzenia punktu narożnego

Aby przekonwertować punkt narożny bez linii kierunkowych na punkt narożny z niezależnymi liniami kierunkowymi, najpierw wyciągnij

punkt kierunkowy z punktu narożnego, zmieniając go na punkt gładki z liniami kierunkowymi. Zwolnij tylko przycisk myszy (nie zwalniaj klawiszy, które mogły włączać narzędzie do konwersji punktów kontrolnych) i wyciągnij dowolny punkt kierunkowy.

Aby przekonwertować punkt gładki na narożny z niezależnymi liniami kierunkowymi, przeciągnij jeden z punktów kierunkowych.



Konwertowanie punktu gładkiego na narożny

Dopasowywanie składników ścieżek

Można zmieniać położenie składnika ścieżki (na przykład kształtu warstwy kształtu) w dowolnym miejscu obrazu. Można także kopiować składniki na obrazie lub między dwoma obrazami programu Photoshop. Narzędzie Zaznaczanie ścieżki umożliwia łączenie nakładających się składników w jeden składnik. Wszystkie obiekty wektorowe, niezależnie od tego, czy są opisane przez zapisaną ścieżkę, ścieżkę roboczą czy maskę wektorową, mogą być przenoszone, kopiowane i usuwane. Można również zmieniać ich kształt.

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).

Zmienianie trybu nakładania dla zaznaczonych składników ścieżki

- 1. Za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżek 🕈 przeciągnij ramkę zaznaczenia w celu zaznaczenia istniejących obszarów ścieżki.
- W programie Photoshop CC lub CS6 wybierz opcję obszaru kształtów z menu rozwijanego Operacje na ścieżkach na pasku opcji. W wersji CS5 wybierz opcję obszaru kształtów na pasku opcji.

Połącz kształty (CC, CS6) lub Dodaj do obszaru kształtu (CS5) 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 Ogranicza obszar do przecięcia zaznaczonego obszaru ścieżki z obszarami nakładającymi się.

Wyklucz nakładające się obszary kształtu Obszar nakładki jest wyłączany.

Wyświetlanie lub ukrywanie zaznaczonego składnika 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 składnika ścieżki

- 1. Zaznacz nazwę ścieżki w panelu Ścieżki i za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżek zaznacz ścieżkę na obrazie. Aby zaznaczyć kilka składników ścieżki, kliknij każdy następny składnik z wciśniętym klawiszem Shift.
- 2. Przeciągnij ścieżkę do nowego położenia. Część ścieżki przesunięta poza obszar roboczy jest nadal dostępna.



Przeciąganie ścieżki do nowego położenia

Uwaga: Jeśli ścieżka zostanie przeciągnięta tak, że kursor znajdzie się nad innym otwartym obrazem, to zostanie ona skopiowana do tego obrazu.

Zmienianie kształtu składnika ścieżki

- 1. Zaznacz nazwę ścieżki w panelu Ścieżki i za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie 🕅 zaznacz punkt kotwiczenia ścieżki.
- 2. Przeciągnij punkt lub jego uchwyty do nowego położenia.

Scalanie nakładających się składników ścieżki

- 1. Zaznacz nazwę ścieżki w panelu Ścieżki i wybierz narzędzie Zaznaczanie ścieżek 🕅
- 2. Aby przekształcić wszystkie nakładające się składniki w pojedynczy składnik, wykonaj następujące czynności:
 - W programie Photoshop CC lub CS6 wybierz polecenie Scal składniki kształtu z menu rozwijanego Operacje na ścieżkach na pasku opcji.
 - W wersji CS5 lub starszej kliknij przycisk Połącz na pasku opcji.

Kopiowanie składnika ścieżki lub ścieżki

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby skopiować składnik ścieżki podczas przesuwania go, zaznacz nazwę ścieżki w panelu Ścieżki, a następnie kliknij składnik ścieżki za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżek . Następnie przeciągnij ścieżkę z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby skopiować ścieżkę bez zmieniania nazwy, przeciągnij ścieżkę na przycisk Nowa ścieżka 🖬 w dolnej części panelu Ścieżki.
- Aby skopiować ścieżkę lub zmienić jej nazwę, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij ścieżkę na przycisk Nowa ścieżka znajdujący się u dołu panelu Ścieżki. Można także zaznaczyć ścieżkę, która ma zostać skopiowana, a następnie wybrać polecenie Powiel ścieżkę z menu panelu Ścieżki. Wpisz nową nazwę ścieżki w oknie Powiel ścieżkę i kliknij przycisk OK.
- Aby skopiować ścieżkę lub składnik ścieżki jako inną ścieżkę, zaznacz ścieżkę lub składnik do skopiowania i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj. Zaznacz ścieżkę docelową i wybierz polecenie Edycja > Wklej.

Kopiowanie składników ścieżek między dwoma plikami programu Photoshop

- 1. Otwórz oba obrazy.
- 2. W obrazie źródłowym za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżki k zaznacz całą ścieżkę lub składniki ścieżki obrazu źródłowego, które mają zostać skopiowane.
- 3. Aby skopiować składnik ścieżki, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij składnik ścieżki z obrazu źródłowego na obraz docelowy. Składnik ścieżki zostanie skopiowany do aktywnej ścieżki w panelu Ścieżki.
 - Na obrazie źródłowym zaznacz nazwę ścieżki w panelu Ścieżki. Następnie 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 składnik ścieżki do obrazu docelowego, zaznacz ten składnik ścieżki na obrazie źródłowym i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj. W obrazie docelowym wybierz polecenie Edycja > Wklej.

Usuwanie składnika ścieżki

- 1. Zaznacz nazwę ścieżki w panelu Ścieżki i kliknij składnik ścieżki przy użyciu narzędzia Zaznaczanie ścieżek 🎙.
- 2. Naciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Mac OS), aby usunąć zaznaczony składnik 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 składniki, zaznacz je za pomocą narzędzia Zaznaczanie ścieżek . Następnie w programie Photoshop CC lub CS6 wybierz opcję z menu rozwijanego Wyrównanie ścieżek na pasku opcji, a w wersji CS5 wybierz opcję wyrównania na pasku opcji.



• Aby rozmieścić składniki, zaznacz co najmniej trzy składniki do rozmieszczenia. Następnie w programie Photoshop CC lub CS6 wybierz opcję z menu rozwijanego Rozmieszczenie ścieżek na pasku opcji, a w wersji CS5 wybierz opcję rozmieszczenia na pasku opcji.



(cc) EV-NG-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Podwójne pedzle są to pedzle o dwóch końcówkach. Druga tekstura pedzla jest stosowana w obrebie pociagniecia pedzla podstawowego. Malowanie dotyczy tylko obszarów, w których oba pociągniecia pędzla przecinają się. Ustaw opcje dla końcówki podstawowej w sekcji Kształt

Tworzenie pędzli z teksturami

Opcje pedzla z tekstura Kopiowanie tekstur między narzędziami Pedzel podwójny

Opcje pędzli z teksturami

Pędzel z teksturą to taki pędzel, którego pociągnięcia wypełnia pewien wzorek.

Pociągnięcia pędzlem bez tekstury (po lewej) i z teksturą (po prawej)

Kliknij przykład wzorku i wybierz wzorek z panelu podręcznego. Ustaw wybrane spośród następujących opcji:

Odwróć Punkty tekstury są odwracane na podstawie odcieni wzorku. Gdy opcja ta jest zaznaczona, najjaśniejsze obszary wzorku są zamalowywane w najmniejszym stopniu, a najciemniejsze obszary wzorku - 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 wzorku. Skalę, która stanowi procent wielkości wzorku, należy wpisać ręcznie lub określić za pomocą 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 Tryby mieszania).

Głębia Określa głębokość farby (koloru) w teksturze. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić za pomocą suwaka. Przy głębi 100% 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 pióra, Pochylenie pióra lub Pokrętło pisaka oraz jest zaznaczona opcja Tekstura na końcach.

Wahanie głębi i Sterowanie Określa zakres i stopień zmienności głębi w przypadku zaznaczenia opcji Tekstura na końcach. Pozwala wpisać wartość określającą maksymalny procent wahania. Zasady zmiany głębi śladów pędzla są określane opcjami menu Sterowanie:

Wyłączone Oznacza całkowity brak kontroli nad zmiennością głębi.

Zanik Głębia zmienia się stopniowo, od wartości Wahanie głębi do wartości Głębia minimalna w określonej liczbie kroków.

Nacisk pióra, Pochylenie pióra, Pokrętło pisaka, Obrót Głębia zmienia się w zależności od nacisku pióra, pochylenia pióra, położenia pokrętła pióra lub obrotu pióra.

Kopiowanie tekstur między narzędziami

Po określeniu tekstury dla bieżącego narzędzia wzorek i skalę tekstury można skopiować do wszystkich narzędzi obsługujących tekstury. 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.

Wybierz polecenie Kopiuj teksturę lub Inne narzędzia z menu panelu Pędzel.





Do góry

końcówki pędzla w panelu Pędzel. Wybierz drugą końcówkę pędzla w sekcji Podwójny pędzel panelu Pędzel i ustaw dowolne z następujących opcji.



A. Podstawowe pociągnięcie końcówki pędzla (twarde i okrągłe, 55) **B.** Drugorzędne pociągnięcie końcówki pędzla (trawa) **C.** Podwójne pociągnięcie pędzla (obie końcówki)

Tryb Pozwala określić tryb mieszania śladów obydwu końcówek pędzla (podstawowej i podwójnej). (Zobacz Tryby mieszania).

Średnica Pozwala kontrolować rozmiar podwójnej końcówki. Wpisz wybraną liczbę pikseli, ustaw suwak lub kliknij opcję Użyj rozmiaru próbki, aby zastosować oryginalną wielkość końcówki. (Opcja Użyj rozmiaru próbki jest dostępna tylko wtedy, gdy końcówkę pędzla utworzono poprzez próbkowanie pikseli obrazu).

Odstępy Pozwala kontrolować odległość między śladami podwójnego pędzla. Aby zmienić odstępy, wpisz liczbę lub użyj suwaka w celu wprowadzenia wartości procentowej średnicy końcówki.

Rozproszenie Określa rozmieszczenie śladów podwójnego pędzla w pociągnięciach. Gdy jest zaznaczona opcja Obie osie, ślady są rozmieszczane promieniście. W przeciwnym razie ślady są rozmieszczane prostopadle do ścieżki pociągnięcia. Maksymalny procent rozproszenia należy wpisać ręcznie lub określić za pomocą suwaka.

Liczba Określa liczbę śladów podwójnego pędzla w kolejnych interwałach. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić za pomocą suwaka.

Więcej tematów pomocy

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Dodawanie dynamiki pędzla Opcje dynamiki koloru pędzla Opcje transmitacji pędzla

Dodawanie dynamiki pędzla

Do góry

Panel Pędzel zawiera szereg opcji dodawania dynamicznych (zmieniających się) elementów do predefiniowanych końcówek pędzla. Na przykład można tu ustawić opcje zmieniające wielkość, kolor i krycie 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.
- Sposób zmiany dynamicznych elementów pędzla określany jest za pomocą opcji dostępnych w menu Sterowanie. Istnieją następujące możliwości: brak kontroli nad zmianami elementu, zanik elementu po określonej liczbie operacji, zmiana elementu na podstawie nacisku pióra, pochylenia pióra, położenia pokrętła pióra lub obrotu pióra.

Uwaga: Elementy sterujące pióra są dostępne tylko w przypadku używania cyfrowego tabletu wykrywającego siłę nacisku, na przykład firmy Wacom, i obsługiwanych piór (w przypadku sterowania obrotami i pokrętła). Jeśli zostanie wybrany element sterujący pióra, a tablet nie będzie zainstalowany lub będzie używane pióro, które nie obsługuje funkcji elementu sterującego, zostanie wyświetlona ikona ostrzeżenia.

Dynamika kształtu pędzla

Można określić zakres i stopień zmienności śladów w pociągnięciach pędzlem.



Pociągnięcia pędzlem bez dynamicznej zmiany kształtu i z dynamiczną zmianą kształtu

Wahanie rozmiaru i sterowanie Określa sposób zmiany wielkości pędzla w trakcie pociągnięć. Więcej informacji można znaleźć w artykule Tworzenie i modyfikowanie pędzli.

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 Oznacza 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 się w przedziale od 1 do 9999. Na przykład wpisanie wartości 10 tworzy zanik w 10 etapach.

Nacisk pióra, Pochylenie pióra, Pokrętło pisaka Wielkość śladów pędzla (ograniczona minimalną i maksymalną średnicą śladu) zmienia się w zależności od nacisku pióra, nachylenia pióra lub położenia pokrętła pióra.

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 pióra. Wartość opcji należy wpisać lub wybrać za pomocą 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 procent z 360 stopni). Sposób zmiany kąta końcówki pędzla jest określany poprzez opcje menu Sterowanie:

Wyłączone Oznacza całkowity brak kontroli nad zmiennością kąta.

Zanik Kąt zmienia się stopniowo, od 0 do 360 stopni, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pióra, Pochylenie pióra, Pokrętło pisaka, Obrót Wielkość śladów pędzla (ograniczona minimalną i maksymalną średnicą śladu) zmienia się w zależności od nacisku pióra, nachylenia pióra, położenia pokrętła pióra lub obrotu pióra.

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. Aby określić maksymalną wartość wahania, należy podać wartość procentową wyrażającą 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 Oznacza całkowity brak kontroli nad zmiennością zaokrąglenia.

Zanik Zaokrąglenie zmienia się stopniowo, od 100% do wartości Zaokrąglenie minimalne, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pióra, Pochylenie pióra, Pokrętło pisaka, Obrót Zaokrąglenie śladów pędzla (od 100% do zaokrąglenia minimalnego) zmienia się w zależności od nacisku pióra, nachylenia pióra, położenia pokrętła pióra lub obrotu pióra.

Zaokrąglenie minimalne Określa minimalne zaokrąglenie śladów pędzla, które jest brane pod uwagę, gdy jest włączona opcja Wahanie zaokrąglenia lub Kontrola zaokrąglenia. Należy podać wartość procentową, która określa stosunek między krótszą i dłuższą osią pędzla.

Rzutowanie pędzla (CC, CS6) Powoduje, że podczas malowania przy użyciu pisaka zmiany jego pochylenia i obrotu wpływają na kształt końcówki.

Opcje dynamiki koloru pędzla

Do góry

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)

Zastosuj oddzielnie do każdej końcówki Wywołuje zmiany koloru dla każdej oddzielnej odbitki końcówki w pociągnięciu.

Jeśli to pole wyboru nie jest zaznaczone, dynamiczne zmiany następują raz na początku każdego pociągnięcia. Umożliwia to zróżnicowanie kolorów między pociągnięciami, a nie w pojedynczym pociągnięciu.

Wahania pierwszego planu/tła i Sterowanie Określa zakres i stopień zmian między kolorem pierwszego planu (narzędzia) i kolorem tła. Aby określić wartość procentową określającą możliwe odchylenia koloru farby, wpisz liczbę lub wprowadź wartość za pomocą suwaka. Zasady zmiany koloru śladów pędzla są określane opcjami menu Sterowanie:

Wyłączone Oznacza całkowity brak kontroli nad zmiennością koloru.

Zanik Kolor farby zmienia się stopniowo, od koloru pierwszego planu do koloru tła, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pióra, Pochylenie pióra, Pokrętło pisaka, Obrót Kolor śladów pędzla (od koloru pierwszego planu do koloru tła) zmienia się w zależności od nacisku pióra, nachylenia pióra, położenia pokrętła pióra lub obrotu pióra.

Wahanie barwy Określa stopień zmian barwy śladów pędzla w pociągnięciu. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić za pomocą suwaka. Mniejsze wartości pozwalają utrzymać barwę podobną do koloru pierwszego planu. Większe wartości dopuszczają większe różnice między barwami.

Wahanie nasycenia Określa stopień zmian nasycenia koloru w pociągnięciu pędzlem. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić za pomocą suwaka. Mniejsze wartości pozwalają utrzymać nasycenie bliskie nasyceniu koloru pierwszego planu. Większe wartości dopuszczają większe różnice między nasyceniami.

Wahanie jasności Określa stopień zmian jasności koloru w pociągnięciu pędzlem. Odpowiednią wartość należy wpisać ręcznie lub określić za pomocą 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 za pomocą suwaka, korzystając z przedziału wartości od –100 do 100. Wartość –100% oznacza brak nasycenia koloru, wartość 100% oznacza kolor całkowicie nasycony.

Opcje transmitancji pędzla pozwalają określić, jak farba zmienia się 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 na pasku opcji. Procent zmienności krycia należy wpisać ręcznie lub określić za pomocą suwaka. Zasady zmiany krycia farby są określane opcjami menu Sterowanie:

Wyłączone Oznacza całkowity brak kontroli nad zmiennością krycia.

Zanik Powoduje zanikanie farby od wartości krycia określonej na pasku opcji do 0, używając określonej liczby kroków.

Nacisk pióra, Pochylenie pióra, Pokrętło pisaka Krycie zmienia się w zależności od nacisku pióra, pochylenia pióra lub położenia pokrętła pióra.

Wahanie przepływu i Sterowanie Określa zakres i stopień zmian ilości farby. Nieprzekraczalną wartością graniczną jest ilość określona na pasku opcji.

Procent zmienności ilości farby należy wpisać ręcznie lub określić za pomocą 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 na pasku opcji do 0, w określonej liczbie kroków.

Nacisk pióra, Pochylenie pióra, Pokrętło pisaka Różnicuje przepływ farby zależnie od nacisku i pochylenia pióra lub od położenia pokrętła pióra.

Więcej tematów pomocy

(cc) EV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Tekst

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Formatowanie znaków

Zaznaczanie znaków Omówienie panelu Typografia Informacje o skrótach dynamicznych Określanie rozmiaru tekstu Zmienianie koloru pojedynczych liter Podkreślanie lub przekreślanie tekstu Stosowanie samych wersalików lub kapitalików Określanie znaków indeksu górnego lub dolnego Style znaków | CC, CS6 Określanie domyślnych stylów czcionki | Tylko w usłudze Creative Cloud

Atrybuty tekstu można ustawić przed wpisaniem znaków lub zmienić w celu zmiany wyglądu wybranych znaków na warstwie tekstowej.

Znaki przeznaczone do zmiany trzeba najpierw zaznaczyć. Zaznaczenie może obejmować jeden znak, kilka znaków lub wszystkie znaki warstwy.

Zaznaczanie znaków

Do góry

Do góry

- 1. Wybierz narzędzie Tekst poziomy T lub Tekst pionowy IT.
- 2. Zaznacz warstwę tekstową na panelu Warstwy lub kliknij w tekście (co spowoduje automatyczne zaznaczenie warstwy tekstowej).
- 3. Umieść punkt wstawiania w tekście i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij, aby zaznaczyć jeden lub kilka znaków.
 - Kliknij w tekście, a następnie kliknij, przytrzymując naciśnięty klawisz Shift, aby zaznaczyć zakres znaków.
 - Wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko, aby zaznaczyć wszystkie znaki warstwy.
 - Kliknij dwukrotnie wyraz, aby go zaznaczyć. Kliknij trzykrotnie wiersz, aby go zaznaczyć. Kliknij czterokrotnie akapit, aby go zaznaczyć. Kliknij pięciokrotnie 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 do zaznaczania wyrazów, naciśnij klawisze Shift+Ctrl (Windows) lub Shift+ Command (Mac OS), a następnie naciśnij klawisz strzałki w prawo lub strzałki w lewo.
- 4. Aby zaznaczyć wszystkie znaki warstwy bez umieszczania punktu wstawiania w tekście, zaznacz warstwę tekstową na panelu Warstwy i kliknij dwukrotnie ikonę tekstu warstwy.

Uwaga: Zaznaczanie i formatowanie znaków na warstwie tekstowej powoduje uaktywnienie narzędzia Tekst w trybie edycji.

Omówienie panelu Typografia

Na panelu Znak znajdują się opcje formatowania znaków. Niektóre opcje formatowania są także dostępne na pasku opcji.

Panel Znak można wyświetlić, wykonując jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Okno > Znak lub kliknij zakładkę panelu Znak, jeśli jest on widoczny, ale nie aktywny.
- Wybierz narzędzie do edycji tekstu i kliknij przycisk Panel 💷 na pasku opcji.

Aby ustawić opcję na panelu Znak, wybierz wartość z menu podręcznego po prawej stronie opcji. W przypadku opcji o wartościach liczbowych można ustawiać wartości za pomocą przycisków strzałek w górę i w dół lub edytować 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 na panelu.



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



Panel Typografia

A. Rodzina czcionek B. Rozmiar czcionki C. Skala w pionie D. Ustawienie opcji Tsume E. Śledzenie F. Przesunięcie linii bazowej G. Język H. Styl czcionki I. Interlinia J. Skala w poziomie K. Kerning

Uwaga: Aby udostępnić opcję Ustaw Tsume na panelu Znak, zaznacz opcję Ustaw opcje tekstu azjatyckiego w preferencjach tekstu.

W menu panelu Znak są dostępne dodatkowe polecenia i opcje. Aby użyć tego menu, kliknij trójkąt w prawym górnym rogu panelu.

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 oraz gdy w tekście jest aktywny kursor w kształcie I. Gdy skróty dynamiczne są dostępne, można je obejrzeć na panelu Znak. Korzystając ze skrótów dynamicznych, można stosować do tekstu takie formatowanie jak imitacja pogrubienia i kursywy, wersaliki, kapitaliki, indeks górny, indeks dolny, podkreślenie i przekreślenie.

<u>ه</u> ۰		
Typografia Akapit Typografia Myriad Pro Regular Typografia	Zmień orientację tekstu ✓ Standardowe wyrównanie znaków łacińskich	w pionie
II 12 pkt ▲ (Autom.) ▲ Metrycane ▲ 0 III 100% III 100% ▲ 0 pkt Kolor: III IIII IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII	OpenType Sztucznie pogrubiony Sztuczna kursywa Wersaliki Kapitaliki Indeks górny Indeks dolny	▶
	Podkreślenie Przekreślenie	
	✓ Szerokości ułamkowe Układ systemowy	

Skróty dynamiczne są wyświetlane w menu panelu Typografia tylko podczas wprowadzania tekstu w punktach lub akapitach, gdy tekst jest zaznaczony lub gdy w tekście znajduje się kursor (migający znak |).

Określanie rozmiaru czcionki

Rozmiar czcionki określa wielkość tekstu w obrazie.

Określanie punktów jako jednostki miary

Domyślną jednostką miary tekstu są *punkty*. Na obrazie o rozdzielczości 72 ppi jeden punkt postscriptowy odpowiada 1/72 cala; można jednak przełączać między punktami postscriptowymi a tradycyjną definicją rozmiaru punktu. Domyślną jednostkę miary tekstu można zmienić w obszarze Jednostki i miarki okna Preferencje.

Wybieranie rozmiaru czcionki

- W panelu Znak lub na pasku opcji wpisz lub zaznacz nową wartość w polu Rozmiar ${
m I\!T}$.

Aby użyć innej jednostki miary, wprowadź tę jednostkę (cal, cm, mm, pkt, piks lub pica) po wartości w polu tekstowym Rozmiar czcionki.

Aby zmienić jednostkę miary 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.

Do góry

varafia abv

569

2. W polu Pkt/Pica wybierz jedno z następujących ustawień:

PostScript (72 punkty na cal) To ustawienie określa jednostkę zgodną z urządzeniami PostScript.

Tradycyjnie (72,27 punktu na cal) Ustawienie określa jednostkę równą 72,27 punktów na cal (czyli tradycyjną jednostkę dla drukarek).

3. Kliknij przycisk OK.

Zmienianie koloru tekstu

Wprowadzany tekst uzyskuje bieżący kolor ustawiony dla pierwszego tła. Kolor tekstu można jednak zmienić przed wprowadzeniem tekstu lub później. Edytując istniejące już warstwy tekstowe, można również zmieniać kolory poszczególnych zaznaczonych znaków albo całego tekstu na warstwie.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij pole koloru na pasku opcji lub na panelu Znak i wybierz nowy kolor przy użyciu Próbnika kolorów Adobe.
 - Skorzystaj ze skrótów wypełnienia. Aby wypełnić kolorem pierwszego planu, naciśnij klawisze Alt+Backspace (Windows) lub Option+Delete (Mac OS); aby wypełnić kolorem tła, naciśnij klawisze Ctrl+Backspace (Windows) lub Command+Delete (Mac OS).
 - Aby na istniejący kolor nałożyć określony kolor, gradient lub wzorek, należy zastosować do warstwy tekstowej nakładkowy styl warstwy. Nakładkowego stylu warstwy nie można nałożyć selektywnie wpływa on na wszystkie znaki na warstwie tekstowej.
 - Kliknij pole wyboru koloru pierwszego planu w przyborniku narzędziowym i wybierz kolor za pomocą Próbnika kolorów Adobe. Można też kliknąć kolor na panelu Kolor lub Próbki. Aby zmienić w ten sposób kolor na całej warstwie tekstowej, zaznacz wszystkie znaki na danej warstwie.

Zmienianie koloru pojedynczych liter

- 1. Wybierz narzędzie Tekst poziomy ${
 m T}$.
- 2. Zaznaczyć warstwę z tekstem na panelu Warstwy.
- 3. W oknie dokumentu zaznacz znaki, które chcesz zmienić.
- 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 połowie próbki koloru w Próbniku kolorów Adobe. W dolnej połówce pozostanie oryginalny kolor.
- 6. Kliknij przycisk OK. Nowy kolor zastąpi oryginalny kolor na pasku opcji. Kolor zaznaczonych znaków zmieni się.

Uwaga: Kolor znaków zmieni się dopiero po usunięciu ich zaznaczenia lub po zaznaczeniu innego obiektu.

Podkreślanie lub przekreślanie tekstu

Pod tekstem poziomym lub po lewej bądź po prawej stronie tekstu pionowego można umieścić linię. Linia może też biec przez tekst, czyli przekreślać go. Linia ma zawsze ten sam kolor co tekst.

- Zaznacz tekst, który ma zostać podkreślony lub przekreślony.
 - Kliknij przycisk Podkreślenie T w panelu Typografia, aby zastosować podkreślenie pod tekstem poziomym.
 - Wybierz polecenie Podkreślenie z lewej lub Podkreślenie z prawej z menu na panelu Znak, aby zastosować podkreślenie na lewo lub na 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 Podkreślenie z lewej i Podkreślenie z prawej pojawiają się w menu panelu Znak tylko wtedy, gdy na danej warstwie tekstowej jest zaznaczony tekst pionowy. Podczas pracy z tekstem pionowym (azjatyckim) podkreślenie można dodać po dowolnej stronie.

 Kliknij przycisk Przekreślenie T w panelu Typografia, aby wstawić linię poziomą w tekście poziomym lub linię pionową w tekście pionowym. Można też wybrać polecenie Przekreślenie z menu panelu Typografia.

Stosowanie samych wersalików lub kapitalików

Tekst może być wpisywany i formatowany w postaci kapitalików lub wersalików. Jeżeli tekst zostanie sformatowany jako kapitaliki, program Photoshop automatycznie użyje znaków kapitalików dostarczonych w czcionce, jeśli będą dostępne. Jeżeli czcionka nie zawiera kapitalików, to program Photoshop wygeneruje kapitaliki symulowane.

Do góry

Do góry

Do góry

Photoshop generuje ich imitacje.

Określanie znaków w indeksie górnym lub dolnym

- 1. Zaznacz tekst, który ma zostać zmieniony.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Indeks górny T^{*} lub Indeks dolny T_{*} w panelu Znak.

Kliknij przycisk Wersaliki TT lub Kapitaliki Tr w panelu Typografia.

• Wybierz polecenie Indeks górny lub Indeks dolny z menu panelu Znak. Obok zaznaczonej opcji jest wyświetlany znacznik.

Tekst w indeksie górnym i indeksie dolnym (zwanym odpowiednio podniesieniem i opuszczeniem) jest tekstem mniejszej wielkości niż zwykły tekst podniesiony lub obniżony względem linii bazowej czcionki. Jeśli czcionka nie zawiera znaków indeksu górnego lub dolnego, to program

• Wybierz polecenie Wersaliki lub Kapitaliki z menu panelu Znak. Obok zaznaczonej opcji jest wyświetlany znacznik.

Style znaków | CC, CS6

Cactus | class Magnoliophyta

CACTUS CLASS MAGNOLIOPHYTA

Zwykłe wielkie litery (u góry) i kapitaliki (u dołu)

1. Zaznacz tekst, który ma zostać zmieniony. 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

Styl znaków obejmuje atrybuty formatowania znaków. Można go zastosować do znaków, akapitu lub zakresu akapitów. Można tworzyć style znaków przeznaczone do stosowania w przyszłości.

Wybierz polecenie Okno > Style znaków, aby otworzyć panel Style znaków.

Aby zastosować styl znaków, zaznacz tekst lub warstwę tekstową i kliknij styl znaków.

Style czcionek są hierarchiczne. Operacje ręczne zastępują wszystkie zastosowane style znaków, które z kolei zastępują zastosowane style akapitów. Hierarchiczna struktura umożliwia połączenie szybkości pracy zapewnianej przez style z elastycznymi funkcjami dostosowywania projektów.

Julieanne Kost udostępniła omówienie wideo na temat stylów znaków i stylów akapitów w programie Photoshop CS6.

Tworzenie stylu znaków

- 1. Jeśli nowy styl ma być oparty na formacie istniejącego tekstu, zaznacz ten tekst.
- 2. Wybierz polecenie Nowy styl znaków z menu panelu Style znaków.

Uwaga: Aby utworzyć styl bez zaznaczania tekstu, kliknij ikonę Utwórz nowy styl 🔜 w dolnej części panelu Style znaków. Aby edytować styl bez stosowania go do tekstu, wybierz warstwę obrazu, na przykład Tło.

Edytowanie stylu znaków

Po dwukrotnym kliknięciu istniejącego stylu można go edytować, a następnie można zaktualizować cały powiązany tekst w bieżącym dokumencie. Zmiana formatowania stylu powoduje aktualizację formatowania wszystkich tekstów, do których zastosowano ten styl.

Aby edytować styl znaków, wykonaj następujące czynności:

- 1. Kliknij styl dwukrotnie w panelu Style znaków.
- 2. Aby określić atrybuty formatowania, kliknij kategorię (na przykład Podstawowe formaty znaków) po lewej stronie, a następnie określ atrybuty, które chcesz dodać do stylu.
- 3. Po określeniu atrybutów formatowania kliknij przycisk OK.

Określanie domyślnych stylów czcionki | Tylko w usłudze Creative Cloud

Uwaga: Ta funkcja została wprowadzona w wersji programu Photoshop CS6 dostępnej w usłudze Creative Cloud.

Bieżące style znaków i akapitów można zapisać jako domyślne parametry tekstu. Te ustawienia domyślne są stosowane automatycznie w nowych dokumentach programu Photoshop. Można je również stosować do istniejących dokumentów, które jeszcze nie zawierają stylów tekstu. Więcej informacji można uzyskać w artykule Style akapitów.

Do góry

Aby zapisać bieżące style znaków i akapitów jako domyślne ustawienia tekstu, wykonaj następujące czynności:

- Wybierz polecenie Tekst > Zapisz domyślne style tekstu.
- Z menu panelu Style znaków lub Style akapitów wybierz polecenie Zapisz domyślne style tekstu.

Aby zastosować domyślne style znaków i akapitów do dokumentu:

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Tekst > Wczytaj domyślne style tekstu.
 - Z menu panelu Style znaków lub Style akapitów wybierz polecenie Wczytaj domyślne style tekstu.
- 2. W przypadku wczytywania domyślnych stylów tekstu do dokumentu, w którym istnieje już styl tekstu, jest wyświetlane okno dialogowe importowania stylów akapitów. Pozwala ono wybrać, czy istniejący styl tekstu ma zostać zastąpiony domyślnym stylem.

Więcej tematów pomocy

- Odstępy między wierszami i znakami
- Panele i menu
- Informacje o efektach i stylach warstw
- Tworzenie tekstu

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Formatowanie akapitów

Formatowanie akapitów Omówienie panelu Akapit Określanie wyrównania Określanie justowania tekstu akapitowego Dopasowywanie odstępów między wyrazami i literami w justowanym tekście Wcięcia akapitów Dopasowywanie odstępów między akapitami Określanie wiszących znaków interpunkcyjnych w czcionkach łacińskich Automatyczne dopasowywanie dzielenia wyrazów Zapobieganie dzieleniu wyrazów Metody składu Style akapitów | CC, CS6

Formatowanie akapitów

Do góry

Do góry

W przypadku tekstu punktowego każdy wiersz jest odrębnym akapitem. W przypadku tekstu akapitowego każdy akapit może obejmować wiele wierszy, w zależności od rozmiarów obwiedni.

Panel Akapit służy do określania opcji formatowania zaznaczonych pojedynczych akapitów, wielu akapitów lub wszystkich akapitów warstwy tekstowej.

- Wybierz narzędzie Tekst poziomy T lub Tekst pionowy ${
 m I\!T}$.
 - Kliknij akapit, aby zastosować formatowanie do jednego akapitu.
 - · Dokonaj wyboru w obrębie akapitów, aby zastosować formatowanie do wielu akapitów.
 - Aby zastosować formatowanie do wszystkich akapitów na warstwie, zaznacz tę warstwę tekstową na panelu Warstwy.

Omówienie panelu Akapit

Panel Akapit służy do formatowania kolumn i akapitów. Aby wyświetlić ten panel, wybierz polecenie Okno > Akapit lub kliknij zakładkę panelu Akapit (jeśli panel jest widoczny, ale nie aktywny). Można także wybrać narzędzie Tekst i kliknąć przycisk Panel 💷 na pasku opcji.

Aby ustawić wartości liczbowe dla opcji na panelu Akapit, można skorzystać z przycisków strzałek lub wpisać je bezpośrednio w polu tekstowym. Gdy wartość jest wprowadzana bezpośrednio, klawisz Enter lub Return służy do jej zatwierdzenia, klawisze Shift + Enter lub Shift + Return — do jej zatwierdzenia i podświetlenia pola edycji, a klawisz Tab — do jej zatwierdzenia i przejścia do kolejnego pola tekstowego na panelu.



Panel Akapit

A. Wyrównanie i justowanie B. Wcięcie z lewej C. Wcięcie pierwszego wiersza z lewej D. Odstęp przed akapitem E. Dzielenie wyrazów F. Wcięcie z prawej G. Odstęp po akapicie

W menu panelu Akapit są dostępne dodatkowe polecenia i opcje. Aby użyć tego menu, kliknij trójkąt w prawym górnym rogu panelu.

Określanie wyrównania

Do góry

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 panelu 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. Krawędzie górna i dolna pozostają nierówne.

Wyrównanie tekstu do dołu Tekst jest wyrównywany do dolnej krawędzi akapitu. Górna krawędź pozostaje nierówna.

Określanie justowania tekstu akapitowego

Do góry

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 między 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 panelu Akapit.

Opcje dla tekstu poziomego:

Ostatni wiersz do lewej Pozwala wyjustować wszystkie wiersze oprócz ostatniego, który jest wyrównywany do lewej.

Wyśrodkowanie ostatniego wiersza Pozwala wyjustować wszystkie wiersze oprócz ostatniego, który jest wyrównywany do środka.

Ostatni wiersz do prawej Pozwala wyjustować wszystkie wiersze oprócz ostatniego, który jest wyrównywany do prawej.

Wyjustuj wszystko Pozwala wyjustować wszystkie wiersze, w tym ostatni, dla którego wyjustowanie jest wymuszane.

Opcje dla tekstu pionowego:

Ostatni wiersz do góry Pozwala wyjustować wszystkie wiersze oprócz ostatniego, który jest wyrównywany do góry.

Wyśrodkowanie ostatniego wiersza Pozwala wyjustować wszystkie wiersze oprócz ostatniego, który jest wyrównywany do środka.

Ostatni wiersz do dołu Pozwala wyjustować wszystkie wiersze oprócz ostatniego, który jest wyrównywany do dołu.

Wyjustuj wszystko Pozwala wyjustować wszystkie wiersze, w tym ostatni, dla którego wyjustowanie jest wymuszane.

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

Do góry

Program Photoshop umożliwia precyzyjne sterowanie odstępami między literami i wyrazami, a także skalowaniem 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 panelu Akapit.

574

3. Wprowadź wartości dla opcji Odstępy między wyrazami, Odstępy między literami i Skalowanie glifów. 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. Wartości odstępów między literami mogą wynosić od –100% do 500%. Wartość 0% oznacza, że między literami nie są dodawane żadne odstępy. Wartość 100% oznacza, że między poszczególnymi literami jest dodawany cały odstęp.

Skalowanie glifu Szerokość znaków (*glif* oznacza znak dowolnej czcionki). Wartość musi należeć do przedziału od 50% do 200%; przy wartości 100% wysokość znaków nie jest skalowana.

Opcje odstępów są zawsze stosowane do całego akapitu. Aby dopasować odstępy między kilkoma znakami, a nie dla całego akapitu, należy użyć opcji Światło.

Wcięcia akapitów

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 panelu 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 panelu Akapit dopasuj wartości opcji Dodaj odstęp przed akapitem 📜 i Dodaj odstęp po akapicie 📲.

Określanie wiszących znaków interpunktyjnych w czcionkach 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.

Lacius	cactus
This group of the plant singdom comprises of the organisms known as howering plants, or 'anglo- liperms, 'Anglospirms are tharactetized by noots, stems, leaves and vascu- lar, or conducting, tissue layfem and pholom).	This group of the plant kingdom comprises of the organisms known as flower- ing plants, or "angosperms" Anglosperms are character- ued by votos, stems, leaves and vascular, or conducting tasue loyiem and philoem).

Akapit bez wysuniętej interpunkcji (po lewej) i akapit z wysuniętą interpunkcją (po prawej)

Do góry

Do góry

Układacz wielowierszowy

Określony zakres wierszy jest analizowany pod kątem możliwych punktów podziału. Analiza ta stanowi podstawe do optymalizacji podziałów wcześniejszych wierszy akapitu.

575

Narzędzie Układacz wielowierszowy proponuje najlepszy układ tekstu na podstawie wcześniejszego zidentyfikowania punktów podziału wierszy i

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 panelu Akapit wybierz opcję 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.

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 z menu panelu Akapit i określ następujące opcje:

Wyrazy dłuższe niż Określa minimalną długość wyrazów objętych dzieleniem.

Od pierwszych i Po ostatnich 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 Usuniecie zaznaczenia tej opcji zapobiega dzieleniu wyrazów zapisanych wielkimi literami.

Uwaga: Ustawienia dzielenia stosują się tylko do znaków łacińskich. Nie podlegają im znaki dwubajtowe, dostępne w czcionkach chińskich, japońskich i koreańskich.

Zapobieganie dzieleniu wyrazów

Użytkownik ma możliwość zabezpieczenia słów przed dzieleniem na końcu wiersza. Dotyczy to na przykład nazw własnych lub słów, których podział spowoduje utratę ich sensu. Po 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 Nie dziel.

Uwaga: Jeśli zastosujesz opcję Bez dzielenia do zbyt wielu znaków sąsiadujących ze sobą, może wystąpić zawinięcie tekstu w środku któregoś z wyrazów. Jeśli jednak zastosujesz opcję Bez dzielenia do więcej niż jednej linijki tekstu, tekst nie pojawi się.

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.



Do góry

Do góry
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.

Style akapitów | CC, CS6

Do góry

Styl akapitów zawiera atrybuty formatowania zarówno znaków, jak i akapitów. Można go zastosować do akapitu lub zakresu akapitów. Można tworzyć style akapitów przeznaczone do stosowania w przyszłości.

Wybierz polecenie **Okno** > **Style akapitów**, aby otworzyć panel Style akapitów.Domyślnie każdy nowy dokument zawiera styl o nazwie Akapit podstawowy, który jest stosowany do wpisywanego tekstu. Styl ten można edytować, ale nie można zmieniać jego nazwy ani usuwać go. Zmiana nazwy i usuwanie są możliwe w przypadku stylów utworzonych przez użytkownika. Można również wybrać inny styl domyślny, który ma być nadawany tekstowi.

• Aby zastosować styl akapitów, zaznacz tekst lub warstwę tekstową i kliknij styl akapitów.

Style czcionek są hierarchiczne. Operacje ręczne zastępują wszystkie zastosowane style znaków, które z kolei zastępują zastosowane style akapitów. Hierarchiczna struktura umożliwia połączenie szybkości pracy zapewnianej przez style z elastycznymi funkcjami dostosowywania projektów.

Julieanne Kost udostępniła omówienie wideo na temat stylów znaków i stylów akapitów w programie Photoshop CS6.

(Tylko w usłudze Creative Cloud) Style znaków i akapitów można ustawić jako domyślne style tekstu. Więcej informacji można uzyskać w artykule Określanie stylów tekstu | Tylko usługa Creative Cloud.

Tworzenie stylu akapitów

- 1. Aby oprzeć nowy styl na formatowaniu istniejącego tekstu, zaznacz ten tekst albo umieść w nim punkt wstawiania.
- 2. Wybierz polecenie Nowy styl akapitów z menu panelu Style akapitów.

Uwaga: Aby utworzyć styl bez zaznaczania tekstu, kliknij ikonę Utwórz nowy styl 🔜 w dolnej części panelu Style akapitów. Aby edytować styl bez stosowania go do tekstu, wybierz warstwę obrazu, na przykład Tło.

Edytowanie stylu akapitów

Po dwukrotnym kliknięciu istniejącego stylu można go edytować, a następnie można zaktualizować cały powiązany tekst w bieżącym dokumencie. Po zmianie formatowania stylu aktualizacji podlega cały tekst, do którego zastosowano ten styl.

Aby edytować styl akapitów, wykonaj następujące czynności:

- 1. Kliknij styl dwukrotnie w panelu Styl akapitów.
- 2. Aby określić atrybuty formatowania, kliknij kategorię (na przykład Podstawowe formaty znaków) po lewej stronie, a następnie określ atrybuty, które chcesz dodać do stylu.
- Podczas podawania koloru znaków w oknie dialogowym Opcje stylu można utworzyć nowy kolor, klikając dwukrotnie pole wypełnienia lub obrysu.
- 4. Po określeniu atrybutów formatowania kliknij przycisk OK.

Więcej tematów pomocy

- Odstępy między wierszami i znakami
- Edytowanie tekstu

- Określanie opcji burasagari
- Wyświetlanie i ustawianie opcji tekstu azjatyckiego

(cc) EV-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Odstępy między wierszami i między znakami

Określanie interlinii Kerning i światło Przesunięcie linii bazowej Włączanie i wyłączanie szerokości ułamkowych

Określanie interlinii

Do góry

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)

Określ interlinię

- 1. Zaznacz znaki, których będzie dotyczyć zmiana. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, interlinia będzie stosowana do każdego nowego tekstu.
- 2. Na panelu Typografia określ wartość opcji Interlinia.

Zmienianie domyślnego procentowego ustawienia auto-interlinii

- 1. Wybierz polecenie Justowanie z menu panelu Akapit.
- 2. W polu Auto-interlinia określ nowy domyślny procent.

Kerning i światło

Do góry

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 Autokerningiem) 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.

- Walk in the wild

Opcje kerningu i światła

A. Oryginał tekst 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 6punktowej 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

Wykonaj dowolną 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.

Dostosowywanie światła

- 1. Zaznacz wybrany zakres znaków lub obiekt tekstowy.
- 2. W panelu Typografia określ wartość opcji Światło.

Przesunięcie linii bazowej

Do góry

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.

_day_day_day day day -2 0 2 -6 6

Tekst przy różnych wartościach opcji Przesunięcie linii bazowej

Włączanie i wyłączanie szerokości ułamkowych

Do góry

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.

Wykonaj dowolną 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.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Czcionki

Informacje o czcionkach Podgląd czcionek Wybieranie rodziny czcionek i stylu Zmiana czcionki na wielu warstwach Informacje o brakujących czcionkach i ochronie glifów Czcionki OpenType Stosowanie funkcji OpenType

Informacje o czcionkach

Czcionka to pełny zestaw znaków — liter, cyfr i symboli — które mają tę samą grubość, szerokość i styl, np. 10-punktowa czcionka Adobe Garamond Bold.

Kroje pisma (ang. 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 Roman lub Plain (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 ma wybranego stylu, to można zastosować symulację wersji pogrubionej, kursywy, indeksu górnego, indeksu dolnego, wersalików i kapitalików.

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, takich jak znak kaligraficzny czy kapitalik.

Aby czcionki były dostępne w programie Photoshop i pozostałych aplikacjach pakietu Adobe Creative Suite, zainstaluj je w następujących folderach systemowych:

Windows Windows/Fonts Mac OS Library/Fonts

Podgląd czcionek

Przykłady czcionki są dostępne w menu rodziny czcionek i stylów czcionki na palecie Znak oraz w innych obszarach aplikacji, w których można wybierać czcionki. Ponadto różne rodzaje czcionek są oznaczane przez specjalne ikony:

- OpenType Ø
- Type 1 4
- TrueType T
- Multiple Master M

Aby wyłączyć funkcję podglądu lub zmienić rozmiar punktu w nazwach czcionek, wykonaj jedną z następujących czynności:

- (CS6) Wybierz polecenie Tekst > Rozmiar podglądu czcionki i wybierz opcję.
- (CS5) W preferencjach tekstu wyłącz opcję Rozmiar podglądu czcionki lub wybierz opcję z menu.

Wybieranie rodziny czcionek i stylu

1. Wybierz rodzinę czcionek z menu Rodzina czcionek na panelu Znak lub na pasku opcji. Jeżeli na 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.

Do góry

Do góry

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
ТгиеТуре.

582

Typografia	*
Myriad Pro 🚽 Regula	ir 🔻
🗸 🙆 Myriad Pro 🔒	Sample 🔺
🖉 Nueva Std	Sample
🕖 Nyala	Sample
OCR A Std	Sample
Orator Std	SAMPLE
Ø Palatino Linotype	Sample
Ø Plantagenet Cherokee	Sample
O Poplar Std	Sample
O Prestige Elite Std	Sample
O Raavi	Sample
O Rosewood Std	SAMPLE

Ps	<u>P</u> lik <u>E</u> dy	rcja <u>(</u>	<u>D</u> braz	W <u>a</u> rstwa	<u>Z</u> azna	icz	Fi <u>l</u> tr	A <u>n</u> aliza	<u>3</u> 0)
Т	• [<u>+</u> T]	Myriad	d Pro		Regular	•	T	12 pkt	•	aa
++	Bez nazwy	< 0	Myriad	Pro 😽		Samp	le		^	
	Der mazwy	0	Nueva S	Std		Sample				
▶⊕		0	Nyala			Sample	e			
E3,		0	OCR A	Std		Sam	ple			
0		0	Orator S	Std		SAMP	LE			
		0	Palating	Linotype	e	Samp	le			
S.		0	Plantag	enet Che	rokee	Samp	le			

W menu Rodzina czcionek — dostępnym zarówno na panelu Znak, jak i na pasku opcji — można obejrzeć podgląd dostępnych czcionek.

- Rodzina czcionek i styl mogą być wybierana przez wpisanie nazwy w polu tekstowym. Po wpisaniu pierwszej litery nazwy czcionki lub jej odmiany pojawia się podpowiedź programu. Należy kontynuować wpisywanie, aż pojawi się oczekiwana nazwa czcionki lub jej odmiany.
- 2. Aby wybrać styl czcionki, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz styl czcionki z menu podręcznego Styl czcionki na panelu Znak albo na pasku opcji.
 - Jeśli rodzina czcionek nie zawiera stylu pogrubionego lub kursywy, kliknij przycisk Sztucznie pogrubiony T lub Sztuczna kursywa T na panelu Znak i zastosuj w ten sposób symulowany styl. Można też wybrać polecenie Sztucznie pogrubiony lub Sztuczna kursywa z menu na panelu Znak.
 - Użyj skrótu dynamicznego. Skróty dynamiczne to skróty klawiaturowe dostępne wyłącznie w trybie edycji, które umożliwiają wprowadzanie symulacji pogrubienia, kursywy, wersalików, kapitalików, indeksu górnego, indeksu dolnego, podkreślenia i przekreślenia.

Uwaga: Do tekstu wypaczonego nie można stosować opcji Sztuczne pogrubienie.

Zmiana czcionki na wielu warstwach

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwy tekstowe, które chcesz zmienić.
- 2. Na panelu Znak wybierz z menu podręcznych charakterystykę.

Informacje o brakujących czcionkach i ochronie glifów

Jeśli w dokumencie są używane czcionki, których nie zainstalowano w systemie, podczas otwierania tego dokumentu pojawia się komunikat ostrzegawczy. Przy późniejszej próbie edycji warstw tekstowych z brakującymi czcionkami zostanie wyświetlony monit o zastąpienie ich dostępnymi zgodnymi czcionkami. Jeśli brak czcionek dotyczy wielu warstw, można przyspieszyć proces zastępowania, wybierając polecenie Tekst > Zastąp wszystkie brakujące czcionki. (W wersji CS5 to polecenie znajduje się w menu Warstwa > Tekst).

Ochrona glifów jest skierowana do niepoprawnych i nieczytelnych znaków pojawiających się po wpisaniu tekstu znakami spoza alfabetu łacińskiego (np. znakami języka japońskiego lub cyrylicy) i przy założeniu, że wybrana czcionka jest czcionką alfabetu łacińskiego. Domyślnie program Photoshop zapewnia ochronę glifów przez automatyczne zaznaczenie odpowiedniej czcionki. Aby wyłączyć ochronę glifów, usuń zaznaczenie opcji Włącz ochronę brakujących glifów, dostępnej w preferencjach tekstu.

Czcionki OpenType

Do góry

Do góry

💡 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.

Α	1st, 2nd, and 3rd	1 st , 2 nd , and 3 rd
В	octagonal stone	octagonal stone
с	Quick Brown Foxes	Quick Brown Foxes

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

Do góry

- 1. Upewnij się, że po uaktywnieniu narzędzia Tekst została wybrana czcionka OpenType. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowane do nowych tekstów.
- Wybierz jedną z następujących opcji z menu panelu Typografia z podmenu OpenType: Ligatury standardowe Są to znaki typograficzne zastępujące pewne grupy liter, takie jak fi, fl, ff, ffi oraz ffl.



Tekst przy zaznaczonych i niezaznaczonych opcjach Ligatury standardowe i Ligatury ozdobne

Warianty kontekstowe Są to znaki alternatywne, używane tylko w niektórych 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 bardziej przypomina pismo odręczne.

Ligatury ozdobne Są to znaki typograficzne zastępujące pewne pary liter, takie jak ct, st oraz ft.

Uwaga: Chociaż znaki ligatur wyglądają na połączone, są w pełni edytowalne i nie powodują błędów podczas sprawdzania pisowni.

Znak kaligraficzny Ta opcja powoduje podstawienie glifu stylizowanego, czyli stylizowanych liter 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 pełniące wyłącznie funkcje estetyczne.

Warianty nagłówkowe 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 bądź do rozdzielania akapitów i bloków tekstu albo można je powtarzać w postaci pasków i ramek.

Liczebniki porządkowe Liczebniki porządkowe (np. anglojęzyczne 1st oraz 2nd) są formatowane automatycznie jako indeksy górne. Prawidłowo składane są również znaki w indeksie górnym występujące w hiszpańskich słowach segunda i segundo (2^a i 2^o).

Ułamki Liczby oddzielone ukośnikiem (np. 1/2) są konwertowane na znak ułamka (np. 1/2).

Funkcje OpenType (np. warianty kontekstowe, ligatury i glify) nie mogą być wyświetlane w programie Photoshop przed ich zastosowaniem. Można jednak wyświetlać podgląd i stosować funkcje OpenType przy użyciu panelu Glify w programie Adobe Illustrator. Aby wyświetlać i stosować funkcje OpenType, skopiuj wybrany tekst i wklej go do programu Adobe Illustrator, a następnie użyj panelu Glify. Taki tekst można potem wkleić z powrotem do programu Photoshop.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Edycja tekstu

Edycja tekstu

Określanie typu cudzysłowów Stosowanie wygładzania do warstwy tekstowej Sprawdzanie pisowni i korekta błędów Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu Przypisywanie języka dla tekstu Skalowanie i obracanie tekstu Zmiana orientacji warstwy tekstowej Rasteryzacja warstw tekstowych

Edycja tekstu

- 1. Wybierz narzędzie Tekst poziomy \mathbb{T} lub Tekst pionowy $\downarrow \mathbb{T}$.
- 2. Zaznacz warstwę tekstową na panelu Warstwy lub kliknij w tekście (co spowoduje automatyczne zaznaczenie warstwy tekstowej).
- 3. Umieść punkt wstawiania 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. Wykonaj jedną z następujących czynności na pasku opcji:

 - Kliknij przycisk Anuluj S lub naciśnij klawisz ESC.

Określanie typu cudzysłowów

Cudzysłowy typograficzne, nazywane często stylizowanymi, są lekko zaokrąglone. 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 Opcje tekstowe zaznacz lub wyczyść opcję Użyj inteligentnych cudzysłowów.

Stosowanie wygładzania do warstwy tekstowej

Wygładzanie umożliwia tworzenie znaków o równych krawędziach przez częściowe wypełnianie tych krawędzi pikselami. Krawędzie takich znaków stają się wtopione w tło.



Brak wygładzenia (z lewej) i silne wygładzenie (z prawej)

Tworząc tekst przeznaczony na strony internetowe, należy pamiętać, że wygładzanie znacznie zwiększa liczbę kolorów oryginalnego obrazu. Z tego powodu nie będzie można zredukować liczby kolorów obrazy, 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 są najważniejsze, należy pozostawić tekst bez wygładzania, nawet jeśli będzie miał nierówne krawędzie. Warto także użyć tekstu większego niż w przypadku

585

Do góry

Do góry

Prześlij dalej Tekst jest przeszukiwany od punktu wstawiania do przodu. Wyłączenie tej opcji spowoduje przeszukanie całego tekstu na

materiałów przeznaczonych do druku.	Większy t	tekst jest b	ardziej (czytelny w	przeglądarce	internetowej,	a ponadto	zapewnia	większą	swobodę
przy podejmowaniu decyzji o wygładza	aniu.									

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 na panelu Znak.

- 1. Zaznacz warstwę na panelu Warstwy.
- 2. Wybierz opcję Wygładzanie ^aa na pasku opcji lub panelu Znak. Wybierz polecenie Warstwa > Tekst i zaznacz opcję z podmenu. Brak Wygładzanie nie jest stosowane

Twarde Tekst jest wyświetlany w 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 wyraz jest napisany poprawnie, zatwierdź go. Pisownia zostanie potwierdzona przez dodanie wyrazu do słownika. Jeśli słowo jest napisane błędnie, wpisz je poprawnie.

- 1. W razie konieczności wybierz język z menu podręcznego u dołu panelu Znak. 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.
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz warstwę tekstową.
 - Zaznacz tekst do sprawdzenia.
 - · Aby sprawdzić dane słowo, umieść w nim punkt wstawiania tekstu.
- 4. Wybierz polecenie Edycja > Sprawdź pisownię.
- 5. Jeśli sprawdzanie pisowni ma dotyczyć tylko zaznaczonej warstwy tekstowej, usuń zaznaczenie opcji Sprawdzanie wszystkich warstw.
- 6. Kiedy Photoshop wykryje nieznane słowo lub innego rodzaju błąd, kliknij jednym z następujących przycisków: Ignoruj Sprawdzanie pisowni bedzie 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 wyrazu.

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, który chcesz wyszukać i zastąpić. Umieść punkt wstawiania na początku tekstu wybranego do przeszukania.
- · Jeżeli w dokumencie jest kilka warstw tekstowych, a mają zostać przeszukane wszystkie warstwy w dokumencie, to uaktywnij warstwę inną niż tekstowa.

Uwaga: Upewnij się, że na panelu Warstwy są widoczne i odblokowane warstwy tekstu, które chcesz przeszukać. Polecenie Znajdź i zastąp tekst nie sprawdza pisowni na warstwach ukrytych lub zablokowanych.

- 2. Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zastąp tekst.
- 3. W polu Co znaleźć 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, jeśli na panelu Warstwy zaznaczono warstwę inną niż tekstowa.

Do góry

warstwie, niezależnie od położenia punktu wstawiania.

Uwzględniaj wielkość liter Podczas wyszukiwania tekstu jest uwzględniana wielkość liter, zgodnie z pisownią tekstu w polu Co znaleźć. Na przykład, gdy będzie wyszukiwany tekst "PrePress", nie zostaną znalezione jego następujące warianty: "Prepress" ani "PREPRESS".

Tylko całe wyrazy Wyszukiwany tekst jest ignorowany, jeżeli stanowi część dłuższego wyrazu. Na przykład podczas wyszukiwania słowa "czas" jako całego słowa słowo "tymczasem" zostanie pominięte.

- 5. Kliknij przycisk Znajdź następny, aby rozpocząć wyszukiwanie.
- 6. Kliknij jeden z następujących przycisków.

Zmień Znaleziony tekst zostanie zastąpiony tekstem poprawionym. Aby powtórzyć wyszukiwanie, kliknij przycisk Znajdź następny.

Zmień wszystko Znaleziony tekst zostanie zastąpiony tekstem poprawionym w całym dokumencie.

Zmień/Znajdź Znaleziony tekst zostanie zastąpiony tekstem poprawionym. Następnie zostanie wyszukane kolejne wystąpienie.

Przypisywanie języka dla tekstu

Do góry

Program 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 język można przypisać do całego dokumentu lub zastosować tylko do zaznaczonego tekstu.



Przykłady dzielenia wyrazów w różnych językach

A. "Cactophiles" w języku angloamerykańskim (English USA) **B.** "Cactophiles" w języku angielskim brytyjskim (English UK) **C.** "Cactophiles" w języku francuskim (French)

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby wpisać tekst za pomocą określonego słownika, wybierz ten słownik z menu podręcznego w lewym dolnym rogu panelu Znak. Wpisz tekst.
 - Aby zmienić słownik dla istniejącego tekstu, zaznacz tekst i wybierz słownik z menu podręcznego w lewym dolnym rogu panelu Znak.
- Na panelu Znak wybierz odpowiedni słownik z menu podręcznego w lewym dolnym rogu.
 Uwaga: Jeśli zostanie zaznaczony tekst z wieloma językami lub jeśli warstwa tekstu będzie zawierać wiele języków, menu podręczne na panelu Znak zostanie wyszarzone i zostanie wyświetlony wyraz "Wiele".

Skalowanie i obracanie tekstu

Do góry

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 IT lub Skalowanie poziome II.

Obracanie tekstu

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.

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. Z menu panelu Typografia wybierz polecenie Standardowe wyrównanie znaków łacińskich w pionie. 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.

Zmiana orientacji warstwy tekstowej

Orientacja warstwy tekstowej określa kierunek wierszy tekstu w oknie dokumentu (tekst punktowy) 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 warstwę na panelu Warstwy.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie tekstowe i kliknij przycisk Orientacja tekstu 🗓 na pasku opcji.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Tekst > Poziomy lub Warstwa > Tekst > Pionowy.
 - Wybierz polecenie Zmień orientację tekstu z menu panelu Znak.

Rasteryzacja warstw tekstowych

Niektóre polecenia i narzędzia (np. efekty filtrów i narzędzia do malowania) nie są dostępne w przypadku warstw tekstowych. Aby zastosować takie narzędzie lub polecenie do tekstu, należy wykonać rasteryzację tekstu. Rasteryzacja powoduje konwersję warstwy tekstowej na warstwę normalną i uniemożliwia edytowanie jej zawartości jako tekstu. Po wybraniu narzędzia lub polecenia wymagającego warstwy zrasteryzowanej na ekranie pojawi się odpowiedni komunikat. Niektóre komunikaty ostrzegawcze zawierają przycisk OK, za pomocą którego można poddać warstwę rasteryzacji.

Zaznacz odpowiednią warstwę tekstową i wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj > Tekst.

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online



Do góry

Tworzenie efektów tekstowych

Tworzenie tekstu wzdłuż lub wewnątrz ścieżki Wypaczanie i usuwanie wypaczania tekstu Tworzenie ścieżki roboczej z tekstu Konwertowanie tekstu na kształty Tworzenie zaznaczenia tekstowego Dodawanie cienia do tekstu Wypełnianie tekstu obrazem

Różne operacje wykonywane w odniesieniu do tekstu mogą spowodować zmianę jego wyglądu. Na przykład tekst może być wypaczany, konwertowany na kształty lub wzbogacany o cienie. Jednym z najprostszych sposobów tworzenia efektów dotyczących tekst jest odtworzenie domyślnych operacji Efekty tekstu, dołączonych do programu Photoshop na warstwie tekstowej. Dostęp do tych efektów można uzyskać przez wybranie opcji Efekty tekstu z menu panelu Operacje.

Tworzenie tekstu wzdłuż lub wewnątrz ścieżki

Do góry

Firma Adobe poleca



Samouczek wideo: Tworzenie tekstu na ścieżce Infinite Skills — Andy Anderson

Zapoznaj się z wizualnym omówieniem różnych metod pracy.



Fragment podręcznika: Tworzenie tekstu na ścieżce

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Adobe Photoshop Classroom in a Book (Klasa w książce — Adobe Photoshop)

Zapoznaj się z poszczególnymi krokami procesu.

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.

Możliwe jest także wprowadzanie tekstu wewnątrz zamkniętej ścieżki. Jednak w takim przypadku tekst ma zawsze orientację poziomą, a podział wiersza następuje zawsze, gdy tekst dojdzie do granicy ścieżki.

💡 Przesunięciu lub zmianie kształtu ścieżki towarzyszy odpowiednia zmiana położenia powiązanego tekstu.



Tekst poziomy i pionowy na ścieżce otwartej.





Wpisywanie tekstu wzdłuż ścieżki

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie Tekst poziomy ${\mathbb T}$ lub narzędzie Tekst pionowy ${}^{\downarrow}\!{\mathbb T}$.
 - Zaznacz narzędzie Pozioma maska tekstowa 🌋 lub narzędzie Pionowa maska tekstowa 🕮 .
- 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 precyzyjnego wyrównania tekstu na ścieżce w pionie można posłużyć się opcją Przesunięcie linii bazowej na panelu Typografia. Na przykład, wpisanie wartości ujemnej w pole Przesunięcie linii bazowej spowoduje opuszczenie tekstu.

Przesuwanie lub odbijanie tekstu na ścieżce

♦ Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie k lub narzędzie Zaznaczanie ścieżki k 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 panelu 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.

Wprowadzanie tekstu wewnątrz zamkniętej ścieżki

- 1. Wybierz narzędzie Tekst poziomy T.
- 2. Umieść wskaźnik wewnątrz ścieżki.
- 3. Gdy narzędzie Tekst będzie otoczone wykropkowanymi nawiasami ①, kliknij w celu wstawienia tekstu.

Przesuwanie ścieżki z tekstem

♦ 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

Wypaczanie tekstu

- 1. Wybierz warstwę tekstową.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zaznacz narzędzie Tekst i kliknij przycisk Zniekształcenie tekstu I w pasku opcji.
 - Wybierz polecenie Tekst > Zawijaj tekst (CS6) lub Warstwa > Tekst > Zawijaj tekst (CS5).

Uwaga: Polecenie Wypaczenie może posłużyć do zniekształcenia tekstu na warstwie tekstowej. Wybierz polecenie Edycja > Przekształcenie ścieżki > Zawijanie.

- 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.
- Wybierz narzędzie Tekst i kliknij przycisk Wypaczenie ⁴, 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 panelu Ścieżki i definiującą kontur 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.

Zaznacz warstwę tekstową i wybierz polecenie Tekst > Utwórz ścieżkę roboczą (CS6) lub Warstwa > Tekst > Utwórz ścieżkę roboczą (CS5). Uwaga: Ścieżek roboczych nie można tworzyć z czcionek, które nie zawierają danych kroju (np. czcionki bitmapowe).

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.

Zaznacz warstwę tekstową i wybierz polecenie Tekst > Konwersja na kształt (CS6) lub Warstwa > Tekst > Konwersja na kształt (CS5). Uwaga: Kształtu nie można utworzyć z czcionek, które nie zawierają danych o kroju (np. czcionki bitmapowe).

Do góry

Tworzenie zaznaczenia tekstowego

Narzędzie Pozioma maska tekstowa i narzędzie Pionowa maska tekstowa pozwala utworzyć zaznaczenie w kształcie tekstu. Tekst 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 ¹¹/₁ lub narzędzie Pionowa maska tekstowa ¹¹/₁.
- 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 panelu Warstwy zaznacz warstwę tekstową, do której ma zostać dodany cień.
- 2. Kliknij przycisk Styl warstwy 🏂 u dołu panelu Warstwy i z listy, która się pojawi, wybierz 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.

Q Aby użyć tych samych ustawień cienia na innej warstwie, naciśnij klawisz Alt i przeciągnij warstwę cienia do innej warstwy na panelu Warstwy. Po zwolnieniu przycisku myszy program Photoshop zastosuje atrybuty cienia do wybranej warstwy.

Wypełnianie tekstu obrazem

Wstawienie obrazu do tekstu polega na zastosowaniu maski przycinającej do warstwy obrazu znajdującej się nad wybraną warstwą tekstową. Służy do tego panel Warstwy.

- 1. Otwórz plik obrazu, który ma być wstawiony w tekście.
- 2. Wybierz narzędzie Tekst poziomy ${
 m T}$ lub narzędzie Tekst pionowy ${
 m IT}$, dostępne w przyborniku
- Kliknij zakładkę panelu Typografia, aby przenieść go na pierwszy plan, a jeśli panel nie jest jeszcze otwarty, wybierz polecenie Okno > Typografia.
- 4. Na panelu Typografia wybierz 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).
- Kliknij zakładkę panelu Warstwy, aby przenieść go na pierwszy plan, a jeśli panel nie jest jeszcze otwarty, wybierz polecenie Okno > Warstwy.
- 7. (Opcjonalnie) Jeśli warstwa obrazu jest warstwą tła, kliknij dwukrotnie warstwę obrazu na panelu Warstwy, aby przekonwertować ją z warstwy tła do zwykłej warstwy.

Uwaga: Warstwy tła są zablokowane, co uniemożliwia ich przesuwanie na panelu Warstwy. Jeśli zachodzi taka potrzeba, warstwy takie można odblokować, konwertując je na zwykłe warstwy.

- Opcjonalnie) W oknie dialogowym Nowa warstwa można zmienić nazwę warstwy. Kliknięcie OK spowoduje zamknięcie okna dialogowego i konwersję warstwy obrazka.
- 9. Na panelu Warstwy przeciągnij warstwę obrazu, tak aby 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 峰 i przeciągnij obraz w odpowiednie miejsce.

💡 Aby zamiast obrazu przesunąć tekst, zaznacz na panelu Warstwy warstwę tekstową i przesuń tekst za pomocą narzędzia Przesunięcie.

Więcej tematów Pomocy Punkty, składniki i segmenty ścieżek

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Do góry

Tworzenie tekstu

Informacje o warstwach tekstowych Wpisywanie tekstu Wpisywanie tekstu punktowego Wpisywanie tekstu akapitowego Wklejanie tekstu zastępczego lorem-ipsum (CS6) Zmiana rozmiaru lub przekształcanie obwiedni tekstu Konwertowanie między tekstem punktowym a tekstem akapitowym

Uwaga: Aby wyświetlić szczegółowe instrukcje, kliknij łącze poniżej. Aby zadać pytania, zaproponować nowe funkcje lub zgłosić problemy, odwiedź witrynę feedback.photoshop.com.

Tekst w programie Adobe Photoshop składa się z wektorowych obramowań tekstu — matematycznie zdefiniowanych kształtów opisujących litery, liczby i symbole 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 program Photoshop zachowuje wektorowe kontury tekstu, które są wykorzystywane przy skalowaniu lub zmienianiu rozmiaru znaków, zapisywaniu pliku PDF lub EPS albo drukowaniu obrazu na drukarce postscriptowej. Dzięki temu można uzyskać tekst o wyraźnych, niezależnych od rozdzielczości krawędziach.

Jeśli są importowane warstwy tekstu bitmapowego utworzone w starszych wersjach programów Photoshop i Photoshop Elements, wybierz polecenie Tekst > Uaktualnij wszystkie warstwy tekstowe, aby przekonwertować tekst bitmapowy na wektorowy. (W wersji CS5 to polecenie znajduje się w menu Warstwa > Tekst).

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?

Do góry



Tekst — podstawy

Andy Anderson Program Photoshop służy przede wszystkim do pracy z obrazami, jednak obsługuje również tekst. Autor blogu Infinite Skills, Andy Anderson, demonstruje podstawowe możliwości twórczego stosowania tekstu.

Informacje o warstwach tekstowych

Ważne: Warstwy tekstowe nie są tworzone dla obrazów w trybach wielokanałowym, bitmapowym i kolorów indeksowanych, ponieważ w tych trybach warstwy nie są obsługiwane. W tych trybach tekst pojawia się w tle i ma postać zrasteryzowaną.

Po utworzeniu elementu tekstowego na panelu Warstwy pojawi się nowa warstwa tekstowa. Po utworzeniu warstwy tekstowej można edytować tekst i stosować do niego polecenia dotyczące warstwy.

Zmiana na warstwie tekstowej wymaga rasteryzacji, ale program Photoshop konwertuje krzywe tekstu opartego na wektorach na piksele. Tekst zrastrowany nie zawiera już konturów wektorowych i nie można go edytować narzędziami tekstowymi. Zobacz Edycja tekstu.

Wymienione niżej rodzaje zmian wprowadzanych na warstwie tekstowej nie ograniczają możliwości edycji tekstu:

- Zmiana orientacji tekstu.
- Wygładzenie.
- · Konwersja między tekstem punktowym a tekstem akapitowym.
- Utworzenie ścieżki roboczej z tekstu.
- Polecenia transformacyjne z menu Edycja, z wyjątkiem funkcji Perspektywa i Zniekształcanie.

Uwaga: Aby przekształcić część warstwy tekstowej, należy wcześniej zrasteryzować tę warstwę.

- Skorzystaj ze stylów warstw.
- Skorzystaj ze skrótów wypełnienia (zobacz Klawisze dotyczące malowania).
- Dowiedz się, jak zawijać zgodnie z różnymi kształtami.

Wpisywanie tekstu

Użytkownik ma do dyspozycji trzy metody tworzenia 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 zapewnia przepływ znaków w poziomie lub w pionie między krawędziami. Metoda ta sprawdza się najlepiej w przypadku tekstów dłuższych, umieszczanych w kilku akapitach (tak jak w różnego rodzaju broszurach).



Tekst punktowy (u góry) oraz tekst w obwiedni (u dołu)

Tekst wzdłuż ścieżki 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.

Jeśli zostanie wprowadzona większa ilość tekstu niż mieści się w obszarze akapitu lub wzdłuż ścieżki, w miejscu uchwytu w rogu obszaru lub w punkcie kontrolnym na końcu ścieżki pojawi się mały kwadrat lub okrąg z symbolem plus (+).

Kliknięcie obrazu przy aktywnym narzędziu Tekst powoduje przełączenie tego narzędzia w tryb edycji. Gdy narzędzie to jest w trybie edycji, można 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 na pasku opcji; jeśli widoczne są przyciski Zatwierdź 🗸 i Anuluj 🍳, to narzędzie jest w trybie edycji.

Wpisywanie tekstu punktowego

Do góry

Do góry

Podczas wpisywania tekstu punktowego wiersze tekstu są niezależne od siebie; w trakcie edycji wiersz się wydłuża lub skraca, ale znaki nie przechodzą do następnego wiersza. Wpisany tekst pojawia się w nowej warstwie tekstowej.

- 1. Wybierz narzędzie Tekst poziomy T lub 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 na panelu Znak lub Akapit.
- 4. Wprowadź znaki. Aby rozpocząć nowy wiersz, naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS). Uwaga: Tekst punktowy można także przekształcać w trybie edycji. W tym celu przytrzymaj klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Wokół tekstu pojawi się obwiednia. Przeciągając jej uchwyty, Można przeskalować lub pochylić tekst. Obwiednię można także obrócić.
- 5. Po zakończeniu wprowadzania lub edytowania tekstu wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk OK na pasku opcji.
 - · Naciśnij klawisz Enter z klawiatury numerycznej.
 - Naciśnij klawisze Ctrl+Enter (Windows) lub Command+Return (Mac OS).
 - Wybierz dowolne narzędzie z paska narzędziowego, kliknij na panelu Warstwy, Kanały, Ścieżki, Operacje, Historia lub Style lub wybierz polecenie z menu.

Wpisywanie tekstu akapitowego

Przy wpisywaniu tekstu akapitowego układ poszczególnych wierszy jest dopasowywany do wymiarów obwiedni. Można wpisać wiele akapitów i zaznaczyć opcję justowania akapitu.

Zmiana rozmiaru 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 T lub Tekst pionowy $\downarrow T$.
- 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 przycisk OK.
- 3. Wybierz dodatkowe opcje tekstu na pasku opcji, na panelu Znak, na panelu Akapit lub z podmenu Warstwa > Tekst.
- 4. Wprowadź znaki. Aby rozpocząć nowy akapit, naciśnij 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 obwiedni, obróć ją lub pochyl.
- 6. Zatwierdź warstwę tekstową, wykonując jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk OK ✓ na pasku opcji.
 - · Naciśnij klawisz Enter z klawiatury numerycznej.
 - Naciśnij klawisze Ctrl+Enter (Windows) lub Command+Return (Mac OS).
 - Wybierz dowolne narzędzie z paska narzędziowego, kliknij na panelu Warstwy, Kanały, Ścieżki, Operacje, Historia lub Style lub wybierz polecenie z menu.

Wpisany tekst pojawia się w nowej warstwie tekstowej.

Wklejanie tekstu zastępczego lorem-ipsum (CS6)

Tekst zastępczy Lorem-ipsum umożliwia szybkie wypełnienie bloku tekstu na potrzeby określenia układu dokumentu.

- 1. Wybierz narzędzie Tekst i kliknij, aby umieścić kursor w istniejącym wierszu lub polu tekstowym.
- 2. Wybierz polecenie Tekst > Wklej tekst lorem ipsum.

Zmiana rozmiaru lub przekształcanie obwiedni tekstu

Wyświetl uchwyty obwiedni tekstu akapitowego. Zaznacz narzędzie Tekst T, zaznacz warstwę tekstową na panelu Warstwy i kliknij tekst w obrazie.

Uwaga: Tekst punktowy można przekształcać w trybie edycji. W tym celu należy przytrzymać klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Wokół tekstu pojawi się obwiednia.

- Aby zmienić wielkość obwiedni, umieść kursor na uchwycie kursor zmieni się w podwójną strzałkę ⁵ i przeciągnij. Przytrzymanie naciśniętego klawisza Shift podczas przeciągania powoduje zachowanie proporcji obwiedni.
- Aby obrócić obwiednię, umieść kursor poza obwiednią kursor zmieni się w strzałkę dwustronną i przeciągnij. Przytrzymanie naciśniętego klawisza Shift podczas przeciągania powoduje ograniczenie obrotu do wielokrotności 15°. Aby zmienić środek obrotu, przeciągnij odpowiadający mu punkt przy naciśniętym klawiszu Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Punkt środkowy może znajdować się poza obwiednią.
- Aby pochylić obwiednię, naciśnij 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 przy naciśniętym klawiszu Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
- Aby zmienić rozmiar obwiedni (względem punktu środkowego), przeciągnij narożny uchwyt obwiedni przy naciśniętym klawiszu Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Do góry

Konwertowanie między tekstem punktowym a tekstem akapitowym

Tekst punktowy można konwertować na tekst akapitowy w celu dopasowania przepływu znaków w obwiedni. Konwersja tekstu akapitowego na tekst punktowy umożliwia niezależne rozmieszczenie wierszy. Podczas konwertowania tekstu akapitowego na tekst punktowy na końcu każdego wiersza (oprócz ostatniego) jest dodawany kod końca wiersza.

- 1. Zaznacz warstwę na panelu Warstwy.
- Wybierz polecenie Tekst > Konwertuj na tekst punktowy lub Tekst > Konwertuj na tekst akapitowy. (W wersji CS5 te polecenia znajdują się w menu Warstwa > Tekst).

Uwaga: Podczas konwertowania tekstu akapitowego na tekst punktowy wszystkie znaki wychodzące poza obwiednię są usuwane. Aby uniknąć usuwania znaków, zmień obwiednię tak, aby cały tekst był widoczny przed konwersją.

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tekst azjatycki

Wyświetlanie i ustawianie opcji tekstu azjatyckiego Zmniejszanie ilość pustego miejsca wokół znaków azjatyckich Określanie sposobu pomiaru interlinii w tekście azjatyckim Korzystanie z bloków tate-chu-yoko Wyrównywanie znaków azjatyckich z mojisoroe Określanie lewego i prawego podkreślenia tekstu azjatyckiego Ustawianie atrybutów azjatyckich czcionek OpenType Opcje azjatyckich czcionek OpenType Wybieranie zestawu mojikumi Ustawianie opcji kinsoku shori Określanie opcji burasagari

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 opcje tekstu azjatyckiego dostępne na panelach Typografia i Akapit w programie Photoshop są ukryte (z wyjątkiem wersji chińskiej, japońskiej i koreańskiej programu). Aby wyświetlić lub ustawić opcje tekstu chińskiego, japońskiego lub koreańskiego w tych wersjach aplikacji, zaznacz preferencję Pokaż opcje tekstu azjatyckiego w oknie dialogowym Preferencje. Można również kontrolować, która nazwa czcionki ma być wyświetlana - angielska czy oryginalna.

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Tekst (Mac OS).
- 2. Zaznacz dowolne spośród następujących opcji:

Pokaż nazwy czcionek w języku angielskim Nazwy czcionek będą wyświetlane w języku angielskim.

Wschodnioazjatyckie (CS6) lub Pokaż opcje tekstu azjatyckiego (CS5) Powoduje wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego w panelach Typografia i Akapit.

Ważne: W wersji CS6 warto zamiast tego wybrać opcję Środkowowschodni, aby uzyskać najlepszy efekt dla języków azjatyckich innych niż chiński, japoński i koreański.

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. Na panelu Typografia wprowadź lub wybierz 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 krawedzi 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.

Do góry

Do góry

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, które chcesz obrócić.
- Wybierz opcję Tate-Chu-Yoko z menu panelu 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 z mojisoroe

Do góry

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 pola znaku, do linii bazowej znaków łacińskich, do górnej lub dolnej krawędzi pola ICF (prawej lub dolnej w przypadku ramek pionowych). ICF (ldeographic Character Face) to średnia wysokość i szerokość używana przez autorów czcionek do projektowania znaków idiograficznych, które składają się na czcionkę.



Opcje wyrównania znaków

A. Małe znaki wyrównane do dołu B. Małe znaki wyrównane do środka C. Małe znaki wyrównane do góry

Przejdź do menu panelu Typografia i wybierz jedną z opcji podmenu Wyrównanie znaków:

Linia bazowa znaków łacińskich Małe znaki są wyrównywane do znaków dużych.

Prawe górne pole znaku, Środkowe pole znaku, Dolne lewe pole znaku Małe znaki są wyrównywane względem określonego położenia dużego pola znaku. W przypadku pionowych ramek tekstowych opcja Prawe górne pole znaku powoduje wyrównanie tekstu do prawej krawędzi ramki pola znaku, a opcja Dolne lewe pole znaku powoduje wyrównanie tekstu do lewej krawędzi ramki pola znaku.

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 panelu Typografia wybierz opcję Podkreślenie z lewej lub Podkreślenie 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.

Do góry

Kliknij obraz, aby utworzyć nową warstwę tekstową.

- 2. Przejdź do panelu Typografia i sprawdź, czy została wybrana czcionka azjatycka typu OpenType Pro.
- 3. Z menu panelu 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) Z menu podręcznego Input (Wejście) po prawej stronie paska menu wybierz opcję Show Character Viewer (Pokaż podgląd znaków).

Uwaga: (Mac OS) Jeśli na pasku menu nie ma menu Input (Wejście), wybierz kolejno menu Apple > System Preferences (Preferencje systemowe) > Language & Text (Klawiatura i tekst), a następnie kliknij opcję Input Sources (Układy klawiatur) i wybierz opcję Keyboard & Character Viewer (Podgląd znaków i klawiatury).

- 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.

,	₩ 文	字コ	ı-P	¥																[.)[
А —	7まント(日): 1011月2月1日 195 日 ヘルプ(日)													₽								
			·	*	\$	%	8	·	(]	٠	+				1	0	1	2	з	4	^
		5	G	7	8	9	:	;	<	-	>	?	e	A	в	с	D	E	F	C	Η	
		[J	К	L	М	Ν	0	Ρ	Q	R	S	Т	U	۷	W	х	Y	Z	[١	
		1	^	-	`	a	ь	c	đ	٩	f	8	h	1	j	k	1	m	n	٥	p	
		9	1	5	t	u	v	w	ж	y	z	{	1	3	•		٥	٥	I	1	1	
			1	0	۱	ı	I	0	۵	I	I	Т	۵	۱	۱	1	۵	۵	ı	I	I	
		1	1	٥	I	I	1	٥		Ι	¢	£	ж	¥	1	ġ		ø	٠	8	7	
		-	8	•	·	±	3	3	<i>`</i>	μ	1			1	0	0	<u>14</u>	¥2	34	ί	λ	
		Á	Â	À	À	Å	Æ	ç	È	É	Ē	Ē	Ì	ĺ	Î	Ï	Ð	Ň	Ò	á	Ô	
		Õ	Ö	×	Ø	Û	Ú	Û	Û	Ŷ	Þ	В	à	á	â	â	<u>H</u>	â.	æ	ç	è	Y
	⊐Ľ-	ಕತ್ತು	文字	Ω		Г	_	_	_	_	_	_	_			湿护	3			שב	-0	
в —		भार	(元)	Ø														_				
	文字	tzyk	Ð				Uni	icode	•					~	1	Inico	de 7	日指え	記	t		
	<i>り</i> ル-	-7G	β:				すべ	π						~								
	検索	するび	(字)	0名i	ii (E)	k -									1					榆	索(E	
	U+0021: Exclamation Mark																					
Tab	lica	zr	nal	κÓι	N																	

A. Menu Czcionka B. Pole wyboru Widok zaawansowany

• (Mac OS) Na panelu Kotoeri Character (Typografia Kotoeri) zaznacz opcję Glyph (Glif)w menu View (Widok).



Panel Kotoeri Character (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 połówkowej lub pełnej szerokości są zastępowane wariantem proporcjonalnym.

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.

Więcej informacji zawiera rozdział Stosowanie funkcji OpenType.

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.

Na panelu Akapit wybierz opcję z menu podręcznego Mojikumi:

Brak Wyłącza funkcję mojikumi.

Mojikumi zestaw 1 Są używane odstępy połówkowe.

Mojikumi zestaw 2 Są używane pełne odstępy (nie dotyczy to ostatniego znaku w wierszu).





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.

Ustawianie opcji kinsoku shori

Do góry

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.

Włączanie lub wyłączanie kinsoku shori dla akapitu

Na panelu Akapit wybierz opcję z menu podręcznego 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〉》」』】〕 > ゞ・ヽゞ!), . :;?] }

Znaki, które nie mogą być umieszczane na końcu wiersza ' " < ([[[[

Maksymalny zestaw JIS

```
Znaki, które nie mogą być umieszczane na początku wiersza
```

```
!),.:;?]} ¢ — '"‰℃℉、。々>》」』】〕
あいうえおつやゆよわ
* * >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 łamania wiersza kinsoku

Aby użyć tych opcji zakończenia wierszy, zaznacz wcześniej opcję kinsoku shori lub mojikumi.

W menu panelu Akapit, zaznacz opcję Tekst kinsoku shori i wybierz jedną z następujących metod: Umieść najpierw wewnątrz Przenosi znaki do wcześniejszego wiersza tak, by na końcu lub początku wiersza nie zostawić zakazanych znaków. **Umieść najpierw na zewnątrz** Przenosi znaki do następnego wiersza tak, by na końcu lub początku wiersza nie zostawić zakazanych znaków. **Umieść tylko na zewnątrz** Zawsze przenosi znaki do następnego wiersza tak, by na końcu lub początku wiersza nie zostawić zakazanych znaków. Umieszczanie wewnątrz nie jest wykonywane.

Do góry

Symbol zaznaczenia określa wybraną opcję.

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.
- 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.

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tekst arabski i hebrajski | CC, CS6

How to access Arabic and Hebrew features in Photoshop Włączanie funkcji języków środkowowschodnich **Kierunek tekstu** Typy cyfr Obsługa czcionek starszych typów Czcionki domyślne Automatyczne wstawianie znaków kashida Ligatury (Czcionki OpenType) Dzielenie wyrazów Znaki diakrytyczne Warianty justowania

Włączanie funkcji języków środkowowschodnich

Aby wyświetlić funkcje programu Photoshop związane z językami środkowowschodnimi, wykonaj następujące czynności:

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst (Windows) albo Photoshop > Preferencje > Tekst (Mac OS).
- 2. W obszarze Wybierz opcje mechanizmu tekstowego wybierz opcję Środkowowschodnie.
- 3. Kliknij przycisk OK i ponownie uruchom program Photoshop.
- 4. Wybierz polecenie Tekst > Opcje języka > Funkcje środkowowschodnie.

Kierunek tekstu

Aby łatwiej tworzyć treści w języku arabskim lub hebrajskim, można ustawić kierunek od prawej do lewej jako domyślny dla każdego tekstu. W przypadku dokumentów zawierających tekst pisany od lewej do prawej można teraz łatwo przełączać kierunek tekstu.

Wybierz kierunek akapitu w panelu Akapit.

Typy cyfr

Podczas pracy w języku arabskim lub hebrajskim można wybrać typ cyfr, jakie mają być używane. Są dostępne cyfry arabskie, hindi i farsi.

Domyślnie w arabskich wersjach językowych programu Photoshop są automatycznie wybierane cyfry hindi, a w hebrajskich wersjach językowych są automatycznie wybierane cyfry arabskie. W razie potrzeby można ręcznie zmienić typ cyfr.

- 1. Zaznacz cyfry w tekście.
- 2. Wybierz odpowiednią czcionkę z menu Cyfry w panelu Typografia.

Wybieranie kierunku akapitu (widoczny panel programu InDesign)

E 2 M = \equiv 88 - D pkt - 0 pk "# Dpk *E 0 pkt E Opkt +1 14 Stedrie Stedrie Colel wy

Do góry

Do góry

Wybieranie typu cyfr (widoczny panel programu InDesign)

Obsługa czcionek starszych typów

W tej wersji oprogramowania można nadal korzystać z czcionek tradycyjnych, na przykład w formacie AXT. Zalecane jest jednak stosowanie nowszych czcionek OpenType w elementach tekstowych.

Domyślnie jest włączona ochrona przed brakującymi glifami (Edycja > Preferencje > Zaawansowana typografia). Gdy używana czcionka nie zawiera wprowadzonych glifów, tekst jest obsługiwany automatycznie.

Czcionki domyślne

Po zainstalowaniu wersji środkowowschodniej lub północnoafrykańskiej jest domyślnie ustawiana czcionka odpowiadająca językowi instalacji. Na przykład po zainstalowaniu angielskiej wersji językowej z obsługa języka arabskiego zostanie ustawiona czcionka domyślna Adobe Arabic. Analogicznie po zainstalowaniu angielskiej wersji językowej z obsługą języka hebrajskiego zostanie ustawiona czcionka domyślna Adobe Hebrew (lub Myriad Hebrew w przypadku Photoshopa).

Automatyczne wstawianie znaków kashida

W języku arabskim justowanie tekstu polega na dodawaniu odstępów kashida. Odstępy kashida są dodawane do znaków pisma arabskiego w celu ich wydłużenia. Puste miejsce nie jest modyfikowane. Aby wyjustować akapit z tekstem arabskim, użyj funkcji automatycznego wstawiania odstępów kashida.

Zaznacz akapit i w prawym dolnym rogu panelu Akapit wybierz opcję z menu podręcznego Wstaw odstępy kashida: Brak, Krótkie, Średnie, Długie lub Stylistyczne.

Uwaga: Odstępy kashida są wstawiane tylko w akapitach z całkowicie justowanymi marginesami.

Aby zastosować odstępy kashida do grupy znaków, zaznacz te znaki w dokumencie, a następnie wybierz polecenie Tekst > Opcje języka > Kashida

Ligatury (Czcionki OpenType)

W przypadku niektórych czcionek OpenType do par znaków w językach arabskim i hebrajskim można automatycznie stosować ligatury. Ligatury to znaki typograficzne używane zamiast określonych par liter.

- 1. Zaznacz tekst.
- 2. W panelu Typografia kliknij ikonę Standardowe lub Ligatury ozdobne nad menu języka i wygładzania.

Ligatury ozdobne pozwalają stosować fantazyjne ozdoby obsługiwane przez niektóre czcionki.

Dzielenie wyrazów

Zdania zawierające więcej niż dwa wyrazy, które mieszczą się w jednym wierszu tekstu, są automatycznie zawijane do następnego wiersza. Podczas zawijania następuje justowanie tekstu, co niekiedy skutkuje niepotrzebnymi spacjami w wierszu, które nie wyglądają estetycznie ani nie są poprawne językowo. Funkcja dzielenia wyrazów umożliwia podzielenie słowa na końcu wiersza za pomocą dywizu. Taki podział pozwala na lepsze zawinięcie zdania do kolejnego wiersza.



Typografia

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Tekst mieszany: Funkcja wstawiania odstępów kashida ma wpływ na dzielenie wyrazów w tekście mieszanym. Gdy ta funkcja jest włączona, w odpowiednich miejscach są wstawiane odstępy kashida, a tekst inny niż arabski nie podlega dzieleniu wyrazów. Gdy funkcja wstawiania odstępów kashida jest wyłączona, dzielenie wyrazów obejmuje tylko tekst inny niż arabski.

Tekst hebrajski: Dzielenie wyrazów jest dozwolone. Aby włączyć dzielenie wyrazów i dostosować ustawienia, w panelu Akapit uaktywnij menu panelu i wybierz opcję Ustawienia dzielenia wyrazów.

		×
		ОК
5	liter	Anuluj
2	liter	
2	liter	<u>P</u> odgląd
2	dywizy	
3 pica		
itery		
	2 2 2 3 pica itery	Iiter Iiter

Opcje dzielenia wyrazów (widoczny panel programu InDesign)

Znaki diakrytyczne

W tekście arabskim znak diakrytyczny to glif określający długość spółgłoski lub krótką samogłoskę. Znak diakrytyczny jest dodawany ponad lub pod tekstem. Aby uzyskać stylizowany tekst lub poprawić czytelność niektórych czcionek, można sterować położeniem znaków diakrytycznych w pionie lub poziomie.

Do góry

Do góry

- 1. Zaznacz tekst ze znakami diakrytycznymi.
- 2. W panelu Typografia zmodyfikuj położenie znaków diakrytycznych względem tekstu. Można zmieniać wartości Dopasuj położenie znaków diakrytycznych w pionie.

Warianty justowania

Czcionka może udostępniać alternatywne kształty niektórych liter, zazwyczaj w celu oferowania opcji stylizacji i kaligrafii. W rzadkich sytuacjach warianty justowania umożliwiają specyficzne justowanie i wyrównywanie akapitów zawierających takie czcionki.

Warianty justowania można włączyć na poziomie znaku, ale jedynie pod warunkiem, że czcionka obsługuje tę funkcję. Zaznacz opcję Warianty justowania u dołu panelu Typografia.

Czcionki arabskie zawierające warianty justowania: Adobe Arabic, Myriad Arabic, Adobe Naskh.

Czcionki hebrajskie zawierające warianty justowania: Adobe Hebrew and Myriad Hebrew.

(cc) EY-NC-5用 Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wideo i animacja

Dźwięk nie jest odtwarzany w plikach wideo zakodowanych w formacie AC3 Dolby Digital

Rozwiązywanie problemów (27 maja 2013)

Obieg pracy z materiałami wideo

Kelby (7 maja 2012) Samouczek wideo W tym artykule opisano intuicyjne opcje edycji wideo z lustrzanek cyfrowych i innych źródeł.

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Montaż wideo | CC, CS6

Wideo | Demonstracja pracy z projektami wideo Tworzenie wideo przy użyciu osi czasu Stosowanie filtrów do warstw wideo Stosowanie efektów ruchu do tekstu, obrazów statycznych i obiektów inteligentnych Importowanie większej liczby formatów plików Eksportowanie wynikowego wideo za pomocą programu Adobe Media Encoder

Tworzenie wideo przy użyciu osi czasu

Przeprojektowany, oparty na klipach panel Oś czasu funkcjonuje analogicznie do edytorów wideo, takich jak program Adobe Premiere. Udostępnia przejścia oraz efekty pozwalające nadać profesjonalny charakter tworzonym materiałom wideo.

Samouczki wideo:

Intuicyjny obieg pracy z materiałami wideo: Ten materiał zawiera omówienie sposobów dodawania i przycinania klipów wideo, dodawania ścieżki dźwiękowej oraz renderowania filmu do odtwarzania przez odbiorców. Autor: RC Conception (8:18)

Jak montować wideo w programie Photoshop CS6. Autor: Matthew Gore (10:42)

Edycja przesunięcia w czasie pozwala dopasować punkty wejścia i wyjścia materiału wideo bez zmian czasu trwania klipu. Autor: Meredith Payne-Stotzne (1:20)

Pomijanie i buforowanie klatek pozwala poprawić jakość odtwarzania. Autor: Meredith Payne-Stotzne (2:07)

Eliminacja nadmiernej ekspozycji materiałów wideo. Autor: Richard Harrington (1:55)

Zmiany szybkości klipu: Spowolnienie i przyspieszenie — Jeff Sengstack (9:45). Firma Infinite Skills udostępniła kilka klipów wideo ze swojego kursu wideo na temat programu Photoshop.

Grupy wideo

Grupy wideo pozwalają połączyć kilka klipów wideo i innych materiałów, takich jak tekst, obrazy czy kształty, w jedną ścieżkę na osi czasu.

Tworzenie grupy wideo

- · Zaimportuj plik wideo. Zostanie on automatycznie dodany jako nowa grupa wideo.
- Aby utworzyć pustą grupę na potrzeby dodawania zawartości, kliknij ikonę taśmy filmowej III po lewej stronie panelu Oś czasu, a następnie z menu podręcznego wybierz opcję Nowa grupa wideo.

Edytowanie grupy wideo

- Aby przestawić klipy, przeciągnij je w panelu Oś czasu.
- Aby zmienić punkty wejścia i wyjścia, przeciągnij krawędzie klipu w panelu Oś czasu.
- · Aby przenieść elementy między grupami, przeciągnij je w dół lub w górę w panelu Oś czasu lub Warstwy.
- Aby rozdzielić zaznaczony klip w celu oddzielnego edytowania uzyskanych części, umieść głowicę odtwarzania w panelu Oś czasu w punkcie, w którym chcesz podzielić klip. Następnie kliknij przycisk Podziel w miejscu głowicy odtwarzania w lewym górnym rogu panelu Oś czasu.

Ścieżki i elementy sterujące audio

Osobne ścieżki audio w panelu Oś czasu ułatwiają edytowanie i dopasowywanie materiałów.

Dopasowywanie dźwięków w klipach

- Aby wyciszyć klip audio, zmienić jego głośność lub wprowadzić efekt narastania albo zanikania, kliknij klip prawym przyciskiem myszy.
- Aby dopasować dźwięk w klipie wideo, kliknij klip prawym przyciskiem myszy i kliknij ikonę nut III.

Dostosowywanie dźwięku: Samouczek wideo Richarda Harringtona. (3:31)

Tworzenie i usuwanie ścieżek audio

• Kliknij ikonę nut na prawo od nazwy ścieżki audio w panelu Oś czasu 🗾, a następnie wybierz opcję Nowa ścieżka audio lub Usuń ścieżkę.

Importowanie szerszej gamy formatów plików

Przeprojektowany mechanizm obsługi wideo współdziała z dodatkowymi formatami wideo, audio i sekwencji obrazów, pozwalając importować więcej plików. Ułatwia to pracę z plikami typów 3GP, 3G2, AVI, DV, FLV, F4V, MPEG-1, MPEG-4 i QuickTime MOV. W systemie Windows w celu uzyskania pełnej obsługi tych plików wymagane jest zainstalowanie oprogramowania QuickTime.

Pełną listę można znaleźć w artykule Obsługiwane formaty plików.

Eksportowanie wideo wynikowego za pomocą programu Adobe Media Encoder

Wybierz opcję Plik > Eksportuj > Renderuj wideo. Z pierwszego menu podręcznego wybierz opcję Adobe Media Encoder, aby wybrać jedną z następujących opcji formatu:

- DPX (Digital Picture Exchange) jest to format przeznaczony głównie do przechowywania sekwencji klatek, które mają zostać umieszczone w
 profesjonalnych projektach wideo opracowywanych w edytorze takim jak program Adobe Premiere Pro.
- H.264 (MPEG-4) to najbardziej uniwersalny format, który oferuje ustawienia predefiniowane dla materiałów wideo w wysokiej rozdzielczości i

Dodawanie, powielanie, usuwanie i zastępowanie klipów audio

- Kliknij ikonę nut 🔄 na prawo od nazwy ścieżki audio w panelu Oś czasu. Następnie wybierz opcję Dodaj plik audio, aby umieścić klip na ścieżce.
- Zaznacz klip audio na osi czasu i kliknij ikonę nut 🔊 na prawo od nazwy ścieżki. Następnie wybierz opcję Powiel, Usuń lub Zastąp klip audio.

Przejścia wideo

Dzięki przejściom można tworzyć profesjonalne efekty zanikania i przenikania. Kliknij ikonę przejść 🖾 w lewym górnym rogu panelu Oś czasu. Następnie wybierz czas trwania i przeciągnij typ przejścia do początku lub końca klipu. (Aby uzyskać efekt przenikania, umieść przejście między klipami). Aby dokładnie ustawić punkty wejścia i wyjścia, przeciągnij krawędzie podglądu przejścia w panelu Oś czasu.

Aby zastąpić przejście przejściem innego typu lub dokładnie określić czas trwania (przez wprowadzenie liczby), kliknij przejście prawym przyciskiem myszy w panelu Oś czasu.

Zmienianie czasu trwania i szybkości wideo

Klikając klip wideo prawym przyciskiem myszy, można otworzyć suwaki Czas trwania i Szybkość. Te opcje są powiązane. Szybkość równa 400% ogranicza na przykład maksymalny czas trwania do 1/4 oryginalnej wartości.

Stosowanie filtrów do warstw wideo

Aby zastosować filtry do wszystkich klatek warstwy wideo, najpierw należy ją przekonwertować na obiekt inteligentny. Wszystkie kolejno stosowane filtry zostaną zamienione na filtry inteligentne, które zapewniają pełną elastyczność dostosowywania ustawień w dowolnym momencie.

- 1. Wybierz warstwę wideo w panelu Oś czasu lub Warstwy.
- 2. Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Konwertuj na obiekt inteligentny.
- 3. Zastosuj filtry za pomocą menu Filtr. Aby później zmienić ustawienia, wyświetl panel Warstwy i dwukrotnie kliknij filtr na liście filtrów inteligentnych warstwy wideo.

Więcej informacji znajduje się w dokumencie Bezpieczna edycja.

Stosowanie efektów ruchu do tekstu, obrazów statycznych i obiektów inteligentnych

Kliknięcie tekstu, obrazu nieruchomego lub klipu z obiektem inteligentnym pozwala uzyskać dostęp do ustawień predefiniowanych panoramowania, powiększania i obracania. Można w ten sposób sprawnie stosować złożone animacje. Aby szczegółowo dopasować obraz wynikowy, można przeciągnąć uzyskane klatki kluczowe przekształceń w panelu Oś czasu.

Aby utworzyć dramatyczne efekty panoramowania, skalowania i obracania klipów w czasie, przekonwertuj klip na obiekt inteligentny i użyj klatek kluczowych typu Przekształcenie z narzędziem Przekształcanie swobodne.

Samouczki wideo:

Przekształcanie warstw w czasie. Julieanne Kost (3:52) Tworzenie masek przesuwanych w czasie. Julieanne Kost (3:17)

Panoramowanie i powiększanie wideo w programie Photoshop CS6. Julieanne Kost (18:06)

Tworzenie animacji zawierających dźwięki. Autor samouczka: Rafiq Elmansy.

Do góry

Do góry

Do góry

panoramicznych oraz funkcje optymalizacji danych wyjściowych na potrzeby tabletów i publikacji w Internecie.

• QuickTime (MOV) to format wymagany do eksportowania kanałów alfa i nieskompresowanych materiałów wideo. Menu Ustawienia predefiniowane zawiera dodatkowe opcje kompresji.

(cc) EY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Edytowanie warstw wideo i animacji

Przekształcanie warstw wideo (Photoshop Extended) Tworzenie nowych warstw wideo Określanie, kiedy warstwa pojawia się w wideo lub animacji Przycinanie lub przesuwanie warstwy wideo Unoszenie obszaru roboczego Wydzielanie obszaru roboczego Dzielenie warstw wideo Grupowanie warstw w materiale wideo lub animacji Rasteryzacja warstw wideo

Przekształcanie warstw wideo

Warstwy wideo można przekształcać tak samo jak wszystkie inne warstwy w programie Photoshop. Aby przekształcić warstwy wideo, należy wcześniej przekonwertować je na obiekty inteligentne.

- 1. Zaznacz warstwę wideo w panelu Oś czasu (CC, CS6), Animacja (CS5) lub Warstwy.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Edycja > Przekształcanie swobodne. Użyj uchwytów w oknie dokumentu, aby przekształcić materiał wideo.
 - Wybierz polecenie Edycja > Przekształć i wybierz odpowiednie przekształcenie z podmenu.

Jeśli warstwa wideo nie jest obiektem inteligentnym, program Photoshop spyta o konwersję.

Tworzenie nowych warstw wideo

Nowe warstwy wideo można tworzyć, dodając plik wideo jako nową warstwę. Można także utworzyć pustą warstwę wideo. Sposoby pracy z warstwami przedstawiono w wideo pod adresem www.adobe.com/go/vid0027_pl.

Otwórz plik wideo.

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. Upewnij się, że w aktywnym dokumencie panel Animacja (CS5) lub Oś czasu (CC, CS6) jest wyświetlany 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. Upewnij się, że w aktywnym dokumencie panel Animacja (CS5) lub Oś czasu (CC, CS6) jest wyświetlany w trybie osi czasu.
- 2. Wybierz polecenie Warstwa > Warstwy wideo > Nowa pusta warstwa wideo.

Określanie, kiedy warstwa pojawia się w wideo lub animacji

Istnieja różne metody pozwalające wskazać, kiedy warstwa ma się pojawiać w materiale wideo albo w animacji. Można np. przyciać (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.

610

- 1. Zaznacz warstwę w panelu Oś czasu (CC, CS6) lub Animacja (Photoshop Extended CS5).
- Wykonaj jedną z następujących czynności:

Do góry

Do góry

- 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 (Photoshop Extended CS5)

Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do klatki, która ma być nowym punktem wejścia lub punktem wyjścia. Z menu panelu 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 warstwy lub z kilku warstw, użyj polecenia Unieś obszar roboczy. Aby usunąć konkretny fragment ze wszystkich warstw wideo lub animacji, użyj polecenia Wydziel obszar roboczy.

Przycinanie lub przesuwanie warstwy wideo

Aby ukryć klatki na początku lub na końcu warstwy wideo lub animacji, przytnij warstwę. Aby ustawić początek lub koniec materiału wideo w innym czasie, przesuń warstwę wideo.

Przesunięcie warstw wideo powoduje trwałe zmiany w przypadku zapisania pliku. Po przycięciu materiału wideo można go przywrócić, ponownie rozciągając końce paska czasu trwania warstwy.

- 1. W panelu Oś czasu (CC, CS6), Animacja (CS5) lub Warstwy zaznacz warstwę wideo, którą chcesz edytować.
- 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 panelu Animacja (CS5) lub Oś czasu (CC, CS6):

Przenieś punkt początkowy warstwy na bieżący czas Nieodwracalnie przenosi początek warstwy do wskaźnika bieżącego czasu.

Przenieś punkt końcowy warstwy na bieżący czas Nieodwracalnie przenosi koniec warstwy do wskaźnika bieżącego czasu.

Przytnij punkt początkowy warstwy do bieżącego czasu Tymczasowo ukrywa fragment od wskaźnika bieżącego czasu do początku warstwy.

Przytnij punkt końcowy warstwy do bieżącego czasu Tymczasowo ukrywa fragment od wskaźnika bieżącego czasu do końca warstwy.

Uwaga: Klatki na warstwie lub warstwach można również ukryć za pomocą polecenia Unieś obszar roboczy. Aby ukryć określony fragment czasu trwania na wszystkich warstwach wideo lub animacji, można użyć polecenia Wydziel obszar roboczy.

Unoszenie obszaru roboczego

Na zaznaczonych warstwach można usunąć część materiału filmowego. Pozostanie po nim luka o takiej samej długości, jak usunięty fragment.

- 1. Zaznacz warstwy, które chcesz edytować.
- 2. W panelu Animacja (CS5) lub Oś czasu (CC, CS6) ustaw obszar roboczy tak, aby obejmował czas trwania zaznaczonych warstw, który ma zostać pominięty.
- 3. Z menu panelu wybierz polecenie Unieś obszar roboczy.

Do góry
0;00;00;00 (29,97 kl./s) Komentarze Warstwa 2 Globalne oświetlenie Globalne oświetlenie Warstwy przed zastosowaniem polecenia Unieś obszar roboczy (Photoshop Extended CS5)

Animacja (oś czasu) Dziennik pomiarów 🛛 🗙

Animacja (oś czasu) Dziennik pomiarów 🗙						- ×
0;00;00;00 (29,97 kl./s)	Ŷ	15f	01:00F	15f	02:00F	
🖄 Komentarze						^
🕨 🧧 Warstwa 2 kopia			_			
🕨 🧧 Warstwa 2						
🕨 📑 Warstwa 1		_	_	_	_	
🖄 Globalne oświetlenie						
44 4I 🕨 🕪 🗠 🗅	<u> 1</u>	3 8	<			1

Warstwy po zastosowaniu polecenia Unieś obszar roboczy (Photoshop Extended CS5)

Wydzielanie obszaru roboczego

Aby usunąć sekcje wideo i automatycznie usunąć lukę czasową, użyj polecenia Wydziel obszar roboczy. Pozostała zawartość zostanie skopiowana na nowe warstwy wideo.

- 1. Zaznacz warstwy, które chcesz edytować.
- 2. W panelu Animacja (CS5) lub Oś czasu (CC, CS6) ustaw obszar roboczy tak, aby obejmował czas trwania wideo lub animacji, który ma zostać pominięty.
- 3. Z menu Animacja wybierz polecenie Wydziel obszar roboczy.

Dzielenie warstw wideo

czasu) 🕺 Dziennik pomiarów 🛛 🗙

0;00;13 (29,97 kl./s)

Globalna oświatlania

Komentarze stwa 1

Warstwę wideo można rozdzielić na dwie nowe warstwy w punkcie wskazanym wybraną klatką.

- 1. Zaznacz warstwę wideo w panelu Animacja (CS5) lub Oś czasu (CC, CS6).
- 2. Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do punktu w czasie lub numeru klatki, w którym chcesz podzielić warstwę wideo.
- 3. Kliknij ikonę menu panelu ∓≡ i wybierz polecenie Rozdziel warstwę.

00

Zaznaczona warstwa wideo zostanie powielona i pojawi się bezpośrednio nad pierwotną w panelu Animacja (CS5) lub Oś czasu (CC, CS6). Pierwotna warstwa zostanie przycięta od początku do wskaźnika czasu bieżącego, a warstwa powielona — od końca do wskaźnika czasu bieżącego.

				\sim	
	<u>4</u>	3			
Warstwa pienwotna przed	utvoien	n nolece	nia Pozdziel wa	retwo	(Photoshon Extended)

01:00F

15F

02:00F

Warstwa pierwotna przed użyciem polecenia Rozdziel warstwę (Photoshop Extended CS5)

Do góry



Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Konwertuj na obiekt inteligentny.

Rasteryzacja warstw wideo

czasu) 🛾 Dziennik pomiarów 🗙

0;00;13 (29.97 kl./s)

Komentarze stwa 1 kopia stwa 1

Globalne oświetlenie

właściwością krycia.

Rasteryzacja warstwy wideo powoduje, że jest ona spłaszczana na kompozyt klatki zaznaczonej w panelu Animacja. Chociaż można zrasteryzować więcej niż jedną warstwę wideo w danej chwili, to klatkę bieżącą będzie można wybrać tylko dla najwyższej warstwy wideo.

Jeżeli do animacji lub wideo dodaje się wiele warstw, to warto uporządkować je w hierarchię przez pogrupowanie warstw. Program Photoshop

Można także zgrupować grupy warstw. Oprócz zagnieżdżenia warstw w bardziej złożoną hierarchię, zgrupowanie grupy warstw umożliwia jednoczesne animowanie krycia wszystkich zgrupowanych warstw. Na panelu Animacja jest wyświetlana grupa warstw z jedną, wspólną

- 1. Zaznacz warstwę wideo na panelu Warstwy.
- 2. W panelu Animacja (CS5) lub Oś czasu (CC, CS6) przenieś wskaźnik czasu bieżacego do klatki, która chcesz zachować podczas rasteryzacji 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 naraz, zaznacz warstwy w panelu Warstwy. W najwyższej warstwie ustaw wskaźnik czasu bieżącego na klatkę, którą chcesz zachować, a następnie wybierz polecenie Warstwa > Rasteryzuj > Warstwy.

- Informacje o obiektach inteligentnych
- . Importowanie plików wideo i sekwencji obrazów (Photoshop Extended)
- Umieszczanie wideo lub sekwencji obrazów (Photoshop Extended)
- · Zastępowanie materiału filmowego w warstwie wideo (Photoshop Extended)

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

AA 🕥 🔒 < > 🕨 🗠 🗅

Dwie warstwy uzyskane przez użycie polecenia Rozdziel warstwę (Photoshop Extended CS5)

15F

01:00F

00

02:00F

Grupowanie warstw w materiale wideo lub animacji

zachowuje klatki w animacji lub wideo na zgrupowanych warstwach.

Do góry

Wyświetlanie podglądu wideo i animacji

Podgląd animacji poklatkowej Ustawianie zakresu osi czasu do podglądu Wyświetlanie podglądu materiału wideo lub animacji z osią czasu Podgląd dokumentu na monitorze wideo

Podgląd animacji poklatkowej

Do góry

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Odtwórz 🕨 w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).
- · 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 **I**.
- 3. Aby cofnąć animację, kliknij przycisk Zaznacz pierwszą klatkę 돽.

Uwaga: Dokładniejszy podgląd animacji zapewnia przeglądarka WWW, w której można sprawdzić synchronizację animacji. W programie Photoshop otwórz okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń (Photoshop Extended CS5) lub Zapisz dla Internetu (CS6) i kliknij przycisk Podgląd w przeglądarce. Do zatrzymywania i powtarzania animacji służą polecenia Zatrzymaj i Powtórz, dostępne w menu przeglądarki.

Ustawianie zakresu osi czasu do podglądu

- 1. Aby ustawić czas trwania osi czasu na potrzeby wyeksportowania lub wyświetlania podglądu, wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6):
 - · Przeciągnij dowolny koniec paska obszaru roboczego.

0;00;00;15 (29.97 kl./s)	00	01:00F	15F
🖄 Komentarze	- 1	Tí	
🕨 📕 Warstwa 1			
🖄 Globalne oświetlenie			

Przeciąganie końca obszaru roboczego (Photoshop Extended CS5)

- Przeciągnij pasek obszaru roboczego nad sekcję, którą chcesz obejrzeć.
- (Photoshop Extended CS5) Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do odpowiedniego punktu w czasie lub do odpowiedniej klatki. Z menu panelu wybierz polecenie Ustaw początek obszaru roboczego albo Ustaw koniec obszaru roboczego.
- (CS6) Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do odpowiedniego punktu w czasie lub do odpowiedniej klatki. Z menu panelu wybierz polecenie Obszar roboczy > Ustaw początek w miejscu głowicy odtwarzania lub Obszar roboczy > Ustaw koniec w miejscu głowicy odtwarzania
- 2. (Opcjonalnie w programie Photoshop Extended CS5) Aby usunąć te części osi czasu, które nie mieszczą się w obszarze roboczym, z menu panelu wybierz polecenie Przytnij czas trwania dokumentu do obszaru roboczego.

Wyświetlanie podglądu materiału wideo lub animacji z osią czasu

Do góry

Materiały wideo i animacje można oglądać w oknie dokumentu. Wyświetlając podgląd wideo lub animacji podczas sesji edycyjnej, program Photoshop korzysta z pamięci RAM. Odtwarzanie lub przeciąganie w celu wyświetlenia podglądu klatek powoduje, że klatki są automatycznie buforowane, aby przyspieszyć ich kolejne odtwarzanie. Klatki umieszczone w buforze są oznaczone zielonym paskiem w obszarze roboczym panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6). Liczba buforowanych klatek zależy od ilości pamięci RAM dostępnej dla programu Photoshop.

Wyświetlanie podglądu materiału wideo lub animacji z osią czasu

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij wskaźnik czasu bieżącego na osi czasu.
- Skorzystaj z przycisków odtwarzania u dołu panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).
- Naciśnij klawisz spacji, aby rozpocząć lub zatrzymać odtwarzanie.

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 (Photoshop Extended CS5) lub Zapisz dla Internetu (CS6) i kliknij przycisk Podgląd w przeglądarce.

Próbne odtwarzanie dźwięków warstw wideo

Po włączeniu próbnego odtwarzania dźwięków warstw wideo program Photoshop dołącza dźwięki do plików eksportowanych do formatu QuickTime Movie. Zobacz Eksportowanie plików wideo lub sekwencji obrazów.

Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6):

- Aby włączyć lub wyłączyć próbne odtwarzanie dźwięków dla danej warstwy wideo, kliknij ikonę głośnika 🕻 obok nazwy tej warstwy.
- Aby włączyć lub wyłączyć próbne odtwarzanie dźwięków dla całego dokumentu, kliknij ikonę głośnika znajdującą się po prawej stronie przycisków odtwarzania, w dolnej części panelu.

Włączanie pomijania klatek

Program Photoshop może pomijać niezbuforowane klatki, aby umożliwić odtwarzanie w czasie rzeczywistym.

Przełącz panel Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) do trybu animacji z osią czasu i z menu panelu wybierz polecenie Zezwalaj na pomijanie klatek.

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 złącze FireWire (port IEEE 1394). Takim urządzeniem może być na przykład monitor wideo. Poprawne wyświetlanie obrazów może wymagać dostosowania proporcji pikseli.

Do góry

Uwaga: W 64-bitowych systemach operacyjnych wtyczka Podgląd wideo musi być używana w 32-bitowej wersji programu Photoshop. 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, na przykład monitor wideo, do portu FireWire (IEEE 1394) 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.

 Wybierz opcję z menu Rozmiar obrazu, aby określić, czy piksele dokumentu mają być skalowane na wyświetlaczu urządzenia: 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

 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.

Więcej tematów Pomocy

Podgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce WWW

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Malowanie klatek na warstwach wideo

Malowanie klatek na warstwach wideo Klonowanie zawartości w klatkach wideo i klatkach animacji Przywracanie klatek na warstwach wideo Zarządzanie kolorami w klatkach wideo

Malowanie klatek na warstwach wideo

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. Zaznacz warstwę wideo w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5), Oś czasu (CS6) lub Warstwy.
- 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).

Klonowanie zawartości w klatkach wideo i klatkach animacji

W programach Photoshop Extended CS5 i Photoshop CS6 można retuszować i powielać obiekty w klatkach wideo oraz klatkach animacji za pomocą narzędzi Stempel i Pędzel korygujący. Za pomocą narzędzia Stempel próbkuj 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. Narzędzia Stempel i Pędzel korygujący umożliwiają jednak przechowywanie maksymalnie pięciu próbek na panelu Źródło powielania oraz ustawianie opcji nakładki, skalowania 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 inna klatkę jako źródło (liczona względem pierwszej próbkowanej klatki).

💡 Film przedstawiający klonowanie klatek można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0025_pl.

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 w panelu Warstwy, Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6), a następnie 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, na panelu Źródło powielania kliknij każdy z przycisków źródła 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, na panelu Źródło powielania zaznacz źródło, którego chcesz użyć.
- 7. Na panelu Źródło powielania wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby przeskalować lub obrócić powielane źródło, wpisz wartości w pola Szerokość lub Wysokość albo kąt obrotu w stopniach 4.

Do góry

- Aby wyświetlić nakładkę powielanego źródła, wybierz opcję Pokaż nakładkę i ustaw opcje nakładki. (Opcja Przycięte ogranicza nakładkę do rozmiaru pędzla. Usunięcie zaznaczenia tej opcji powoduje nakładanie na całym obszarze źródłowym).
 - Aby przenieść nakładkę źródłową do przesuniętego położenia, przeciągnij z wciśniętymi klawiszami Shift + Alt (Windows) lub Shift + Option (Mac OS). Aby tymczasowo wyświetlić nakładki, usuń zaznaczenie opcji Pokaż nakładkę i naciśnij klawisze Shift + Alt (Windows) lub Shift + Option (Mac OS).
- 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

Na panelu Źródło powielania:

- Zaznacz opcję Zablokuj klatkę, aby zawsze malować za pomocą zawartości tej samej klatki, z której pobrano pierwszą próbkę.
- Wpisz liczbę klatek w polu Przesunięcie klatki, aby malować zawartością z klatki oddalonej o tyle klatek 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

Zmiany wprowadzone na warstwach wideo - zarówno tych z klatkami, jak i pustych - można odrzucić.

💠 Zaznacz warstwę wideo w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) i wykonaj następujące 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

W programach Photoshop Extended CS5 i Photoshop CS6 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. Standardowy film wideo może na przykład korzystać z przestrzeni SDTV 601 NTSC, natomiast dokument programu Photoshop — 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.

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.

Więcej tematów Pomocy

- Omówienie zarządzania kolorami
- Przydzielanie lub usuwanie profilu kolorów (Illustrator, Photoshop)
- Konwersja kolorów dokumentu do innego profilu (Photoshop)

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

1. Po otwarciu dokumentu, wybierz polecenie Plik > Umieść.

Importowanie plików wideo i sekwencji obrazów

Otwieranie lub importowanie pliku wideo Importowanie sekwencji obrazów Umieszczanie materiału wideo lub sekwencji obrazów Ponowne wczytywanie materiału filmowego w warstwie wideo Zastępowanie materiału filmowego w warstwie wideo Interpretowanie materiału wideo

Otwieranie lub importowanie pliku wideo

W programach Photoshop CS6 i Photoshop Extended CS6 można bezpośrednio otwierać pliki wideo i dodawać zawartość wideo do otwartego dokumentu. Gdy importuje się materiał wideo, odniesienia do klatek umieszczane są na warstwie wideo.

💡 Film przedstawiający posługiwanie się warstwami wideo można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0027_pl.

- 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 w programie Bridge. W tym celu należy zaznaczyć plik wideo i wybrać polecenie Plik > Otwórz w programie > Adobe Photoshop.

Importowanie sekwencji obrazów

W programach Photoshop CS6 i Photoshop Extended CS5 podczas importowania folderu z plikami tworzącymi sekwencję obrazów każdy obraz staje się klatką warstwy wideo.

Film przedstawiający sekwencje obrazów można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0026_pl.

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.
- 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.
- 5. Określ szybkość odtwarzania i kliknij przycisk OK.

źródło do powielania.

Umieszczanie materiału wideo lub sekwencji obrazów

620

W programach Photoshop CS6 i Photoshop Extended CS5 można za pomocą polecenia Umieść przekształcić wideo lub sekwencję obrazów podczas importowania do dokumentu. Po umieszczeniu, klatki wideo zostaną zgrupowane w obiekcie inteligentnym. Gdy materiał wideo jest zawarty w obiekcie inteligentnym, można przechodzić między klatkami za pomocą panelu 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

Do góry

Do góry

Mnożenie z otoczką Na podstawie kanału alfa określa ilość koloru otoczki do zmieszania z kanałami kolorów. W razie potrzeby kliknij próbkę koloru w oknie dialogowym Interpretuj materiał filmowy, aby określić kolor otoczki.

- 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. Zaznacz plik i wybierz polecenie Plik > Umieść > W programie Photoshop.

Ponowne wczytywanie materiału filmowego w warstwie wideo

Jeżeli plik źródłowy warstwy wideo zostanie zmodyfikowany w innej aplikacji, program Photoshop CS6 lub Photoshop Extended na ogół ponownie wczyta i zaktualizuje materiał filmowy, gdy użytkownik otworzy dokument zawierający warstwę wideo odnoszącą się do zmienionego pliku. Jeżeli plik źródłowy zostanie zmodyfikowany, gdy dokument będzie już otwarty, użyj polecenia Wczytaj ponownie klatkę, aby ponownie wczytać i zaktualizować bieżącą klatkę na panelu Animacja. Poruszanie się po warstwie wideo za pomocą przycisków Poprzednia/Następna klatka albo przycisku Odtwarzaj w panelu Animacja również powinno powodować ponowne wczytywanie klatki i aktualizowanie materiału filmowego.

Zastępowanie materiału filmowego w warstwie wideo

Programy Photoshop CS6 i Photoshop Extended CS5 starają się zachować połączenia między plikami źródłowymi a warstwami wideo nawet w przypadku modyfikacji lub przeniesienia takich plików. Jeśli połączenie zostanie zerwane, dla danej warstwy pojawi się ikona ostrzeżenia 陷 na panelu Warstwy. Aby ponownie połączyć warstwę wideo z plikiem źródłowym, należy skorzystać z polecenia Zastąp materiał filmowy. To polecenie umożliwia również zastąpienie klatek wideo lub sekwencji obrazów na warstwie wideo klatkami z innego materiału filmowego lub z innej sekwencji obrazów.

- 1. W panelu Animacja (Photoshop Extended CS5), Oś czasu (CS6) 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

Interpretowanie materiału wideo

Użytkownik może określać, w jaki sposób program Photoshop CS6 lub Photoshop Extended CS5 ma interpretować kolejność pól, kanały alfa i płynność odtwarzania importowanego lub otwartego materiału wideo.

- 1. W panelu Animacja (Photoshop Extended CS5), Oś czasu (CS6) lub Warstwy zaznacz warstwę wideo, którą chcesz zinterpretować.
- 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 opcje 'Mnożony - z otoczka', 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

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 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 kanał alfa przezroczystości. Zaznacz tę opcję, jeżeli aplikacja, w której utworzono zawartość wideo, nie wykonuje wstępnego mnożenia kanałów kolorów.

Do góry

Do góry





Element ze wstępnie powielonymi kanałami (góra) jest wyświetlany z czarną aureolą, jeśli interpretacja przebiega zgodnie z opcją Prosty — bez otoczki (lewy dolny róg). Jeśli tło jest czarne w przypadku interpretacji zgodnie z opcją Premultipied — z otoczką, to nie pojawia się aureola (prawy dolny róg).

Więcej tematów Pomocy

Informacje o brakujących i błędnych profilach kolorów

Praca z sekwencjami obrazów

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie animacji z osią czasu

Obieg pracy przy tworzeniu animacji z osią czasu Animowanie właściwości warstwy za pomocą klatek kluczowych Tworzenie animacji rysunkowych Wstawianie, usuwanie lub powielanie pustych klatek wideo Określanie ustawień efektu łusek cebuli Otwieranie animacji wielowarstwowej

Obieg pracy przy tworzeniu animacji z osią czasu

Animując zawartość warstwy w trybie osi czasu, w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) należy ustawić klatki kluczowe, przesuwając wskaźnik czasu bieżącego do innego miejsca w czasie lub innej klatki, a następnie 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, aby wywołać wrażenie ruchu lub transformacji.

Aby na przykład warstwa stopniowo zanikała, ustaw jej krycie w klatce początkowej na 100%, a następnie kliknij stoper Krycie dla tej warstwy. Następnie przesuń wskaźnik czasu bieżącego do czasu lub numeru klatki końcowej i ustaw krycie tej warstwy na 0%. Program Photoshop 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, skorzystaj z następującego ogólnego obiegu pracy.

1. 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.

- (Photoshop Extended CS5) Upewnij się, że jest otwarty panel Animacja. Jeśli panel Animacja jest w trybie animacji klatek, kliknij ikonę Konwertuj na animację osi czasu w prawym dolnym rogu panelu.
- (CS6) Upewnij się, że jest otwarty panel Oś czasu. W razie potrzeby kliknij strzałkę w dół na środku panelu, wybierz z menu polecenie Utwórz oś czasu wideo, a następnie kliknij przycisk na lewo od strzałki. Jeśli panel Oś czasu jest w trybie animacji klatek, kliknij ikonę Konwertuj na oś czasu wideo w lewym dolnym rogu panelu.

2. Z menu panelu wybierz polecenie Ustawienia osi czasu dla dokumentu (Photoshop Extended CS5) lub Ustaw szybkość odtwarzania osi czasu (CS6).

Określ czas trwania (tylko Photoshop Extended CS5) i płynność odtwarzania. Zobacz Określanie czasu trwania osi czasu i płynności odtwarzania.

3. Dodaj warstwę.

Warstw tła nie można animować. Aby animować tę zawartość, przekonwertuj warstwę tła na normalną warstwę lub dodaj jeden z następujących elementów:

- Nową warstwę do dodawania zawartości.
- Nową warstwę wideo na zawartość wideo.
- · Nową, pustą warstwę wideo do klonowania zawartości albo do tworzenia ręcznie rysowanych animacji.

4. Dodaj zawartość do warstwy.

5. (Opcjonalnie) Dodaj maskę warstwy.

Za pomocą maski warstwy można odsłonić część zawartości warstwy. Animując maskę warstwy, można odsłaniać różne fragmenty zawartości warstwy w różnym czasie. Zobacz Dodawanie masek warstwy.

6. 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.

7. Włącz obsługę klatek kluczowych dla wybranej właściwości warstwy.

Kliknij trójkąt obok nazwy warstwy. Trójkąt skierowany wierzchołkiem w dół wyświetla właściwości warstwy. Następnie kliknij stoper, aby ustawić pierwszą klatkę kluczową dla animowanej właściwości warstwy. Klatki kluczowe można ustawiać dla wielu właściwości warstwy na raz.

8. Przesuń wskaźnik czasu bieżącego i zmień właściwość warstwy.

Przesuń wskaźnik czasu bieżącego do czasu lub numeru klatki, który wskazuje zmianę właściwości 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.

9. Dodaj więcej warstw z zawartością i odpowiednio zmodyfikuj ich właściwości.

10. 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 oraz Ustawianie zakresu osi czasu do podglądu.

11. Wyświetlanie podglądu animacji

Za pomocą elementów sterujących panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) można odtwarzać animację podczas jej tworzenia. Następnie można obejrzeć animację w przeglądarce internetowej. Podgląd animacji jest również dostępny w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń (Photoshop Extended CS5) lub Zapisz dla Internetu (CS6). Zobacz Wyświetlanie podglądu materiału wideo lub animacji z osią czasu.

12. Zapisywanie animacji

Animację można zapisać w postaci animowanego pliku GIF, używając polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń (Photoshop Extended CS5) lub opcji w panelu Oś czasu (CS6), a także jako sekwencję obrazów lub materiał wideo, używając polecenia Renderuj wideo. Można również zapisać ją w formacie PSD i zaimportować później do programu Adobe After Effects.

Animowanie właściwości warstwy za pomocą klatek kluczowych

Do góry

Animować można różne właściwości warstwy, takie jak Położenie, Krycie czy 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 na temat animowania właściwości warstw można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0024_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.
- Animowanie krycia warstwy polega na dodaniu klatki kluczowej dla właściwości Krycie, przesunięciu wskaźnika czasu bieżącego i zmianie krycia warstwy na panelu Warstwy.
- Właściwości 3D (na przykład położenie obiektu i kamery) można animować. Więcej informacji można znaleźć w artykule Tworzenie animacji 3D (Photoshop Extended).

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 ⁽³⁾, 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.

Wybieranie metody interpolacji

Interpolacja (określana także jako generowanie klatek pośrednich) jest to proces wypełniania nieznanych wartości między wartościami znanymi. W technikach cyfrowej obróbki wideo i filmu interpolacja oznacza najczęściej generowanie nowych wartości między dwiema klatkami kluczowymi. Jeśli na przykład element graficzny ma się przesunąć na ekranie o 50 pikseli w lewo w ciągu 15 klatek, to należy ustawić jego położenie w pierwszej i w piętnastej klatce, oznaczając je jako klatki kluczowe. Program Photoshop dokona interpolacji klatek pomiędzy tymi dwiema klatkami kluczowymi. Interpolacja między klatkami kluczowymi umożliwia tworzenie animacji ruchu, krycia, stylów i oświetlenia globalnego.

Wygląd klatki kluczowej w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) zależy od wybranej metody interpolacji obszaru między klatkami kluczowymi.

Liniowa klatka kluczowa Równomiernie zmienia animowaną właściwość między dwiema klatkami kluczowymi. Jedynym wyjątkiem jest właściwość Położenie maski warstwy, która jest przełączana skokowo między stanami "włączona" i "wyłączona".

Wstrzymywana klatka kluczowa Zachowuje bieżące ustawienie właściwości. Ta metoda interpolacji umożliwia tworzenie efektów stroboskopowych albo nagłego znikania lub pojawiania się warstw.

Aby wybrać metodę interpolacji dla klatki kluczowej, wykonaj następujące czynności:

- 1. Zaznacz co najmniej jedną klatkę kluczową w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).
- 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 > Interpolacja liniowa albo Interpolacja klatki kluczowej > Wstrzymaj.

Przesuwanie wskaźnika czasu bieżącego do klatki kluczowej

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 romb nawigatora klatek kluczowych jest aktywny (kolor żółty), wskaźnik czasu bieżącego znajduje się dokładnie na klatce kluczowej danej właściwości warstwy. Gdy romb nawigatora klatek kluczowych nie jest aktywny (kolor szary), 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.

Kliknij strzałkę nawigatora klatek kluczowych w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6). 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

Wykonaj dowolną z następujących czynności w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6):

- Aby zaznaczyć klatkę kluczową, kliknij jej ikonę.
- Aby zaznaczyć wiele klatek kluczowych, przytrzymaj klawisz Shift i klikaj klatki lub przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół klatek kluczowych.
- · Aby zaznaczyć wszystkie klatki kluczowe dla danej właściwości warstwy, kliknij nazwę tej właściwości obok ikony stopera.

Przesuwanie klatek kluczowych

- 1. Zaznacz co najmniej jedną klatkę kluczową w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).
- 2. Przeciągnij zaznaczone ikony klatek kluczowych do pożądanego punktu w czasie. (Zaznaczenie kilku klatek kluczowych spowoduje, że będą się przesuwały jako grupa, z zachowaniem odstępów).

Aby rozsunąć lub zsunąć kilka klatek kluczowych, przeciągnij pierwszą lub ostatnią klatkę zaznaczenia z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Klatka kluczowa po przeciwnej stronie zaznaczenia pozostanie w tym samym miejscu podczas przeciągania. Animacja zostanie spowolniona lub przyspieszona.

Kopiowanie i wklejanie klatek kluczowych

Klatki kluczowe dotyczące właściwości (na przykład położenia) można kopiować do tej samej właściwości na dowolnej warstwie. We wklejanych klatkach kluczowych jest odzwierciedlane skopiowane przesunięcie względem 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. W panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) wyświetl właściwość warstwy zawierającą klatki kluczowe, które chcesz skopiować.
- 2. Zaznacz przynajmniej jedną klatkę kluczową.
- 3. Kliknij prawym przyciskiem myszy zaznaczoną klatkę kluczową i wybierz polecenie Kopiuj klatki kluczowe.
- 4. Na panelu Animacja zawierającym warstwę docelową przesuń wskaźnik czasu bieżącego do miejsca, w którym chcesz umieścić klatki kluczowe.
- 5. Zaznacz warstwę docelową.
- 6. Otwórz menu panelu Animacja i wybierz polecenie Wklej klatki kluczowe.

Usuwanie klatek kluczowych

W panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) zaznacz co najmniej jedną klatkę kluczową i wykonaj jedną z następujących czynności:

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. W panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) zaznacz pustą warstwę wideo i przesuń wskaźnik czasu bieżącego do odpowiedniej 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

Tryb łusek cebuli wyświetla zawartość narysowaną w bieżącej klatce oraz zawartość narysowaną w otaczających ją klatkach. Dodatkowe klatki pojawiają się z kryciem określonym przez użytkownika. Dzięki temu można je odróżnić od bieżącej klatki. Tryb łusek cebuli ułatwia rysowanie animacji klatka po klatce, gdyż są w nim wyświetlane punkty odniesienia, umożliwiające pozycjonowanie podczas tworzenia obrysów i wprowadzania innych zmian.

Ustawienia efektu łusek cebuli określają sposób wyświetlania poprzednich i kolejnych klatek w przypadku włączenia opcji Łuski cebuli Zobacz Omówienie panelu Animacja.

1. Z menu panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) wybierz polecenie Ustawienia 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.

- Kliknij zaznaczoną klatkę kluczową prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij ją z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS), a następnie wybierz z menu kontekstowego polecenie Usuń klatki kluczowe.
- Wybierz polecenie Usuń klatki kluczowe z menu panelu.

Tworzenie animacji rysunkowych

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.

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) Włącz tryb łusek cebuli w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6):
 - (Photoshop Extended CS5) Aby włączyć funkcję łusek cebuli, kliknij przycisk Przełącz efekt łusek cebuli
 - (CS6 i Photoshop Extended CS5) Z menu panelu wybierz polecenie Włącz efekt łusek cebuli.
- 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.

Podczas tworzenia kolejnych klatek rysowanych ręcznie można obejrzeć podgląd animacji, przeciągając wskaźnik czasu bieżącego lub używając opcji odtwarzania.

Wstawianie, usuwanie lub powielanie pustych klatek wideo

Do góry

Do góry



Efekt lusek 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

Otwieranie animacji wielowarstwowej

Do góry

Możliwe jest otwarcie animacji zapisanych w starszych wersjach programu Photoshop w postaci wielowarstwowych plików Photoshop (PSD). Warstwy są umieszczane w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) zgodnie z ich kolejnością układania. Klatka na spodzie staje się pierwszą klatką.

- 1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz i zaznacz plik formatu Photoshop.
- 2. Na panelu Warstwy zaznacz warstwy, z których chcesz utworzyć animację, a następnie z menu panelu Animacja wybierz polecenie Utwórz klatki z warstw.

Animację można edytować, zapisać w animowanym pliku GIF poleceniem Zapisz dla Internetu i urządzeń (Photoshop Extended CS5) lub Zapisz dla Internetu (CS6), a także zapisać jako film QuickTime, używając polecenia Renderuj wideo.

Więcej tematów Pomocy Tworzenie animacji z kształtów pośrednich

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie obrazów do materiałów wideo

Informacje o tworzeniu obrazów do materiałów wideo Proporcje Tworzenie obrazów do użytku w materiałach wideo Operacje wczytywania materiałów wideo Zmiana proporcji pikseli Przygotowywanie obrazów do programu After Effects

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 (przez port IEEE 1394). Zobacz także Podgląd dokumentu na monitorze wideo. Więcej informacji na temat standardu FireWire (IEEE 1394) można znaleźć na stronie internetowej 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.

Do góry

Proporcje

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. Niektóre kamery wideo mogą nagrywać z zastosowaniem klatek o różnych proporcjach. Wiele kamer obsługuje tryb szerokoekranowy o proporcjach 16:9. Wiele filmów kinowych 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. W różnych standardach wideo są stosowane odmienne proporcje pikseli. 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 0.91 (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 również zostaną prawidłowo przeskalowane.



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).

 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.

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 panelu i wybierz z menu polecenie Operacje wideo.

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

Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Widok > Proporcje pikseli. Następnie wybierz proporcje pikseli zgodne z formatem wideo, w którym będzie używany plik programu Photoshop.

Tworzenie własnych proporcji pikseli

- 1. Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Widok > 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 przycisk OK.

Nowe, własne proporcje pikseli będą dostępne zarówno w menu Proporcje pikseli w oknie dialogowym Nowy, jak i w podmenu Proporcje pikseli w menu Widok.

Usuwanie proporcji pikseli

- 1. Po otwarciu dokumentu wybierz polecenie Widok > 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 Widok > Proporcje pikseli > Wyzeruj proporcje pikseli.
- 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 oznacza zachowanie poszczególnych elementów animacji).

Uwaga: Najlepsze efekty można uzyskać, pracując w trybie RGB, z którego korzysta program After Effects. Program After Effects CS3 lub nowszy pozwala konwertować pliki z trybu CMYK na tryb RGB. Program After Effects 7 lub starszy nie udostępnia takiej możliwości. Przed wyeksportowaniem wielowarstwowego pliku z programu Photoshop do użytku w programie After Effects wykonaj poniższe czynności, aby skrócić czas wyświetlania podglądu i renderowania oraz uniknąć problemów z importowaniem i aktualizowaniem warstw programu Photoshop.

- Uporządkuj i nazwij poszczególne warstwy. W przypadku zmiany nazwy warstwy lub usunięcia jej z dokumentu programu Photoshop po zaimportowaniu go do programu After Effects program After Effects nie będzie w stanie odnaleźć warstwy usuniętej lub o zmienionej nazwie. Na panelu projektu programu 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 rozdział Praca z profilami kolorów.

Więcej tematów Pomocy

Przygotowanie i importowanie plików programu Photoshop

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie animacji poklatkowych

Obieg pracy przy animacji poklatkowej Dodawanie klatek do animacji Zaznaczanie klatek animacji Edytowanie klatek animacji Ujednolicanie właściwości warstwy w klatkach animacji Kopiowanie klatek z właściwościami warstw Generowanie klatek pośrednich Dodawanie nowej warstwy dla każdej klatki Ukrywanie warstw w klatkach animacji Określanie opóźnienia w animacjach klatkowych Wybieranie opcji zwalniania klatek Określanie opcji pętli w animacjach klatkowych Usuwanie całej animacji

Obieg pracy przy animacji poklatkowej

Do góry

Za pomocą panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) w programie Photoshop można tworzyć klatki animacji. Każda klatka stanowi konfigurację warstw.

Uwaga: W programach Photoshop Extended CS5 i Photoshop CS6 można również tworzyć animacje przy użyciu osi czasu i klatek kluczowych. Zobacz Tworzenie animacji z osią czasu.



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.

1. Otwórz nowy dokument.

Jeśli nie są jeszcze widoczne, otwórz panele Warstwy oraz Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6). Upewnij się, że panel Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) jest w trybie animacji klatek:

- (Photoshop Extended CS5) Kliknij opcję Konwertuj na animację klatek w panelu Animacja.
- (CS6) Kliknij strzałkę w dół na środku panelu Oś czasu, wybierz polecenie Utwórz animację klatek i kliknij przycisk obok strzałki.

2. 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.

3. 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.

4. Dodawanie klatki w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6)

Zobacz Dodawanie klatek do animacji.

5. Zaznacz klatkę.

Zobacz Zaznaczanie klatek animacji.

6. 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 Ujednolicanie właściwości warstwy w klatkach animacji.

7. Dodaj kolejne klatki i odpowiednio edytuj warstwy.

Liczba możliwych do utworzenia klatek jest ograniczona tylko przez ilość pamięci dostępnej dla programu Photoshop.

Panel zawiera 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.

8. 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 oraz Określanie opcji pętli w animacjach klatkowych.

9. Obejrzyj podgląd animacji.

Za pomocą elementów sterujących panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) można odtwarzać animację podczas jej tworzenia. Potem użyj polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń, aby wyświetlić podgląd animacji w przeglądarce internetowej. Zobacz Podgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce WWW.

10. Zoptymalizuj animację pod kątem przyszłej efektywności pobierania.

Zobacz Optymalizowanie klatek animacji.

11. Zapisz animację.

Są dostępne różne opcje zapisywania animacji klatek:

- Polecenie Zapisz dla Internetu i urządzeń (Photoshop Extended CS5) lub Zapisz dla Internetu (CS6) pozwala zapisać animowany plik GIF.
- Polecenie zapisania w formacie programu Photoshop (PSD) umożliwia późniejsze kontynuowanie pracy z animacją.
- Jest również możliwe zapisanie sekwencji obrazów, filmu QuickTime oraz odrębnych plików. Zobacz też Eksportowanie plików wideo lub sekwencji obrazów.

Dodawanie klatek do animacji

Dodawanie klatek jest pierwszym etapem tworzenia animacji. Otwarty obraz jest wyświetlany w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) jako pierwsza klatka nowej animacji. Każda klatka dodana do animacji wygląda początkowo jak klatka umieszczona bezpośrednio przed nią. Następnie klatkę można zmieniać, używając panelu Warstwy.

- 1. Upewnij się, że panel Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) jest w trybie animacji klatek.
- 2. Kliknij przycisk Powiel zaznaczone klatki 🖬 na panelu Animacja.

Zaznaczanie klatek animacji

Przed rozpoczęciem pracy nad klatką należy zaznaczyć ją jako klatkę bieżącą. Zawartość klatki bieżącej jest wyświetlana w oknie dokumentu.

W panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) bieżącą klatkę wskazuje cienkie obramowanie (w zacienionym obszarze zaznaczenia) wokół miniaturki klatki. Klatka bieżąca jest oznaczona wąską obwiednią wokół miniaturki.

Zaznaczanie jednej klatki animacji

Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6):

- · Kliknij klatkę.
- Aby zaznaczyć kolejną klatkę w sekwencji jako klatkę bieżącą, kliknij przycisk Wybiera następną klatkę III».
- Aby zaznaczyć poprzednią klatkę w sekwencji jako klatkę bieżącą, kliknij przycisk Wybiera poprzednią klatkę 📲.
- Aby zaznaczyć pierwszą klatkę w sekwencji jako klatkę bieżącą, kliknij przycisk Wybierz pierwszą klatkę **.

Zaznaczanie wielu klatek animacji

Do góry

Kopiowanie klatek z właściwościami warstw

Aby zrozumieć, co dzieje się podczas kopiowania i wklejania klatki, należy przyjąć, że klatka jest powieloną wersją obrazu z określoną konfiguracją

- Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6):
- 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, z menu panelu wybierz opcję Zaznacz wszystkie klatki.
- Aby usunąć klatkę z zaznaczenia, kliknij ją wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Edytowanie klatek animacji

- 1. Zaznacz co najmniej jedną klatkę w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby edytować zawartość obiektów w klatkach animacji, posłuż się panelem Warstwy, modyfikując warstwy obrazu mające wpływ na tę klatkę.
 - Aby zmienić położenie obiektu w klatce animacji, zaznacz warstwę zawierającą ten obiekt na panelu Warstwy i przeciągnij ją na nowe miejsce.

Uwaga: Można zaznaczać i przesuwać wiele klatek naraz. Przeciągnięcie klatek, które nie leżą obok siebie, spowoduje umieszczenie ich w nowym miejscu jedna za drugą.

• Aby odwrócić kolejność klatek animacji, z menu panelu wybierz polecenie Odwróć klatki.

Uwaga: Nie muszą to być klatki następujące po sobie. Można odwrócić dowolne zaznaczone klatki.

 Aby usunąć zaznaczone klatki, z menu panelu Animacja wybierz polecenie Usuń klatkę, kliknij ikonę Usuń 3, a następnie kliknij przycisk Tak, aby potwierdzić usunięcie. Można także przeciągnąć zaznaczoną klatkę na ikonę Usuń.

Ujednolicanie właściwości warstwy w klatkach animacji

Przyciski ujednolicania (Ujednolić położenie warstwy, Ujednolić widoczność warstwy oraz Ujednolić styl warstwy), dostępne na panelu 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 na 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 w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).
- 2. Kliknij przycisk Ujednolić położenie warstwy 🔌, Ujednolić widoczność warstwy 🌯 lub Ujednolić styl warstwy 🐴 na panelu Warstwy, aby zmieniony atrybut obowiązywał dla wszystkich pozostałych klatek na aktywnej warstwie.

Propagowanie klatki 1

- 1. Na panelu Warstwy wybierz opcję Propaguj klatkę 1.
- 2. Zmień atrybut pierwszej klatki w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).

Zmieniony atrybut zostanie zastosowany (w sposób względny) do wszystkich kolejnych klatek na warstwie.

Klatki można również propagować, zaznaczając grupę kolejnych klatek na warstwie z wciśniętym klawiszem Shift i zmieniając atrybut w jednej z zaznaczonych klatek.

Pokazywanie lub ukrywanie przycisków ujednolicania warstwy

Z menu panelu Warstwy wybierz polecenie Opcje animacji, a następnie wybierz jedną z poniższych opcji:

Automatycznie Wyświetla przyciski ujednolicania warstw, gdy jest otwarty panel Animacja. W programie Photoshop Extended panel Animacja musi być w trybie animacji klatek.

Zawsze pokazuj Wyświetla przyciski ujednolicania warstw niezależnie od tego, czy panel Animacja jest otwarty czy zamknięty.

Do góry

Do góry

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. W panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) zaznacz co najmniej jedną klatkę do skopiowania.
- 2. Z menu panelu wybierz polecenie Kopiuj klatki.
- 3. Zaznacz klatkę lub klatki docelowe animacji (bieżącej lub innej).
- 4. Z menu panelu wybierz polecenie Wklej klatki.
- 5. 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).

6. (Opcjonalnie) Aby połączyć wklejone warstwy na panelu Warstwy, wybierz opcję Połącz dodane warstwy.

Ta opcja działa tylko w przypadku wklejania klatek do innego dokumentu. Wybierz ją, jeśli wklejone warstwy będą przesuwane jako jeden obiekt.

7. Kliknij przycisk OK.

Generowanie klatek pośrednich

Do góry

Angielski odpowiednik terminu *wtrącanie*, czyli "tweening", wywodzi się od terminu "in betweening", który w żargonie specjalistów oznacza tworzenie klatek pośrednich. Technika generowania klatek pośrednich *(interpolacja)* znacznie skraca czas potrzebny do tworzenia efektów animacji, takich jak stopniowe wyświetlanie i wygaszanie obiektów czy przesuwanie elementów 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. Aby zastosować generowanie klatek pośrednich do określonej warstwy, zaznacz ją na panelu Warstwy.
- 2. 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.)
- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Klatki pośrednie w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6). 🐜
 - Z menu panelu wybierz polecenie Wygeneruj klatki pośrednie.
- 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.

5. 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.

6. Jeśli w kroku 2 zaznaczono jedną klatkę, 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. Ta opcja nie jest dostępna, jeśli w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) zaznaczono ostatnią klatkę.

Pierwsza klatka Klatki będą dodawane pomiędzy ostatnią klatką i pierwszą klatką. Ta opcja jest dostępna tylko pod warunkiem zaznaczenia ostatniej klatki w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).

Poprzednia klatka Klatki będą dodawane pomiędzy zaznaczoną klatką i klatką umieszczoną przed nią. Ta opcja nie jest dostępna, jeśli w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) zaznaczono ostatnią klatkę.

Ostatnia ramka Klatki będą dodawane pomiędzy pierwszą klatką i ostatnią klatką. Ta opcja jest dostępna tylko pod warunkiem zaznaczenia pierwszej klatki w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).

- 7. Wprowadź wartość w polu Klatki do dodania lub zmień liczby w klatkach za pomocą strzałek w górę i w dół. (Ta opcja jest niedostępna, jeżeli zaznaczono więcej niż dwie klatki).
- 8. Kliknij przycisk OK.

Dodawanie nowej warstwy dla każdej klatki

Polecenie Dodaj nową warstwę dla każdej nowej klatki automatycznie dodaje nową warstwę widoczną w nowej klatce, ale ukrytą we wszystkich innych klatkach. Opcja ta pozwala zaoszczędzić sporo czasu, zwłaszcza podczas tworzenia animacji wymagających dodawania nowych elementów wizualnych do wszystkich klatek.

Z menu panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) wybierz polecenie Utwórz nową warstwę dla każdej nowej klatki. O zaznaczeniu opcji informuje znacznik.

Ukrywanie warstw w klatkach animacji

Nowoutworzona warstwa jest domyślnie widoczna we wszystkich klatkach animacji.

- Aby wyświetlić nowe warstwy tylko w aktywnych klatkach, usuń zaznaczenie opcji Nowe warstwy widoczne we wszystkich klatkach w menu panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).
- Aby ukryć warstwę w określonej klatce, zaznacz tę klatkę i ukryj odpowiednią warstwę w panelu Warstwy.

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. Zaznacz co najmniej jedną klatkę w panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).
- 2. Kliknij wartość Opóźnienie pod zaznaczoną klatką, aby wyświetlić menu podręczne.
- 3. 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.

Wybieranie opcji zwalniania klatek

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.

Do góry

Do góry

Do góry



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 dla klatki ustawiono opcję Nie rozmieszczaj 🣽 czy Rozmieść %. (Ikony nie są wyświetlane, jeśli opcja znikania jest ustawiona na Automatycznie.)

- 1. (Photoshop Extended) Panel Animacja musi być w trybie animacji klatek.
- 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 zachować 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.

Rozmieść 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. Kliknij pole wyboru Opcje powtarzania w lewym dolnym rogu panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6).
- 2. Wybierz liczbę powtórzeń: Jednokrotnie, 3 razy, Bez ograniczeń lub Inne.
- Jeśli wybrana została opcja Inne, wpisz odpowiednią wartość w oknie dialogowym Ustaw liczbę powtórzeń i kliknij OK.
 Uwaga: Opcje powtarzania można również ustawić w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń (Photoshop Extended CS5) lub Zapisz dla Internetu (CS6). Więcej informacji zawiera rozdział Omówienie funkcji zapisywania dla Internetu i urządzeń.

Usuwanie całej animacji

Z menu panelu Animacja (Photoshop Extended CS5) lub Oś czasu (CS6) wybierz polecenie Usuń animację. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Do góry

Formaty eksportowania wideo i animacji Optymalizowanie klatek animacji Spłaszczanie klatek do warstw Eksportowanie plików wideo lub sekwencji obrazów Określanie ustawień filmu QuickTime (Photoshop Extended CS5)

Uwaga: W przypadku programu Photoshop starszego niż Photoshop CC niektóre funkcje omówione w tym artykule mogą być dostępne wyłącznie w wersji Photoshop Extended. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended. Wszystkie funkcje programu Photoshop Extended zostały dodane do programu Photoshop CC.

Wideo i animacja - formaty eksportu

Animacje można zapisywać w plikach GIF, które można wyświetlać na stronach internetowych. 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.

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). Powstaje w ten sposób znacznie mniejszy animowany plik GIF.
- 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. Upewnij się, że panel Oś czasu (CC, CS6) lub Animacja (CS5) jest w trybie animacji klatek.
- 2. Z menu panelu wybierz opcję Optymalizuj animację.
- 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. Funkcja usuwania zbędnych pikseli wymaga włączenia opcji Przezroczystość na panelu Optymalizacja. (Opcja jest zaznaczona domyślnie i jest zalecana.)

Uwaga: Gdy jest zaznaczona opcja Usuwanie zbędnych pikseli, opcja znikania powinna być ustawiona na Automatycznie. (Zobacz Wybieranie opcji znikania klatki).

4. Kliknij przycisk OK.

Spłaszczanie klatek do warstw

Do góry

Spłaszczenie klatek do warstw powoduje utworzenie jednej warstwy dla każdej klatki na warstwie wideo. Umożliwia to na przykład wyeksportowanie poszczególnych klatek wideo jako osobnych plików obrazów lub użycie wideo obiektu statycznego w stosie obrazów.

- 1. Zaznacz warstwę wideo w panelu Oś czasu (CC, CS6), Animacja (CS5) lub Warstwy.
- 2. Z menu panelu Animacja (CS5) lub Oś czasu (CC, CS6) wybierz polecenie Spłaszcz klatki do warstw.

Do góry

Eksportowanie plików wideo lub sekwencji obrazów

Sekwencje obrazów omówiono w wideo pod adresem www.adobe.com/go/vid0026_pl.

- 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 i przejdź do lokalizacji eksportowanych plików.

Aby utworzyć folder na eksportowany plik, zaznacz opcję Utwórz nowy podfolder i wprowadź nazwę podfolderu.

- 4. Aby wyeksportować widok lub sekwencję obrazów, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (CC, CS6) Z menu obszaru Lokalizacja w oknie dialogowym renderowania wideo wybierz polecenie Adobe Media Encoder lub Renderuj wideo. Następnie wybierz format pliku z menu podręcznego. W przypadku wybrania opcji Adobe Media Encoder są dostępne formaty CPS, H.264 i QuickTime.
 - (CS5) W obszarze Opcje pliku wybierz opcję Eksport QuickTime lub Sekwencja obrazów. Następnie wybierz format pliku z menu podręcznego.
- 5. (Opcjonalnie) Ustaw opcje wybranego formatu:
 - (CC, CS6) Wybierz opcje z menu poniżej menu formatu pliku.
 - (CS5) Kliknij przycisk Ustawienia i wybierz opcje w oknie dialogowym Ustawienia filmu.
- 6. (Opcjonalnie) Jeśli w kroku 4 została wybrana pozycja Sekwencja obrazów, ustaw liczbę początkową i cyfry. Od tych opcji zależy system numerowania eksportowanych plików. Następnie w razie potrzeby wykonaj następujące czynności:
 - Z menu podręcznego Rozmiar wybierz wymiary eksportowanych plików w pikselach.
 - Kliknij przycisk Ustawienia, aby ustawić opcje specyficzne dla formatu.
 - (CC, CS6) Wybierz płynność odtwarzania z menu Szybkość odtwarzania dokumentu.
- 7. W sekcji Zakres wybierz jedną z następujących opcji:

Wszystkie klatki Renderuje wszystkie klatki z dokumentu programu Photoshop.

Klatka początkowa i Klatka końcowa (CC, CS6) Określa sekwencję klatek do renderowania.

Obszar roboczy (CC, CS6) Renderuje klatki oznaczone paskiem obszaru roboczego w panelu Oś czasu.

Klatka początkowa i Klatka końcowa (Photoshop Extended CS5) Określa sekwencję klatek do renderowania.

Aktualnie zaznaczone klatki (Photoshop Extended CS5) Renderuje klatki oznaczone paskiem obszaru roboczego na panelu Animacja.

Uwaga: Dostępne opcje zakresu zależą od wybranego formatu.

8. (Opcjonalnie) Ustaw opcje renderowania:

Kanał alfa Określa sposób renderowania kanałów alfa. (Ta opcja jest dostępna tylko dla formatów obsługujących kanały alfa, takich jak PSD czy TIFF). Aby ignorować kanał alfa, wybierz opcję Brak. Aby uwzględnić ten kanał, wybierz opcję Prosty — bez otoczki. Aby zmieszać kolor otoczki z kanałami kolorów, wybierz jedną z opcji mnożenia.

Jakość grafiki 3D (CC, CS6) Określa sposób renderowania powierzchni, gdy projekt zawiera obiekty 3D. Opcja Interaktywne jest odpowiednia dla gier wideo i podobnych zastosowań. Opcja Robocza ze śledzeniem promieni oferuje niską jakość, ale umożliwia szybkie renderowanie wideo. Opcja Finalna ze śledzeniem promieni pozwala uzyskać wysoką jakość, ale wydłuża czas renderowania wideo.

Płynność odtwarzania (Photoshop Extended CS5) Określa, ile klatek jest tworzonych w każdej sekundzie wideo lub animacji. Opcja Szybkość odtwarzania dokumentu odzwierciedla szybkość w programie Photoshop. W przypadku eksportowania do innego standardu wideo (na przykład z formatu NTSC do PAL) należy wybrać odpowiednią szybkość z menu podręcznego.

9. Kliknij przycisk Renderuj.

Formaty eksportowania plików QuickTime (Photoshop Extended CS5)

3G Format pliku opracowany dla urządzeń przenośnych trzeciej generacji.

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® Flash® Video to format firmy Adobe służący do przesyłania strumieniowego dźwięków i wideo w Internecie oraz innych sieciach. Aby używać tego formatu, należy wcześniej zainstalować program kodujący FLV QuickTime.

QuickTime Movie Jest to architektura multimedialna firmy Apple Computer, obejmująca szereg kodeków. Tego formatu trzeba używać podczas

eksportowania dźwięków.

AVI Format AVI (Audio Video Interleave) jest standardowym formatem plików z danymi audio i wideo dla komputerów z systemem Windows.

Strumień DV Format wideo z kompresją wewnątrzklatkową, który za pomocą interfejsu FireWire (IEEE 1394) przesyła materiały wideo do nieliniowych systemów edycyjnych.

Sekwencja obrazów Sekwencja obrazów nieruchomych, które znajdują się w jednym folderze i używają tego samego, liczbowego lub alfabetycznego wzorca nazwy pliku (na przykład Sekwencja1, Sekwencja2, Sekwencja3).

MPEG-4 Standard multimedialny do strumieniowego przesyłania dźwięku i wideo przy różnych przepustowościach.

Uwaga: Program Photoshop obsługuje także formaty innych producentów, na przykład kodeki AVR firmy AVID. Zainstalowanie niezbędnych kodeków QuickTime jest jednak wymagane.

Omówienie klatek kluczowych w formacie QuickTime

W terminologii QuickTime zwrot *klatki kluczowe* nie oznacza klatek kluczowych animacji programu Photoshop. Klatki kluczowe występują w filmach w formacie QuickTime w regularnych interwałach i są przechowywane jako kompletne klatki. Każda klatka między nimi jest porównywana do poprzedniej i są zachowywane tylko różnice między nimi. Korzystanie z klatek kluczowych znacznie zmniejsza rozmiary filmu, ale zwiększa ilość pamięci wymaganej do jego edytowania i renderowania. Krótsze interwały między klatkami kluczowymi ułatwiają przeszukiwanie i cofanie materiału, ale mogą znacznie zwiększyć rozmiar pliku.

Ustawienia eksportowania formatu 3G (Photoshop Extended CS5)

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 menu podręcznego poniżej menu Format pliku i określ następujące ustawienia:

Format wideo Umożliwia wybranie kodeku używanego do eksportowania 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 danych 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.

Optymalizacja dla Określa planowaną metodę dostarczania w przypadku wybrania opcji H.264 z menu Format wideo, kliknięcia przycisku Opcje wideo i wybrania opcji Najlepsza jakość. 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 skalowanie 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.

Szybkość odtwarzania Określa liczbę klatek na sekundę (fps) podczas odtwarzania. Najlepszy wygląd wideo można uzyskać, gdy liczba klatek na sekundę w materiale źródłowym jest dokładnie podzielna przez wybraną tutaj liczbę. 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 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 najwyższą jakością.

Dźwięk Wszystkie opcje dźwięków są wyłączone, ponieważ program Photoshop Extended nie dołącza dźwięków do plików eksportowanych do formatu 3G.

Tekst Wszystkie opcje tekstu są wyłączone, ponieważ program Photoshop Extended nie dołącza ścieżek tekstowych do plików eksportowanych

do formatu 3G.

Przesyłanie strumieniowe Wybierz polecenie Przesyłanie strumieniowe z menu podręcznego poniżej menu Format pliku i określ następujące ustawienia:

Włącz przesyłanie strumieniowe 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 menu podręcznego poniżej menu Format pliku i określ następujące ustawienia:

Ograniczaj rozpowszechnianie 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.

Podziel 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 (Photoshop Extended CS5)

W oknie dialogowym Ustawienia eksportowania FLC dostępne są następujące opcje:

Tablica 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 (Photoshop Extended CS5)

- 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.

Uwaga: Wszystkie opcje dźwięku są wyłączone, ponieważ program Photoshop Extended nie dołącza dźwięków do plików eksportowanych do formatu AVI.

4. W sekcji Wideo kliknij przycisk Ustawienia i ustaw następujące opcje:

Typ kompresji Pozwala wybrać moduł kompresujący wideo (kodek).

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). Najlepszy wygląd wideo można uzyskać, gdy liczba klatek na sekundę w materiale źródłowym jest dokładnie podzielna przez wybraną tutaj liczbę. Na przykład, jeżeli źródło przechwytywano z szybkości 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 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). Jeśli w przypadku tworzenia pliku do transmisji strumieniowej RTSP istnieją wątpliwości co do niezawodności sieci dostarczającej zawartość, można zwiększyć częstotliwość klatek kluczowych do jednej klatki co sekundę lub dwie sekundy.

Ogranicz szybkość danych 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 jest stosowany ten sam kodek, to po wygenerowaniu podglądów sekwencji można skrócić czas renderowania, dopasowując ustawienie jakości 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 kodeka Intel Indeo® Video 4.4.

Ustawienia eksportowania strumienia DV (Photoshop Extended CS5)

W oknie dialogowym Ustawienia eksportowania DV są dostępne następujące opcje:

Format DV Pozwala wybrać format DV lub DVCPRO dla eksportowanego materiału wideo.

Format wideo Pozwala wybrać standard nadawania wideo - NTSC albo PAL.

Tryb skanowania Określa, czy eksportowany film zawiera pola (przeplot) czy nie zawiera pól (skanowanie postępujące).

Proporcje Pozwala wybrać proporcje — 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.

Uwaga: Chociaż w oknie dialogowym Ustawienia eksportowania DV znajdują się opcje Format dźwięku, program Photoshop Extended nie obsługuje eksportowania dźwięków w plikach DV.

Ustawienia sekwencji obrazów przy eksporcie QuickTime (Photoshop Extended CS5)

Zazwyczaj format QuickTime służy do eksportowania plików wideo. Można jednak wybrać opcję Sekwencja obrazów z menu podręcznego Eksport QuickTime. Kliknij przycisk Ustawienia, aby uzyskać dostęp do następujących opcji:

Format Pozwala wybrać format 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 Jeśli przycisk Opcje jest dostępny, kliknij go i ustaw opcje specyficzne dla formatu.

Więcej informacji o określonych formatach plików i ich opcjach można znaleźć w artykułach Zapisywanie i eksportowanie obrazów oraz Formaty plików.

Określanie ustawień eksportowania formatu MPEG-4 (Photoshop Extended)

- 1. W oknie dialogowym Renderuj wideo wybierz opcję Eksport QuickTime, a następnie wybierz polecenie MPEG-4 z menu podręcznego. Następnie 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 Pozwala wybrać kodek do kompresji wideo. 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 danych 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.

Optymalizacja dla Określa dopuszczalne wahania szybkości transmisji w odniesieniu do wybranej wartości. Ta opcja staje się dostępna po wybraniu opcji MP4 z menu Format pliku, wybraniu opcji H.264 z menu Format wideo, kliknięciu pozycji Opcje wideo i wybraniu opcji Najwyższa jakość.

Rozmiar obrazu Określa rozmiar eksportowanego materiału wideo w pikselach. Opcja Bieżący zachowuje rozmiary materiału źródłowego. Aby wybrać rozmiar niewymieniony w menu Rozmiar obrazu, wybierz opcję 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 ogól 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 rozmiar pliku.

4. (Tylko format MP4) Kliknij przycisk Opcje wideo i ustaw następujące opcje:

Znaczniki ponownej synchronizacji (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) Pozwala wybrać profil odtwarzania plików wideo na urządzeniu zgodnym z jednym z profilów zdefiniowanych w tym standardzie.

Tryb kodowania (Tylko standard H.264) Określa, czy program ma zapewniać najlepszą jakość, czy szybciej kodować.

Określanie ustawień filmów QuickTime (Photoshop Extended CS5)

Do góry

- 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.

Uwaga: W oknie dialogowym Ustawienia filmu są wyświetlane opcje Dźwięki, ale nie pozwala ono dopasować bieżących ustawień dźwięków. Informacje o sposobie dołączania dźwięku do eksportowanych plików można znaleźć w artykule Próbne odtwarzanie dźwięków warstw wideo (Photoshop Extended).

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 być odtwarzany z serwera internetowego, zanim zostanie pobrany w całości na dysk w komputerze użytkownika.

Szybkie uruchamianie — skompresowany nagłówek Kompresuje bezstratnie nagłówek filmu i konfiguruje film tak, aby zaczął być odtwarzany z serwera internetowego, zanim zostanie pobrany w całości na dysk w komputerze użytkownika.

Instrukcje przesyłania strumieniowego Konfiguruje film do transmisji strumieniowej przez QuickTime Streaming Server.

Standardowe ustawienia kompresji wideo formatu QuickTime (Photoshop Extended CS5)

W oknie dialogowym Standardowe ustawienia kompresji wideo dostępne są następujące opcje:

Typ kompresji Pozwala wybrać kodek stosowany podczas eksportowania pliku.

Ruch Określa szybkość odtwarzania wideo w klatkach na sekundę (fps). Niektóre kodeki obsługują tylko określone szybkości odtwarzania. Zwiększenie szybkości odtwarzania może wygenerować płynniejszy 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. (Zapoznaj się z artykułem Omówienie klatek kluczowych w formacie QuickTime).

Szybkość danych Jeżeli takie opcje są dostępne dla wybranego modułu kompresji, wybierz i wpisz szybkość danych, aby określić górny limit ilości danych wideo generowanych przez odtwarzany materiał po wyeksportowaniu.

Moduł kompresji Ustaw opcje modułu kompresującego specyficzne dla wybranego kodeku. Kliknij przycisk Opcje (jeżeli jest dostępny), aby określić dodatkowe opcje kompresji. Jeśli jest dostępne menu Głębia, wybierz liczbę kolorów, jaką ma zawierać eksportowany materiał wideo. To menu nie jest dostępne, jeżeli wybrany kodek obsługuje tylko jedną głębię kolorów.

Jeżeli w sekcji Moduł kompresji jest dostępny suwak Jakość, przeciągnij go lub wpisz wartość, aby dostosować jakość obrazu (czyli także rozmiar pliku) eksportowanego materiału wideo. Jeżeli do przechwytywania i eksportowania jest stosowany ten sam kodek, to po wygenerowaniu podglądów sekwencji można skrócić czas renderowania, dopasowując ustawienie jakości 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 (Photoshop Extended CS5)

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.

- Optymalizowanie obrazów
- Stosy obrazów (Photoshop Extended)
- Interpretowanie materiału wideo (Photoshop Extended)

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Informacje o warstwach wideo w programie Photoshop Extended Obsługiwane formaty plików wideo i sekwencji obrazów Omówienie panelu Animacja Przełączanie trybów animacji Określanie czasu trwania i płynności odtwarzania osi czasu

Uwaga: W przypadku programu Photoshop starszego niż Photoshop CC niektóre funkcje omówione w tym artykule mogą być dostępne wyłącznie w wersji Photoshop Extended. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended. Wszystkie funkcje programu Photoshop Extended zostały dodane do programu Photoshop CC.

Informacje o warstwach wideo

Do góry

Za pomocą programu Photoshop 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 firmy Adobe, na przykład w programach Premiere Pro i After Effects, a w innych aplikacjach edytować jako obrazy statyczne) albo renderować do pliku QuickTime lub sekwencji obrazów.

Sposoby pracy z warstwami przedstawiono w wideo pod adresem www.adobe.com/go/vid0027_pl.

Uwaga: W plikach wideo można modyfikować tylko elementy graficzne, lecz nie ścieżkę dźwiękową.

Po otwarciu pliku wideo lub sekwencji obrazów w programie Photoshop klatki umieszczane są na *warstwie wideo*. Warstwa wideo jest na panelu 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 przechodzenia między klatkami na panelu Animacja służy tryb osi czasu (Okno > Animacja).

Uwaga: Warstwy wideo nie działają na panelu Animacja w trybie Klatki.

Warstwy wideo zachowują się tak samo jak zwykłe warstwy. Można zmieniać ich tryb mieszania, krycie, położenie i styl. Na panelu Warstwy można również grupować warstwy wideo. Warstwy dopasowania umożliwiają stosowanie korekt tonalnych i barwnych z zachowaniem nienaruszonej zawartości warstw wideo.

Aby edytować klatki na osobnej warstwie, można utworzyć pustą warstwę wideo. Puste warstwy wideo umożliwiają również tworzenie animacji rysunkowych.

Uwaga: Warstwa wideo zawiera odniesienie do oryginalnego pliku. Zmiany tej warstwy nie mają wpływu na ten plik wideo czy sekwencji obrazów. Aby zachować połączenie z oryginalnym plikiem, pozostaw go w tym samym położeniu względem pliku PSD. Więcej informacji znajduje się w dokumencie Zastępowanie materiału filmowego na warstwie wideo.

Obsługiwane formaty plików wideo i sekwencji obrazów

Do góry

Program pozwala otwierać pliki wideo i sekwencje obrazów w następujących formatach:

Formaty QuickTime

- MPEG-1 (MPG lub MPEG)
- MPEG-4 (mp4 lub m4v)
- MOV
- AVI
- 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.

eWięcej informacji i wtyczkach i ich instalowaniu można znaleźć w artykule Wtyczki.

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

Omówienie panelu Animacja

Do góry

Panel Animacja omówiono w wideo pod adresem www.adobe.com/go/vid0023_pl.

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.

W standardowych poprzednich wersjach programu Photoshop panel Animacja (Okno > Animacja) jest wyświetlany w trybie klatek — zawiera miniaturki poszczególnych klatek animacji. Za pomocą narzędzi w dolnej części panelu można przechodzić między klatkami, ustawiać opcje powtarzania, dodawać i usuwać klatki, a także wyświetlać podgląd animacji.

Menu panelu Animacja zawiera dodatkowe polecenia, służące do edycji klatek lub długości osi czasu oraz do konfigurowania sposobu wyświetlania panelu. Aby wyświetlić dostępne polecenia, kliknij ikonę menu panelu.



Panel Animacja (tryb klatek)

A. Zaznaczenie pierwszej klatki B. Zaznaczenie poprzedniej klatki C. Odtwarzanie animacji D. Zaznaczenie następnej klatki E. Utworzenie klatek animacji F. Powielenie zaznaczonych klatek G. Usunięcie zaznaczonych klatek H. Konwersja na tryb osi czasu I. Menu panelu Animacja

Panelu Animacja można używać w trybie klatek lub w trybie osi czasu. Tryb osi czasu wyświetla czas trwania klatki oraz właściwości animacji dla warstw dokumentu. Narzędzia w dolnej części panelu służą do przechodzenia między klatkami, powiększania lub zmniejszania zegara, włączania lub wyłączania efektu łusek cebuli, usuwania klatek kluczowych i wyświetlania podglądu wideo. 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.



Panel Animacja (tryb osi czasu)

A. Włączenie odtwarzania dźwięku B. Zmniejszenie C. Suwak powiększenia D. Powiększenie E. Przełączanie efektów łusek cebuli F. Usunięcie klatek kluczowych G. Konwersja na animację klatek

W trybie osi czasu w panelu Animacja jest wyświetlana każda warstwa dokumentu programu Photoshop (z wyjątkiem warstwy tła). Panel ten jest zsynchronizowany z panelem Warstwy. Dodanie, usunięcie, zmiana nazwy czy powielenie warstwy, utworzenie grupy warstw lub przydzielenie koloru warstwy powoduje, że zmiany są wprowadzane w obu panelach.

Uwaga: Zgrupowanie warstw animacji w postaci obiektu inteligentnego spowoduje, że informacje o animacji z panelu Animacja zostaną zapisane w tym obiekcie inteligentnym. Zobacz też Informacje o obiektach inteligentnych.

Kontrolki trybu klatek

W trybie klatek na panelu Animacja są dostępne następujące kontrolki:

Opcje powtarzania Określa liczbę powtórzeń odtwarzania animacji w wyeksportowanym pliku GIF.

Opóźnienie klatki Pozwala ustawić czas wyświetlania klatki podczas odtwarzania.

Wygeneruj klatki pośrednie

Tworzy między dwiema istniejącymi klatkami serię nowych klatek, stopniowo zmieniając (interpolując) właściwości

warstw.

Powiel zaznaczone klatki 🖻

Dodaje klatkę do animacji, powielając klatkę zaznaczoną w panelu Animacja.

Konwertuj na animację z osią czasu 📼

Konwertuje animację klatek na animację z osią czasu, używając klatek kluczowych do tworzenia animacji właściwości warstwy.

Opcje trybu osi czasu

W trybie osi czasu na panelu Animacja są dostępne następujące funkcje i kontrolki:

Wskaźnik klatek w buforze Wyświetla zielony pasek wskazujący klatki w buforze przeznaczone do odtwarzania.

Ścieżka komentarzy Wybierz polecenie Edytuj komentarz osi czasu z menu panelu, aby wstawić komentarz tekstowy w bieżącym punkcie animacji. Komentarze będą widoczne na ścieżce komentarzy jako ikony ■. Po umieszczeniu wskaźnika myszy nad taką ikoną komentarz zostanie wyświetlony w dymku podpowiedzi. Dwukrotne kliknięcie ikony pozwala natomiast edytować komentarz. Do przechodzenia między komentarzami służą przyciski Przejdź do poprzedniego 4 i Przejdź do następnego 4, znajdujące się w lewej części ścieżki Komentarze.

Aby utworzyć tabelę HTML zawierającą czas, numer klatki i tekst każdego komentarza, z menu panelu wybierz polecenie Eksportuj komentarze osi czasu.

Konwertuj na animację klatek Konwertuje animację z osią czasu i klatkami kluczowym na animację klatek.

Wyświetlanie kodu czasu lub numeru klatki Wyświetla kod czasowy lub numer bieżącej klatki (zależnie od opcji panelu).

Wskaźnik czasu bieżącego 💡

Przeciągając wskaźnik czasu bieżącego, można przechodzić między klatkami albo zmienić bieżący czas lub bieżącą klatkę.

Ścieżka oświetlenia globalnego Wyświetla klatki kluczowe, w których można ustawić i zmienić główny kąt oświetlenia, stosowany w takich efektach warstwy jak Cień, Cień wewnętrzny czy Faseta i płaskorzeźba.

Nawigator 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 pasek czasu trwania zmienionych klatek dla warstw wideo. Aby przejść do zmienionych klatek, użyj nawigatora klatek kluczowych z lewej strony etykiety ścieżki.

Miarka czasu Mierzy czas trwania (liczbę klatek) w poziomie, zgodnie z czasem trwania i szybkością odtwarzania klatek w dokumencie. Czas trwania lub szybkość odtwarzania można zmienić, wybierając polecenie Ustawienia dokumentu z menu panelu. Na miarce są wyświetlane znaki podziałki i liczby. Odstępy między nimi zmieniają się stosownie do ustawionego powiększenia osi czasu.

Stoper zależny od czasu 🖄

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.

Menu panelu Animacja Zawiera funkcje mające wpływ na klatki kluczowe, warstwy, wygląd panelu, efekt łusek cebuli i ustawienia 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 panelu Animacja można zmieniać rozmiar miniaturek reprezentujących poszczególne klatki lub warstwy.

- 1. Z menu panelu Animacja wybierz polecenie Opcje panelu.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz jedną z opcji rozmiaru.
 - W trybie osi czasu wybierz opcję Brak, aby wyświetlać tylko nazwy warstw.

Przełączanie jednostek osi czasu

Na osi czasu w panelu Animacja mogą być wyświetlane numery klatek albo jednostki kodów czasowych.

- Aby wybrać wyświetlane jednostki, z menu panelu Animacja wybierz polecenie Opcje panelu, a następnie wybierz opcję Numery klatek lub Kod czasowy.
- Aby przełączyć jednostki, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij wyświetlacz czasu bieżącego w lewym górnym rogu osi czasu.

Wyświetlanie i ukrywanie właściwości warstwy na osi czasu

Warstwy dodawane do dokumentu pojawiają się jako ścieżki na osi czasu. Rozwinięcie ścieżek pokazuje właściwości warstw, które można animować.

· Aby wyświetlić lub ukryć właściwości warstw, kliknij trójkąt obok nazwy danej warstwy.

Wyświetlanie i ukrywanie warstw na osi czasu

Domyślnie na osi czasu są wyświetlane wszystkie warstwy dokumentu. Aby wyświetlić tylko podzbiór warstw, najpierw ustaw je jako ulubione.

- 1. W trybie osi czasu na panelu Animacja zaznacz przynajmniej jedną warstwę. Następnie z menu panelu Animacja wybierz polecenie Pokaż > Ustaw ulubione warstwy.
- 2. Aby określić, które warstwy mają być wyświetlane, z menu panelu Animacja wybierz polecenie Pokaż, a następnie wybierz opcję Wszystkie warstwy lub Ulubione warstwy.

Nawigacja na osi czasu

- Przełącz panel Animacja do trybu osi czasu i wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Przeciągnij wskaźnik czasu bieżącego W.
 - 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 elementów sterujących odtwarzaniem znajdujących się w panelu Animacja.
 - Z menu panelu Animacja wybierz polecenie Przejdź do, a następnie wybierz opcję osi czasu.

Przełączanie trybów animacji

Panelu Animacja można używać w trybie klatek lub w trybie osi czasu. W trybie klatek są wyświetlane poszczególne klatki, dla których można ustawiać czasy trwania i właściwości warstw. W trybie osi czasu klatki są wyświetlane na ciągłej osi, dzięki czemu można animować właściwości przy użyciu klatek kluczowych oraz odtwarzać warstwy wideo.

Warto wybrać odpowiedni tryb przed rozpoczęciem pracy nad animacją. W otwartym dokumencie można zmienić tryb animacji, konwertując animację klatek na animację osi czasu lub odwrotnie.

Uwaga: Konwersja animacji osi czasu na animację klatek może spowodować utratę niektórych interpolowanych klatek. Nie zmienia ona samego wyglądu animacji.

- Na panelu Animacja wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Konwertuj na animację klatek .
 - Kliknij ikonę Konwertuj na animację z osią czasu 🖾.
 - Z menu panelu Animacja wybierz polecenie Konwertuj na animację klatek albo Konwertuj na oś czasu.

Określanie czasu trwania osi czasu i płynności odtwarzania

Do góry

Pracując w trybie osi czasu można określać czas trwania i szybkość odtwarzania dokumentu zawierającego materiały wideo lub animacje. Czas

trwania określa długość klipu wideo — od pierwszej do ostatniej ustawionej klatki. 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.

W nowo utworzonym dokumencie domyślny czas trwania osi czasu wynosi 10 sekund. Szybkość odtwarzania zależy od wybranych ustawień predefiniowanych dokumentu. W przypadku ustawień predefiniowanych, które nie dotyczą zawartości wideo (takich jak Papier International), domyślna szybkość to 30 klatek na sekundę. W przypadku ustawień predefiniowanych dla zawartości wideo szybkość wynosi 25 kl./s w systemie PAL i 29,97 kl./s w systemie NTSC.

- 1. Z menu panelu 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.

- Tworzenie obrazów do materiałów wideo
- Operacje wczytywania materiałów wideo
- Warstwy dopasowań i wypełnień
- Ustawianie zakresu osi czasu na potrzeby podglądu
- Omówienie wideo w trybie osi czasu

(cc) EV-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Filtry i efekty

Omówienie galerii rozmyć

Kelby (7 maja 2012) Samouczek wideo Oprogramowanie zapewnia pełną kontrolą nad rozmyciami dzięki oddzielnej przestrzeni roboczej.

Korzystanie z nowej, trzyczęściowej galerii rozmyć

Lynda.com (7 maja 2012) Samouczek wideo Precyzyjnie rozmieszczone rozmycia ułatwiają odpowiednie przyciągnięcie wzroku odbiorców.

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Dokumentacja efektów filtrów | CC, CS6

Lista filtrów obsługujących dokumenty z 16 bitami na kanał i 32 bitami na kanał Filtry z grupy Artystyczne Filtry z grupy Rozmycie Filtry z grupy Pociagniecie pedzlem Filtry z grupy Zniekształcanie Filtry z grupy Szum Filtry z grupy Pikslowanie Filtry z grupy Renderowanie Filtry z grupy Wyostrzanie Filtry z grupy Szkic Filtry z grupy Stylizacja Filtry z grupy Tekstura Filtry z grupy Wideo Filtry z grupy Inne **Filtry Digimarc** Punkt zbiegu

Uwaga: Pełny zestaw informacji dotyczących używania niektórych filtrów znajduje się w innych rozdziałach. W celu uzyskania informacji o filtrach Wyostrzanie, Rozmywanie, Korekcja obiektywu, Rozmycie soczewkowe, Redukcja szumu, Formowanie i Punkt zbiegu należy przeszukać pomoc firmy Adobe.

Do góry

Lista filtrów obsługujących dokumenty z 16 bitami na kanał i 32 bitami na kanał

Następujące filtry obsługują dokumenty z 16 bitami na kanał i 32 bitami na kanał:

- Wszystkie filtry Rozmycie (poza filtrami Rozmycie soczewkowe i Inteligentne rozmycie)
- Wszystkie filtry Zniekształcanie
- Filtr Szum > Dodaj szum
- Wszystkie filtry Pikselowanie
- Wszystkie filtry Renderowanie (poza filtrem Efekty świetlne)
- Wszystkie filtry Wyostrzanie (poza filtrem Wyostrzenie krawędzi)
- Następujące filtry w kategorii Filtr > Stylizacja:
 - Zmiękczenie
 - Płaskorzeźba
 - Obrysowanie konturów
- Wszystkie filtry Wideo
- Wszystkie filtry w kategorii Filtr > Inne

Do góry

Filtry artystyczne

Filtry dostępne w podmenu Artystyczne umożliwiają tworzenie efektów specjalnych przeznaczonych dla kompozycji lub innych projektów. Filtra Wycinanka można na przykład użyć na potrzeby kolaży i typografii. 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. Krawędzie są zachowywane, lecz sprawiają wrażenie niedokładnie zakreskowanych. Tło jest widoczne przez obszary mniej pokolorowane. *Q 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 pole poświaty i wybierz kolor z próbnika 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 Obraz wynikowy zawiera mniej detali; sprawia wrażenie cienko pomalowanego płótna z wyraźną teksturą.

Foliowanie Obraz wynikowy wygląda, 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 Obraz wynikowy 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. Ten filtr zwiększa nasycenie kolorów w miejscach, w których na krawędziach zachodzą znaczne zmiany tonalne.

Do góry

Filtry z grupy Rozmycie

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 zastosowaniem filtra Rozmycie soczewkowe (po lewej) i po jego zastosowaniu (po prawej). Tło zostało rozmyte, ale pierwszy plan pozostał ostry.

Uwaga: Aby zastosować filtr Rozmycie do krawędzi warstwy, usuń zaznaczenie opcji Zablokuj przezroczyste piksele w panelu Warstwy.

Średnia 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.

Rozmycie 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 Rozmycie gaussowskie dodaje dodaje rzadko rozmieszczone szczegóły i może wywoływać efekt zamglenia.

Uwaga: Zastosowanie filtra Rozmycie gaussowskie, Rozmycie polowe, Poruszenie lub Rozmycie kształtu do zaznaczonego obszaru obrazu daje czasami nieoczekiwane wyniki w pobliżu krawędzi zaznaczenia. Dzieje się tak, ponieważ filtry rozmycia używają danych obrazu spoza zaznaczonego obszaru podczas tworzenia nowych, rozmytych pikseli w zaznaczonym obszarze. Jeśli na przykład zaznaczenie reprezentuje obszar tła, który ma zostać rozmyty przy zachowaniu ostrości na pierwszym planie, krawędzie rozmytego obszaru tła zostaną zmienione przy użyciu kolorów pierwszego planu. Spowoduje to powstanie niewyraźnego, rozmytego konturu wokół pierwszego planu. Aby uniknąć tych efektów w podobnych przypadkach, można użyć filtrów Inteligentne rozmycie lub Rozmycie soczewkowe.

Rozmycie soczewkowe Powoduje rozmycie obrazu w sposób sprawiający wrażenie zawężenia głębi pola. Niektóre obiekty pozostają ostre, a pozostałe ulegają rozmyciu. Zobacz Dodawanie rozmycia soczewkowego.

Poruszenie Rozmycie jest stosowane w określonym kierunku (od –360° do +360°) 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. Można także ustawić tryb dla całego zaznaczenia (Zwykły) oraz dla krawędzi przejść kolorów (Tylko krawędź oraz Nakładka). Tam, gdzie pojawia się znaczący kontrast, w trybie Tylko krawędź są generowane krawędzie czarno-białe, a w trybie 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.

Do góry

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.

Do góry

Filtry z grupy Zniekształcanie

Filtry te zniekształcają geometrię obrazu i są używane do tworzenia efektów trójwymiarowych lub innych efektów plastycznych. Ich zastosowanie może wymagać dużej ilości pamięci. 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 Obrazy wyglądają, jakby były oglądane przez szkło. Można wybrać efekt szkła albo utworzyć własną szklaną powierzchnię jako plik programu Photoshop i zastosować ją. Ustawienia skalowania, zniekształcenia i wygładzania mogą być zmieniane. Przed użyciem kontrolek powierzchni do pliku, zapoznaj się z instrukcjami zawartymi w części opisującej filtr Przemieszczenie.

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, a ujemna wartość do –100% przesuwa je 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. Są dostępne między innymi opcje dotyczące liczby generatorów fal, długości fali (odległości między dwoma sąsiednimi szczytami fali), wysokości fali i typu fali — Sinusoida (przetaczająca się fala), Trójkąt lub Kwadrat. Kliknięcie na Losowo powoduje wybór losowych wartości. Wybrane obszary mogą być wyłączone ze zniekształcania.

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. Opcja Wokół środka obraca piksele wokół środka.

Do góry

Filtry z grupy Szum

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 przypadkowych liczb od 0 do plus lub minus określonej wartości, co daje efekt delikatnego spowstaje 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. Można także zastosować filtr do zaznaczonych obszarów obrazu. Zobacz także Stosowanie filtra Kurz i rysy.

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 Ten filtr pozwala zmniejszyć szum, a jednocześnie zachować krawędzie. W zależności od ustawień użytkownika filtr ma wpływ na cały obraz lub tylko na pojedyncze kanały obrazu. Zobacz Zmniejszanie ilości szumu i artefaktów JPEG.

Do góry

Filtry z grupy Pikslowanie

Filtry z grupy Pikslowanie wyostrzają zaznaczenie przez 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.

Krystalizacja Piksele obrazu są grupowane w obszary wieloboczne o jednolitych kolorach.

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 Cztery kopie pikseli w zaznaczeniu są 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, a także stosuje kolor tła jako obszar roboczy pomiędzy punktami.

Filtry z grupy Renderowanie

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). Filtr miesza dane chmur z istniejącymi pikselami w sposób analogiczny do mieszania kolorów 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 Symuluje załamanie wywołane jasnym światłem padającym na obiektyw aparatu. 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.

Uwaga: Efekty świetlne nie są dostępne w 64-bitowych wersjach systemu operacyjnego Mac OS.

Do góry

Do góry

Filtry z grupy Wyostrzanie

Filtry wyostrzające poprawiają nieostre obrazy przez zwiększenie kontrastu przylegających do siebie pikseli.

Wyostrzanie i Silniejsze wyostrzenie Wyostrza zaznaczenie i polepsza klarowność. Filtr Silniejsze wyostrzenie daje mocniejszy efekt.

Wyostrzenie krawędzi 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. Jest to sposób wyostrzania zalecany w przypadku, gdy nie ma być używany konkretny filtr wyostrzający. Zobacz Wyostrzanie za pomocą filtra Inteligentne wyostrzenie.

Program Photoshop CC zawiera ulepszony filtr Inteligentne wyostrzenie. Udostępnia on wysoką jakość technologii wyostrzania adaptacyjnego, która pozwala zminimalizować efekty szumu i otoczki. Funkcjonalny interfejs użytkownika filtra oferuje elementy sterujące zoptymalizowane pod kątem celowego wyostrzania. Przy użyciu suwaków można wykonywać szybkie dopasowania, a zaawansowane elementy sterujące pozwalają precyzyjnie dopracować wyniki.

Filtr Inteligentne wyostrzenie w programie Photoshop CC obsługuje tryb kolorów CMYK. Ponadto możliwe jest wyostrzanie dowolnych kanałów. Można na przykład wyostrzyć tylko kanał niebieski, zielony lub alfa.



(Photoshop CC) Ulepszony interfejs użytkownika filtra Inteligentne wyostrzenie

Oto zalecany sposób wyostrzania obrazów za pomocą programu Photoshop CC:

- 1. Na początku ustaw wysoką wartość dla opcji Stopień.
- 2. Zwiększ wartość opcji Promień tak, aby pojawił się efekt otoczki.
- 3. Zmniejsz wartość opcji Promień do momentu, aż zniknie efekt otoczki. W ten sposób uzyskasz optymalną wartość opcji Promień.
- 4. Następnie zmniejsz wartość opcji Stopień zgodnie z potrzebami.
- Dopasuj suwak Redukcja szumu tak, aby szum na obrazie wyglądał podobnie, jak przed rozpoczęciem wyostrzania obrazu. Zbyt duża redukcja szumu może spowodować, że obraz będzie wyglądać sztucznie. Wyższa wartość opcji Stopień wymaga większej redukcji szumu.

Do góry

Filtry z grupy Szkic

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. Aby uzyskać bardziej realistyczny efekt, zmień kolor narzędzia na jeden z typowych kolorów kredki świecowej (czarny, sepia lub krwisty) przed zastosowaniem filtra. 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 odcieni.

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. Tworzony jest 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 i maźnięć farby, która rozmazuje się na włóknistym papierze.

Do góry

Filtry z grupy Stylizacja

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.

Zmiękczenie 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.

Wytłoczenie Zaznaczenie lub warstwa uzyskuje trójwymiarową teksturę. Zobacz Stosowanie filtra Wytłoczenie.

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.

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 obrazu 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).

Łatki 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.

Do góry

Do góry

Do góry

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 własnego filtra.

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.) Ten filtr usuwa z obrazu szczegóły o niskiej częstotliwości. Efekt jest 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 Filtry Minimum i Maksimum służą do modyfikowania masek. Filtr Maksimum daje efekt rozszerzenia (nadlewki) — białe obszary są rozszerzane, a czarne kurczone. Filtr Minimum daje efekt zawężenia (podlewki) — czarne obszary są rozszerzane, a białe się kurczą. Podobnie jak filtr Mediana, filtry Minimum i Maksimum działają na zaznaczone piksele. W obrębie koła o podanym promieniu filtr Maksimum zastępuje aktualną jaskrawość piksela wartością największą spośród otaczających pikseli, a filtr Minimum – najmniejszą.

Te filtry — szczególnie w przypadku większych promieni — akcentują zwykle narożniki lub krzywe konturów obrazu. Menu Utrzymaj w programie Photoshop CC zawiera teraz polecenia umożliwiające akcentowanie prostopadłości lub zaokrąglenia zgodnie z wybraną wartością promienia.



(Photoshop CC) Utrzymanie prostopadłości lub zaokrąglenia

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.

Do góry

Do góry

Filtry Digimarc

Filtry Digimarc służą do osadzania w obrazach cyfrowych znaków wodnych. Znaki takie stanowią trwałą informację o prawach autorskich.

Uwaga: Wtyczki Digimarc wymagają 32-bitowego systemu operacyjnego. Nie są obsługiwane w 64-bitowych wersjach systemu operacyjnego Windows ani Mac OS.

Punkt zbiegu

Funkcja Punkt zbiegu zachowuje prawidłową perspektywę podczas edycji obrazów zawierających płaszczyzny perspektywy (na przykład strony budynku lub obiektu o kształcie prostopadłościanu).

Inne materiały polecane przez firmę Adobe

- Dodawanie cyfrowych informacji o prawach autorskich
- Praca z filtrem Punkt zbiegu

(cc) BV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie efektów świetlnych | CC, CS6

Stosowanie filtra Efekty świetlne Kilka słów od specjalisty: Efekty świetlne — samouczki Typy efektów świetlnych Dopasowywanie światła ze źródłem punktowym w oknie podglądu Dopasowywanie światła nieskończonego w oknie podglądu Dopasowywanie światła punktowego w oknie podglądu Ustawienia predefiniowane efektów świetlnych Dodawanie i usuwanie świateł Tworzenie, zapisywanie i usuwanie ustawień predefiniowanych efektów świetlnych Stosowanie kanału tekstury

Stosowanie filtra Efekty świetlne

Do góry

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 działa w programie Photoshop CC tylko na 8-bitowych obrazach RGB. Do używania funkcji Efekty świetlne wymagana jest obsługiwana karta wideo. Więcej informacji można uzyskać w odpowiedziach na często zadawane pytania.

- 1. Wybierz polecenie Filtr > Renderuj > Efekty świetlne.
- 2. Wybierz styl z menu ustawień predefiniowanych w lewym górnym rogu.
- W oknie podglądu zaznacz światło, które chcesz dopasować. Następnie w górnej części panelu Właściwości wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Wybierz typ światła (punktowe, nieskończone lub ze źródłem punktowym) z menu górnego.
 - · Dopasuj kolor, intensywność i rozmiar punktu skupienia.
 - 💡 Aby powielić źródło światła, przeciągnij je w oknie podglądu z wciśniętym klawiszem Option (Macintosh) lub Alt (Windows).
- 4. W dolnej części panelu Właściwości można dopasować cały zestaw świateł przy użyciu następujących opcji:

Koloruj Kliknięcie pozwala zmienić ogólną tintę światła.

Ekspozycja Pozwala sterować szczegółami w cieniach i obszarach oświetlonych.

Połysk Określa stopień odbijania świateł przez powierzchnie.

Metaliczny Pozwala określić rodzaj dominującego światła odbitego: światło ze źródła lub światło odbite od obiektu.

Otoczenie Pozwala rozproszyć światło w sposób przypominający połączenie go z innym światłem w pomieszczeniu (na przykład światłem słonecznym lub świetlówką). Aby użyć tylko źródła światła, wprowadź wartość 100; aby nie uwzględniać źródła światła, wprowadź wartość – 100.

Tekstura Stosuje kanał tekstury.

Kilka słów od specjalisty: Efekty świetlne — samouczki

Ten artykuł pozwala szybko zapoznać się ze specjalną przestrzenią roboczą Efekty świetlne. Dan Moughamian przedstawia samouczek obejmujący procedurę krok po kroku.

Dostępny jest także film autorstwa Matta Kloskowskiego zawierający omówienie funkcji Efekty świetlne w wersji CS6.

Typy efektów świetlnych

Można wybrać jeden z kilku typów oświetlenia:

Punkt Świeci we wszystkich kierunkach bezpośrednio znad obrazu. Efekt przypomina użycie żarówki.

Do góry

Nieskończone Świeci na całą powierzchnię. Efekt przypomina światło słoneczne.

Punktowe Źródło emituje eliptyczny strumień światła. Linia w oknie podglądu określa kierunek i kąt padania światła, zaś cztery gałki – krawędzie elipsy.

Dopasowywanie światła ze źródłem punktowym w oknie podglądu

- 1. W panelu Właściwości wybierz opcję Punkt z menu górnego.
- 2. Dopasuj światło w oknie podglądu:
 - Aby przenieść światło, przeciągnij je na obszarze roboczym.
 - Aby zmienić stopień rozproszenia światła (zbliżyć lub oddalić odbijane światło), przeciągnij białą część pierścienia Intensywność na środku obrazu.
 - 💡 Wartość Intensywności równa 100 oznacza najwyższą jasność. Normalne oświetlenie ma wartość około 50. Wartości ujemne oznaczają przyciemnienie, a wartość -100 eliminuje światło.

Dopasowywanie światła nieskończonego w oknie podglądu

- 1. W panelu Właściwości wybierz opcję Nieskończone z menu górnego.
- 2. Dopasuj światło:
 - · Aby zmienić kierunek światła, przeciągnij uchwyt znajdujący się na końcu odcinka.
 - Aby zmienić jasność, przeciągnij białą część pierścienia Intensywność (środkowy element sterujący).

Dopasowywanie światła punktowego w oknie podglądu

- 1. W górnej części panelu Właściwości wybierz opcję Punktowe.
- 2. Dopasuj światło w oknie podglądu:
 - Aby przenieść światło, przeciągnij w obrębie elipsy zewnętrznej.
 - Aby obrócić światło, przeciągnij poza elipsą zewnętrzną.
 - Aby zmienić kat punktu skupienia, przeciągnij krawędź elipsy wewnętrznej.
 - Aby rozciągnąć lub zmniejszyć elipsę, przeciągnij jeden z czterech uchwytów zewnętrznych.
 - Aby zmienić stopień wypełnienia elipsy światłem, przeciągnij białą część pierścienia Intensywność (środkowy element sterujący).

Ustawienia predefiniowane efektów świetlnych

Menu Ustawienia predefiniowane w przestrzeni roboczej Efekty świetlne umożliwia wybranie jednego z 17 stylów oświetlenia. Można tworzyć własne ustawienia predefiniowane przez dodawanie świateł do ustawienia domyślnego. 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.

Światło punktowe na pozycji godziny 2 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).

Przecinające Białe światło punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (69).

Przecinające ku dołowi Dwa białe światła punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (100).

Domyślnie Białe światło punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (69).

Pięć świateł skierowanych w dół/Pięć świateł skierowanych w górę 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 szerokostrumieniowy Białe światło punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (69).

Do góry

Do góry

Do góry

Kierunkowe równoległe 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).

Łagodne oświetlenie bezpośrednie Dwa niezogniskowane światła kierunkowe o niewielkiej intensywności. Światło białe o intensywności (20). Niebieskie o średniej intensywności (67).

Łagodne światło Miękkie światło rozproszone o średniej intensywności (50).

Lagodne punktowe Białe, niezogniskowane (100) światło punktowe o pełnej intensywności (98).

Trzy skierowane w dół Trzy białe światła punktowe, niezogniskowane (96), o umiarkowanej intensywności (35).

Potrójne światło punktowe Trzy niezogniskowane (100) światła punktowe o umiarkowanej intensywności (35).

Dodawanie i usuwanie świateł

- W przestrzeni roboczej Efekty świetlne wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Aby dodać światła ze źródłami punktowymi, punktowe i nieskończone, klikaj ikony świateł w lewym górnym rogu. Operację tę można powtórzyć dla maksymalnie 16 źródeł światła.
 - Aby usunąć światło, przeciągnij jego ikonę na ikonę kosza w panelu Światła.

Tworzenie, zapisywanie i usuwanie ustawień predefiniowanych efektów świetlnych

- W oknie dialogowym Efekty świetlne wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Aby utworzyć ustawienie predefiniowane, wybierz opcję Własne z menu Ustawienie predefiniowane, a następnie klikaj ikony świateł, aby dodać światła ze źródłami punktowymi, punktowe i nieskończone. Operację tę można powtórzyć dla maksymalnie 16 źródeł światła.
 - Aby zapisać ustawienie predefiniowane, kliknij przycisk Zapisz, a następnie kliknij przycisk OK. Zapisane ustawienia predefiniowane zawierają wszystkie ustawienia świateł i są dostępne w menu Styl przy każdym otwarciu obrazu.
 - Aby usunąć ustawienie predefiniowane, zaznacz je i kliknij przycisk Usuń.

Stosowanie kanału tekstury

Dostępna w przestrzeni roboczej Efekty świetlne funkcja Kanał tekstury pozwala sterować efektami świetlnymi za pomocą obrazów w skali szarości (tak zwanych map nierówności). Mapy nierówności można dodać do obrazu jako kanały alfa. Dowolny obraz w skali szarości można dodać do obrazu w charakterze kanału alfa. Inną opcją jest utworzenie 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. materiału lub wody), przekonwertuj ten obraz do skali szarości, a następnie przeciągnij kanał skali szarości 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 przestrzeni roboczej Efekty świetlne wybierz kanał z menu Tekstura w oknie dialogowym Właściwości. (Wybierz albo kanał alfa dodany do obrazu, albo zawarty w obrazie kanał koloru czerwonego, zielonego lub niebieskiego).
- 3. Przeciągnij suwak Wysokość, określający wysokość tekstury: od Płaskiej (0) do Wypukłej (100).

Więcej tematów pomocy

• Tworzenie i edytowanie masek kanału alfa

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Do góry

Do góry

Galeria fotograficznych efektów rozmycia

Rozmycie pola Rozmycie przesłony Tilt-Shift Efekty rozmycia Stosowanie efektów z galerii rozmyć jako filtrów inteligentnych | Tylko w usłudze Creative Cloud

Za pomocą galerii rozmyć i intuicyjnych elementów sterujących wyświetlanych na obrazie można szybko tworzyć trzy różne fotograficzne efekty rozmycia.

Są dostępne efekty rozmycia pola, rozmycia przesłony i tilt-shift.Każde narzędzie rozmycia oferuje intuicyjne elementy sterujące wyświetlane na obrazie, które pozwalają sterować danym efektem. Po zakończeniu dopasowywania rozmycia elementy sterujące funkcją bokeh pozwalają na ustawienie całościowego efektu rozmycia.Podczas pracy z galerią efektów rozmycia program Photoshop oferuje pełnowymiarowy podgląd aktywny.

Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie i efekt Rozmycie pola, Rozmycie przesłony lub Tilt-Shift.

Informacje o innych efektach rozmycia znajdują się w artykule Dopasowanie ostrości i rozmycia obrazu.

Q Aby wyświetlić nałożoną na obraz maskę rozmycia, naciśnij klawisz M. Ciemne obszary oznaczają zachowanie ostrości, a jasne – zastosowanie rozmycia.

Rozmycie pola

Efekt Rozmycie pola pozwala na zdefiniowanie gradientu rozmycia przez wskazanie wielu punktów rozmycia o różnej jego intensywności. Aby to zrobić, należy umieścić na obrazie poszczególne punkty rozmycia i określić dla każdego z nich wartość rozmycia.

Efekt końcowy stanowi połączenie wszystkich punktów rozmycia na obrazie. Aby wprowadzić rozmycie na rogach obrazu, można dodać punkty rozmycia poza nim.

1. Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Rozmycie pola.

Na obrazie zostanie umieszczony punkt rozmycia pola. Kliknij obraz, aby dodać dodatkowe punkty rozmycia pola.

- 2. Kliknij punkt, aby go zaznaczyć, i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij uchwyt rozmycia, aby zwiększyć lub zmniejszyć natężenie efektu. Panel Narzędzia rozmycia pozwala określić tę wartość liczbowo.
 - Przeciągnij punkt na nowe miejsce.
 - · Aby go usunąć, naciśnij klawisz Delete.



Punkty efektu Rozmycie pola A. Niezaznaczony punkt rozmycia B. Zaznaczony punkt rozmycia

Rozmycie przesłony

Do góry

Za pomocą filtra Rozmycie przesłony można zasymulować efekt małej głębii ostrości niezależnie od używanego aparatu lub obiektywu. Można także zdefiniować wiele punktów skupienia — uzyskując efekt praktycznie niewykonalny przy użyciu tradycyjnych technik fotograficznych.

1. Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Rozmycie pola.

Na obrazie zostanie umieszczony domyślny punkt rozmycia przesłony. Kliknij obraz, aby dodać dodatkowe punkty rozmycia pola.



- A. Obszar ostrości B. Obszar zanikania C. Obszar rozmycia
- 2. Aby ponownie zdefiniować różne obrazy, przeciągnij i przenieś odpowiednie uchwyty.
- Przeciągnij uchwyt rozmycia, aby zwiększyć lub zmniejszyć natężenie efektu. Panel Narzędzia rozmycia pozwala określić tę wartość liczbowo.

Tilt-Shift

Do góry

Efekt Tilt-Shift pozwala na symulację obrazu wykonanego z użyciem obiektywu typu tilt-shift. Efekt ten pozwala zdefiniować specjalny obszar ostrości, którego krawędzie ulegają zanikowi i rozmyciu. Efekt Tilt-Shift pozwala symulować zdjęcia miniaturowych obiektów.

1. Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Tilt-Shift.

Na obrazie zostanie umieszczony domyślny punkt efektu tilt-shift. Kliknij obraz, aby dodać dodatkowe punkty rozmycia pola.



A. Obszar ostrości B. Obszar zanikania C. Obszar rozmycia

- Przeciągnij uchwyt rozmycia, aby zwiększyć lub zmniejszyć natężenie efektu. Panel Narzędzia rozmycia pozwala określić tę wartość liczbowo.
- 3. Aby zdefiniować różne obszary, wykonaj następujące czynności:
 - Aby przenieść linie, przeciągnij je.
 - Przeciągaj i obracaj uchwyty.

Więcej informacji o używaniu funkcji Tilt-Shift zawiera samouczek tekstowy z instrukcjami krok-po kroku autorstwa Dana Moughamiana.

Efekty rozmycia

Wygląd całego obrazu można ulepszyć, modyfikując ostrość i zanik ostrości poszczególnych obszarów. Szczególnie parametry bokeh pozwalają uzyskać ciekawy efekt.

W panelu Efekty rozmycia określ wartości następujących opcji:

Efekt bokeh dla świateł Rozjaśnia nieostre lub rozmyte obszary obrazu.

Kolor efektu bokeh Dodaje żywe kolory do jasnych obszarów, które nie zostały rozmyte do bieli.

Stosowanie efektów z galerii rozmyć jako filtrów inteligentnych | Tylko w usłudze Creative Cloud

Efekty rozmycia fotograficznego dostępne w galerii rozmyć obsługują teraz obiekty inteligentne. Można je stosować w bezpieczny sposób jako filtry inteligentne. Ta funkcja obsługuje również warstwy wideo będące obiektami inteligentnymi. Aby zastosować efekt z galerii rozmyć jako filtr inteligentny:

Do góry

- 1. Zaznacz warstwę będącą obiektem inteligentnym w panelu Warstwy.
- 2. Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie, a następnie wybierz efekt Rozmycie pola, Rozmycie przesłony lub Tilt-Shift.

Klikając poniższe łącze, można obejrzeć wideo, w którym starszy kierownik ds. produktu Photoshop, Zorana Gee, przedstawia obsługę obiektów inteligentnych w galerii rozmyć i filtrze Formowanie.

Więcej informacji o filtrach inteligentnych zawiera artykuł Stosowanie filtrów inteligentnych.

(cc) EV-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Filtr Adaptacyjny szeroki kąt

Filtr Adaptacyjny szeroki kąt pozwala skorygować zniekształcenia soczewek spowodowane używaniem obiektywów szerokokątnych. Można szybko wyprostować linie, które na panoramach wyglądają na krzywe, lub zdjęcia wykonane za pomocą obiektywów typu rybie oko i szerokokątnych. Wykonanie zdjęcia takim obiektywem może na przykład spowodować, że ściany budynku będą wyglądać na wygięte do środka.

Filtr wykrywa model aparatu oraz typ obiektywu i jego charakterystykę. Na podstawie uzyskanych informacji prostuje obrazy. Można dodać różne ograniczenia w celu wskazania linii prostych w różnych częściach obrazu. Informacje te są używane przez filtr Adaptacyjny szeroki kąt do usunięcia zniekształceń.

Ten filtr może również być przydatny do obrazów, które nie zawierają informacji o aparacie ani obiektywie. Wymaga to jednak nieco więcej pracy.

Jeśli chcesz później edytować ustawienia filtra, przekonwertuj warstwę na obiekt inteligentny. Wybierz warstwę i kliknij polecenia Warstwy > Obiekty inteligentne > Konwertuj na obiekt inteligentny.

Długość ogniskowej Określ długość ogniskowej obiektywu. W przypadku wykrycia w zdjęciu informacji o obiektywie wartość ta zostanie wypełniona automatycznie.

Współczynnik kadrowania Podaj wartość określającą sposób kadrowania obrazu końcowego. Połączenie tej opcji z opcją Skalowanie pozwala skompensować puste obszary wprowadzone wskutek zastosowania filtra.

- 1. Wybierz polecenie Filtr > Adaptacyjny szeroki kąt.
- 2. Wybierz typ korekcji:

Rybie oko Umożliwia skorygowanie bardzo silnych krzywizn spowodowanych użyciem obiektywu typu rybie oko.

Perspektywa Umożliwia skorygowanie zbieżności linii spowodowanej kątem widzenia oraz pochyleniem kamery.

Panorama Umożliwia skorygowanie panoramy utworzonej przez połączenie kilku obrazów.

Pełne sferyczne Umożliwia korygowanie panoram obejmujących 360 stopni. Proporcje panoram muszą wynosić 2:1.

Automatycznie Umożliwia automatyczne wybranie odpowiedniej opcji korekty.

3. Określ dodatkowe ustawienia filtra. Jeśli obraz zawiera dane obiektywu, wartości te zostaną automatycznie wykryte, a niektóre opcje będą ukryte.

Skalowanie Określ wartość skalowania obrazu. Za pomocą tej wartości można zminimalizować wielkość pustych obszarów, które powstają po zastosowaniu filtra.

Długość ogniskowej Określ długość ogniskowej obiektywu. W przypadku wykrycia w zdjęciu informacji o obiektywie wartość ta zostanie wypełniona automatycznie.

Współczynnik kadrowania Podaj wartość określającą sposób kadrowania obrazu końcowego. Połączenie tej opcji z opcją Skalowanie pozwala skompensować puste obszary wprowadzone na skutek zastosowania filtra.

Jak na ujęciu Włączenie tej opcji pozwala użyć wartości zdefiniowanych w profilu obiektywu. Jeśli nie są dostępne informacje o obiektywie, ta opcja jest wyłączona.

4. Definiuje ograniczenia wskazujące linie proste na obszarze.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Ograniczenie 🎦 i przeciągnij linię przez kluczowy obiekt do wyprostowania.
- Wybierz narzędzie Ograniczenie wielokątne Si narysuj wielokąt wzdłuż obiektu do wyprostowania.

Filtr ten wykrywa krzywiznę i rysuje linię wzdłuż konturu obiektu.



Aby ograniczyć ruch do kierunku pionowego lub poziomego, przytrzymaj klawisz Shift podczas przeciągania linii. Aby zdefiniować orientację istniejącej linii, kliknij prawym przyciskiem myszy linię ograniczenia na obrazie i wybierz z menu podręcznego odpowiednią orientację.

Po zakończeniu korekty szerokiego kąta na obrazie mogą się pojawić puste obszary. Można je usunąć, □kadrując·obraz⊡·lub·wypełniając·go·za·pomocą·funkcji·□Wypełnienie z uwzględnieniem zawartości.

Więcej informacji

- Opis dopasowań uwzględniających obiektyw autorstwa firmy RC Conception
- Omówienie filtra Adaptacyjny szeroki kąt autorstwa Russella Browna

(cc) EY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Filtr Farba olejna

Za pomocą filtra Farba olejna można nadać obrazowi wygląd przypominający malowanie farbami.

- 1. Wybierz polecenie Filtr > Farba olejna.
- 2. Warto wypróbować różne opcje pędzla i oświetlenia.
- 3. Kliknij przycisk OK, aby zastosować filtr.

Filtr Farba olejna może nie działać, jeśli nie jest dostępna obsługiwana karta graficzna. Może się tak również zdarzyć, jeśli sterowniki karty graficznej są nieaktualne. Więcej informacji można znaleźć na stronie często zadawanych pytań dotyczących procesorów graficznych.

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Efekty i style warstw

Style i efekty warstw Nadawanie gotowych stylów Omówienie okna dialogowego Styl warstwy Stosowanie i edytowanie własnego stylu warstwy Opcje stylów warstw Modyfikowanie efektów warstw przy pomocy konturów Ustawianie kąta globalnego oświetlenia dla wszystkich warstw Wyświetlanie lub ukrywanie stylów warstw Kopiowanie stylów warstwy Skalowanie efektu warstwy Usuwanie efektów warstwy Konwersja stylu warstwy na warstwy obrazu Tworzenie gotowych stylów i zarządzanie nimi

Style i efekty warstw

Do góry

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. Można skorzystać z jednego z gotowych stylów dostępnych w programie Photoshop lub utworzyć własny styl za pomocą okna dialogowego Styl warstwy. Ikona efektów warstwy *f* jest wyświetlana z prawej strony nazwy warstwy w panelu Warstwy. Istnieje możliwość rozwinięcia stylu na panelu Warstwy w celu wyświetlenia lub edytowania efektów składowych stylu.



Panel Warstwy z widoczną warstwą, do której zastosowano wiele efektów A. Ikona Efekty warstwy B. Kliknij, aby rozwinąć i pokazać efekty warstwy C. Efekty warstwy

Gdy zapiszesz styl niestandardowy, staje się on stylem gotowym. Style domyślne są wyświetlane na panelu Style. Można je stosować do warstwy lub grupy warstw za pomocą pojedynczego kliknięcia.

Nadawanie gotowych stylów

Style domyślne można stosować, korzystając z panelu 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, należy wczytać odpowiednią bibliotekę. Więcej informacji o wczytywaniu i zapisywaniu stylów można uzyskać w sekcji Tworzenie gotowych stylów i zarządzanie nimi.

Uwaga: Stylów warstw nie można stosować do tła, warstw zablokowanych ani grup.

Wyświetlanie panelu Style

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.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Na panelu Style kliknij styl, aby zastosować go do zaznaczonych warstw.
- Przeciągnij styl z panelu Style na warstwę na panelu Warstwy.
- Przeciągnij styl z panelu Style do okna dokumentu i upuść go (zwalniając przycisk myszy) na zawartości warstwy, do której ma zostać zastosowany.

Uwaga: Aby styl został jedynie dodany do istniejących już efektów na warstwie docelowej zamiast zastąpić je, podczas przeciągania lub klikania przytrzymaj klawisz Shift.

- Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, a następnie kliknij wyraz Style w oknie dialogowym Styl warstwy (jest to najwyżej położony element na liście w lewej części okna). Kliknij najpierw wybrany styl, a następnie przycisk OK.
- Podczas pracy z narzędziem Kształt lub Pióro w trybie warstwy kształtu wybierz styl z panelu podręcznego na pasku opcji przed narysowaniem kształtu.

Stosowanie stylu z innej warstwy

- · Aby skopiować styl, przeciągnij go na panelu Warstwy z listy efektów jednej warstwy na drugą warstwę, przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Na panelu Warstwy kliknij styl i przeciągnij go z listy efektów jednej warstwy na drugą.

Zmienianie sposobu wyświetlania stylów domyślnych

- 1. Kliknij trójkat na panelu Style, w oknie dialogowym Styl warstwy lub na panelu podręcznym Styl warstwy na pasku opcji.
- 2. Z menu panelu wybierz opcję wyświetlania:

- Roman

- · Tylko tekst 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.

Omówienie okna dialogowego Styl warstwy

	Styl warstwy	
Style	Blask zewnętrzny Struktura	
Opcje mieszania: Domyślne	Tryb mieszania: Ekran	:
Cień	Krycie	75 8
Cień wewnętrzny	Szum. O	0 %
Blask zewnętrzny		
Blask wewnętrzny		
🗌 Faseta i płaskorzeźba	Elementy	_
OVerture	Technika: Hanodala	

Korzystając z okna dialogowego Styl warstwy, można edytować style zastosowane do warstwy i tworzyć nowe.

echnika. 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 Umożliwia wypełnienie warstwy kolorem, gradientem lub wzorkiem.

Obrys Pozwala obrysować obiekt na warstwie bieżącej przy pomocy koloru, gradientu lub wzorku. Efekt jest przeznaczony głównie dla kształtów o wyraźnych krawędziach (np. tekst).

Stosowanie i edytowanie własnego stylu warstwy

Do góry

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 na panelu Warstwy.

- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Kliknij dwukrotnie warstwę poza obszarem jej nazwy i miniaturką.
 - Kliknij ikonę Dodaj styl warstwy A u dołu panelu Warstwy i wybierz efekt z listy.
 - Wybierz efekt z podmenu Warstwa > Styl warstwy.
 - Aby edytować istniejący styl, kliknij dwukrotnie efekt wyświetlany poniżej nazwy warstwy na panelu Warstwy. (Aby wyświetlić efekty zawarte w stylu, kliknij trójkąt obok ikony Dodaj styl warstwy ^{fx}).
- 3. Ustaw opcje efektu w oknie dialogowym Styl warstwy. Zobacz Opcje stylów warstw.
- 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

Zmiana ustawień domyślnych stylu na niestandardowe wartości

- 1. W oknie dialogowym Styl warstwy dostosuj ustawienia zależnie od potrzeb.
- 2. Kliknij opcję Ustaw jako domyślne.

Przy kolejnym otwarciu okna dialogowego automatycznie zostaną zastosowane niestandardowe ustawienia domyślne zdefiniowane przez użytkownika. Jeśli po dostosowaniu ustawień konieczny jest powrót do niestandardowych ustawień domyślnych zdefiniowanych przez użytkownika, kliknij opcję Wyzeruj do ustawień domyślnych.

Informacje o przywracaniu oryginalnych ustawień domyślnych programu Photoshop zawiera sekcja Przywróć domyślne ustawienia preferencji.

Opcje stylów warstw

Do góry

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. Ta opcja jest najbardziej użyteczna w przypadku małych cieni o złożonych konturach.

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. Zobacz Tryby mieszania.

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 Modyfikowanie efektów warstw przy pomocy konturów.

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. Aby wyświetlić Edytor gradientów, kliknij gradient. Aby wybrać gradient z panelu podręcznego, kliknij odwróconą strzałkę. W programie Photoshop okno Edytor gradientów umożliwia edytowanie gradientu lub utworzenie nowego. Użytkownik może edytować kolor lub krycie w panelu 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.

Wzorek Określa wzorek efektu warstwy. Kliknij panel podręczny i wybierz wzorek. Aby utworzyć nowy wzorek predefiniowany na podstawie bieżących ustawień, kliknij przycisk Nowy wzorek 🖬. Kliknięcie opcji Przyciągaj do punktu początkowego spowoduje umieszczenie punktu początkowego wzorku w punkcie początkowym dokumentu (jeśli jest zaznaczona opcja Połącz z warstwą) lub w lewym górnym rogu warstwy (jeśli opcja Połącz z warstwą 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 promień i 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 powoduje utworzenie fazy na wewnętrznych krawędziach zawartości warstwy. Opcja Faza zewnętrzna powoduje utworzenie fazy na zewnętrznych krawędziach zawartości warstwy. Opcja Płaskorzeźba zapewnia efekt wyrycia zawartości warstwy w warstwach leżących poniżej. Opcja Żłobienie zapewnia efekt wyżłobienia konturów zawartości warstwy w warstwach leżących poniżej. Opcja Żłobienie efektu płaskorzeźba tylko do efektu obrysu zastosowanego 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. Opcja Przyciągaj do punktu początkowego powoduje umieszczenie punktu początkowego wzorku w punkcie początkowym dokumentu (jeśli jest zaznaczona opcja Połącz z warstwą) lub w lewym górnym rogu warstwy (jeśli opcja Połącz z warstwą nie jest zaznaczona). Aby umieścić teksturę w warstwie, przeciągnij ją w wybrane miejsce.

Modyfikowanie efektów warstw przy pomocy konturów

Do góry

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.

Program umożliwia zaznaczanie, zerowanie, usuwanie i zmienianie podglądu konturów na panelu podręcznym Kontur oraz w Menedżerze ustawień domyślnych.



Okno dialogowe Styl warstwy dla efektu Cień A. Kliknij, aby wyświetlić okno dialogowe Edytor konturów. B. Kliknij, aby wyświetlić panel podręczny.

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 przycisk OK. Nowe kontury są dodawane u dołu panelu podręcznego.

Wczytaj kontur

Kliknij kontur w oknie dialogowym Styl warstwy, a następnie wybierz opcję Wczytaj w oknie dialogowym Edytor konturów. Przejdź do folderu, z którego ma być wczytana biblioteka konturów, i kliknij przycisk Otwórz.

Usuwanie konturu

Kliknij odwróconą strzałkę obok aktualnie zaznaczonego konturu, aby wyświetlić panel podręczny. 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.

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 kąta. Następnie kliknij przycisk OK.

Każdy efekt warstwy, w którym wykorzystany jest kąt globalnego oświetlenia podlega mu.

Wyświetlanie lub ukrywanie stylów warstw

Jeśli do warstwy zastosowano styl, na panelu Warstwy po prawej stronie nazwy tej warstwy pojawi się ikona "fx" 🎋

Ukrywanie lub wyświetlanie wszystkich stylów warstwy obrazu

Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Ukryj wszystkie efekty lub Pokaż wszystkie efekty.

Rozwijanie lub zwijanie stylów warstw na panelu Warstwy

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij trójkąt 🗸 znajdujący się obok ikony Dodaj styl warstwy 🏂, aby rozwinąć listę efektów zastosowanych do danej warstwy.
- Kliknij odwrócony trójkąt, aby zwinąć listę efektów.
- Aby rozwinąć lub zwinąć wszystkie style warstw, które zastosowano w ramach wybranej grupy, kliknij trójkąt lub odwrócony trójkąt, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Style warstw zastosowane do wszystkich warstw w grupie rozwijają się i zwijają razem.

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 panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma zostać skopiowany.
- 2. Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Kopiuj styl warstwy.
- 3. Zaznacz na panelu 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

Wykonaj jedną z następujących czynności:

Do góry

Do góry

- Aby skopiować efekt warstwy, na panelu Warstwy przeciągnij wybrany efekt z jednej warstwy na inną, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aby skopiować styl warstwy, przeciągnij pasek Efekty z jednej warstwy na inną na panelu Warstwy.
- Przeciągnij co najmniej jeden efekt warstwy z panelu Warstwy na obraz, aby zastosować styl warstwy wynikowej do warstwy położonej najwyżej na panelu Warstwy i zawierającej piksele w punkcie 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. Zaznacz warstwę w panelu 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 przycisk 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 panelu Warstwy, aby wyświetlić jego efekty.
- 2. Przeciągnij efekt na ikonę Usuń 3.

Usuwanie stylu z warstwy

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma zostać usunięty.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W panelu Warstwy przeciągnij pasek Efekty na ikonę Usuń 3.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Wyczyść styl warstwy.
 - Zaznacz warstwę, a następnie kliknij przycisk Wyczyść styl S u dołu panelu 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 panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma zostać przekonwertowany.
- 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.

Tworzenie gotowych stylów i zarządzanie nimi

Istnieje możliwość utworzenia własnego stylu i zapisania go jako stylu domyślnego, który bedzie później dostępny na panelu Style. Style predefiniowane można zapisać w bibliotece i zależnie od potrzeby wczytywać je na panel Style lub usuwać z niego.

Tworzenie nowego gotowego stylu

- 1. Na panelu Warstwy zaznacz warstwę zawierającą styl, który ma zostać zapisany jako styl domyślny.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Kliknij pusty obszar panelu Style.
 - · Kliknij przycisk Utwórz nowy styl u dołu panelu Style.
 - · Z menu panelu Style wybierz polecenie Nowy styl.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Styl warstwy > Opcje mieszania, a następnie kliknij przycisk Nowy styl w oknie dialogowym Styl warstwy.

Do góry

Do góry

Do góry

3. Wpisz nazwę stylu, ustaw jego opcje, po czym kliknij OK.

Zmień nazwę gotowego stylu

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie styl na panelu Style. Jeśli style są wyświetlane na tym panelu jako miniaturki, wprowadź nową nazwę w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK. W przeciwnym wypadku wprowadź nazwę bezpośrednio na panelu Style i naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- Zaznacz styl w obszarze Style okna dialogowego Styl warstwy. Następnie wybierz z menu podręcznego polecenie Zmień nazwę stylu, wpisz nową nazwę i kliknij przycisk OK.
- Podczas pracy z narzędziem Kształt lub Pióro wybierz styl z panelu podręcznego Styl na pasku opcji. Następnie z menu panelu podręcznego wybierz polecenie Zmień nazwę stylu.

Usuwanie gotowego stylu

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij styl na ikonę Usuń 🖥 u dołu panelu Style.
- Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij styl warstwy na panelu Style.
- Zaznacz styl w obszarze Style okna dialogowego Styl warstwy. (Zobacz Nadawanie gotowych stylów.) Następnie wybierz z menu podręcznego polecenie Usuń styl.
- Podczas pracy z narzędziem Kształt lub Pióro wybierz styl z panelu podręcznego Styl warstwy na pasku opcji. Następnie z menu panelu podręcznego wybierz polecenie Usuń styl.

Zapisywanie predefiniowanych ustawień stylów jako biblioteki

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Z menu panelu Style wybierz polecenie Zapisz style.
- W lewej części okna dialogowego Styl warstwy zaznacz opcję Style. Następnie wybierz z menu podręcznego polecenie Zapisz style.
- Podczas pracy z narzędziem Kształt lub Pióro kliknij miniaturkę stylu warstwy na pasku opcji. Następnie z menu panelu podręcznego wybierz polecenie Zapisz style.
- 2. Po zapisaniu stylów wybierz położenie biblioteki, wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Bibliotekę można zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli plik biblioteki zostanie umieszczony w folderze Presets/Styles w domyślnej lokalizacji ustawień domyślnych, to po 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 panelu Style, w oknie dialogowym Styl warstwy lub na panelu podręcznym Styl warstwy na pasku opcji.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij opcję Wczytaj style, aby dodać bibliotekę do bieżącej listy. Następnie zaznacz odpowiedni plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
 - Aby zastąpić bieżącą listę zawartością innej biblioteki, wybierz polecenie Zastąp style. Następnie zaznacz odpowiedni plik biblioteki i kliknij przycisk Wczytaj.
 - Wybierz plik biblioteki (wyświetlany u dołu menu panelu). Kliknij OK aby zastąpić bieżącą listę, lub Dołącz, aby ją uzupełnić.
- 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.

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Podstawowe informacje dotyczące filtrów

Używanie filtrów Stosowanie filtra z menu Filtr Omówienie Galerii filtrów Stosowanie filtrów za pomocą Galerii filtrów Efekty filtra mieszania i tonowania Wskazówki dotyczące efektów specjalnych Zwiększanie wydajności filtrów

Uwaga: Aby wyświetlić szczegółowe instrukcje, kliknij łącze poniżej. Aby zadać pytania, zaproponować nowe funkcje lub zgłosić problemy, odwiedź witrynę feedback.photoshop.com.

Używanie filtrów

Do góry

Do góry

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 oferowane przez inne firmy są dostępne jako wtyczki. Po zainstalowaniu są one wyświetlane u dołu menu Filtry.

Filtry inteligentne stosowane do obiektów inteligentnych umożliwiają korzystanie z filtrów w sposób bezpieczny. Filtry inteligentne są przechowywane w postaci efektów warstw na panelu Warstwy i mogą być dopasowywane w dowolnym czasie, w trakcie pracy z danymi obrazu oryginalnego w obiekcie inteligentnym. Dodatkowe informacje na temat Efektów inteligentnych filtrów i edycji bezpiecznej znajdują się w części Bezpieczna edycja.

Aby zastosować filtr, należy wybrać polecenie z odpowiedniego podmenu wyskakującego 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: Formowanie, 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, Chmury różnicowe, Flara obiektywu, Wyostrzanie, Wyostrzanie krawędzi, Silniejsze wyostrzanie, Inteligentne wyostrzanie, Maska wyostrzająca, Płaskorzeźba, Szukanie krawędzi, Solaryzacja, Usuwanie przeplotu, Kolory NTSC, Własny, Górnoprzepustowy, Maksymalny, Minimalny i Przesunięcie.
- Do obrazów 32-bitowych można stosować tylko następujące filtry: Rozmycie uśrednione, Rozmycie polowe, Rozmycie gaussowskie, Poruszenie, Rozmycie promieniste, Rozmycie kształtu, Rozmycie powierzchniowe, Dodaj szum, Chmury, Flara obiektywu, Inteligentne wyostrzanie, 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.

Stosowanie filtra z menu Filtr

Filtr może być stosowany do aktywnej warstwy lub do obiektu inteligentnego. 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 w sposób umożliwiający późniejsze zmienianie jego ustawień, zaznacz obiekt inteligentny z zawartością obrazu, do której ma zostać zastosowany filtr.

2. Wybierz jeden z filtrów z podmenu w menu Filtr.

Jeżeli z działaniem filtra nie wiąże się otwieranie okna dialogowego, to zostanie zastosowany efekt filtra.

- 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 w oknie dialogowym filtra można wyświetlić podgląd jego efektu. Aby wyświetlić określony obszar obrazu na środku okna podglądu, przeciągnij go w oknie podglądu. W niektórych filtrach kliknięcie obrazu powoduje wyśrodkowanie go w miejscu kliknięcia. Powiększanie oraz zmniejszanie podglądu umożliwiają przyciski + i umieszczone pod oknem podglądu.

Omówienie Galerii filtrów

Galeria filtrów zawiera podgląd wielu filtrów efektów specjalnych. W trakcie pracy można stosować kilka filtrów, włączać lub wyłączać wybrany efekt filtra, zerować opcje filtra i zmieniać kolejność stosowania filtrów. Po uzyskaniu zadowalającego efektu można zastosować go do wybranego obrazu. Nie wszystkie filtry zawarte 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. Menu podręczne
 Filtry F. Opcje zaznaczonego filtra G. Lista efektów filtra do zastosowania lub rozmieszczenia H. Zaznaczony, ale nie zastosowany efekt
 filtra I. Efekty zastosowane łącznie, ale nie zaznaczone J. Ukryty efekt filtra

Wyświetlanie Galerii filtrów

💠 Wybierz polecenie Filtr > Galeria filtrów. Kliknięcie nazwy kategorii filtra powoduje wyświetlenie miniaturek dostępnych efektów filtra.

Powiększanie i pomniejszanie obrazu podglądu

Kliknij przycisk + lub - poniżej obszaru podglądu albo wybierz wartość procentową powiększenia.

Wyświetlanie innego obszaru podglądu

Przeciąganie po obszarze podglądu przy użyciu narzędzia Rączka

Ukrywanie miniaturek filtrów

🕸 Kliknij przycisk Pokaż/Ukryj 🖄 w górnej części galerii.

Stosowanie filtrów za pomocą Galerii filtrów

Do góry

Do góry

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 ikonę oka 👁 obok tego filtra. Zastosowane filtry można również usunąć, zaznaczając filtr i klikając ikonę Usuń warstwę 🗊.

💡 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.

Korzystając z Pędzla historii, można zastosować wybrany efekt filtra tylko do fragmentu obrazu. Najpierw zastosuj filtr do całego obrazu.

Zwiększanie jakości i spójności obrazów Stosując do różnych obrazów ten sam filtr, można ukryć ich wady, zmienić lub uwydatnić ich wygląd, a

Zwiększanie wydajności filtrów

Niektóre filtry wymagają znacznych ilości pamięci, zwłaszcza gdy są stosowane do obrazów o wysokiej rozdzielczości.

Następujące techniki mogą usprawnić działanie filtrów:

Do góry 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 także modyfikować efekty użycia polecenia Formowanie i filtrów Pociągniecia pędzlem.

- 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, przeciagając 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 przycisk OK.

Wskazówki dotyczące efektów specjalnych

Tworzenie efektów brzegowych Użytkownik ma do dyspozycji różne techniki mieszania efektów filtra z obrazem pierwotnym (w szczególności z jego brzegami). Aby uzyskać wyraźną krawędź kontrastującą z resztą obrazu, zastosuj filtr bez dodatków. Aby uzyskać krawędzie miękkie, wtop brzegi, a dopiero potem zastosuj filtr. Aby uzyskać efekt przezroczystości, zastosuj filtr, a potem użyj polecenia Stonuj i w ten sposób dopasuj tryb mieszania oraz 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 Można zastosować filtr do pojedynczego 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, można 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 obszarów zaznaczeń za pomocą masek zwiększa kontrolę nad przejściami od jednego efektu do innego. Maski mogą na przykład służyć do definiowania zaznaczenia podlegającego filtrowaniu.

Następnie użyj panelu Historia, aby wrócić do stanu obrazu przed zastosowaniem filtra, po czym ustaw źródło pędzla historii na stan filtrowany, klikając w magazynie z lewej strony stanu historii. Następnie pomaluj obraz.

także upodobnić je do siebie. Panel Operacje umożliwia zapisanie procesu modyfikacji danego obrazu i zastosowanie zapisanych działań do innych obrazów.

Jeśli filtr ma być zastosowany do określonego fragmentu obrazu, zaznacz ten fragment.

- Aby zastosować filtr bezpieczny w sposób umożliwiający późniejsze zmienianie jego ustawień, zaznacz Inteligentny obiekt z zawartością obrazu, do której ma zostać zastosowany 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. Po dodaniu filtra pojawi się on na liście zastosowanych filtrów w prawym dolnym rogu okna dialogowego Galeria filtrów.
- 4. Wprowadź wartości lub ustaw opcje wybranego filtra.
- 5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zastosować filtry zbiorczo, kliknij ikonę Warstwa z nowym efektem 🖬 i wybierz dodatkowy filtry do zastosowania. Czynność tę powtórz dla wszystkich dodatkowych filtrów.
 - Aby ponownie rozmieścić zastosowane filtry, przeciągnij filtr do nowej pozycji na liście zastosowanych filtrów w prawym dolnym rogu okna dialogowego Galeria filtrów.
 - Aby usunąć zastosowane filtry, zaznacz filtr na liście zastosowanych filtrów i kliknij ikonę Usuń warstwę a.
- 6. Po zakończeniu pracy kliknij OK.

Do góry

- Filtry i ich ustawienia powinny być testowane na małych fragmentach obrazu.
- Filtry powinny być stosowane do pojedynczych kanałów. Jeśli zastosowanie filtra do całego obrazu przysparza trudności, można 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 RAM 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, można przyspieszyć, zmieniając ich ustawienia. (W przypadku filtra Witraż można na przykład zwiększyć wielkość komórki. W przypadku filtra Wycinanka można zwiększyć wartość opcji Prostota krawędzi lub Dokładność krawędzi albo obu tych opcji).
- Jeśli jest planowany wydruk czarno-biały, to przed zastosowaniem filtrów warto przekonwertować kopię obrazu na obraz w skali szarości.
 Zastosowanie filtra do obrazu kolorowego i przekonwertowanie na skalę szarości może dać inny wynik niż zastosowanie filtra do wersji obrazu w skali szarości.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Stosowanie filtrów specjalnych

Wczytywanie obrazów i tekstur dla filtrów Określanie kontrolek tekstury i powierzchni szkła Definiowanie obszarów nie zniekształcanych Stosowanie filtra Kurz i rysy. Stosowanie filtra Przemieszczenie Stosowanie filtra Rastrowanie kolorów. Stosowanie filtra Bryły 3D. Stosowanie filtra Obrysowanie konturów Tworzenie filtra Własny

Wczytywanie obrazów i tekstur dla filtrów

Niektóre filtry pozwalają wczytywać dodatkowe obrazy, wzbogacające ich działanie (tekstury, mapy przesunięć). Są to między innymi filtry Kredka świecowa, Przemieszczenie, Szkło, Efekty świetlne, Pastele, Texturizer (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 menu podręcznego 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 Texturizer (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.

- Z menu Filtr wybierz polecenie Artystyczne > Pastele, Artystyczne > Podkład, Zniekształcanie > Szkło, Szkic > Ołówek Conte lub Tekstura > Texturizer (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 — 128 (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.

Do góry

Do góry

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).

- 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).

- 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 przycisk 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 przycisk 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.

Do góry

Do góry
- 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 użyć panelu Informacje w trybie Skala szarości. Następnie wpisz wybraną wartość w polu tekstowym Poziom.

Tworzenie filtra Własny

Do góry

- 1. Wybierz polecenie Filtr > Inne > Własny. W oknie dialogowym Własny jest wyświetlana siatka pól tekstowych, w których można wprowadzać 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, których ma dotyczyć ta operacja. 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 przycisk OK. Filtr własny zostanie zastosowany do całego obrazu, piksel po pikselu.

Przyciski Zapisz i Wczytaj służą do zachowywania i powtórnego zastosowania filtrów specjalnych.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Rozmazywanie 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. Aby podczas smużenia były używane dane o kolorach ze wszystkich widocznych warstw, zaznacz pole wyboru Próbkuj wszystkie warstwy na pasku opcji. 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).

Więcej informacji

• Galeria narzędzi do retuszowania

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Dodawanie efektów świetlnych (CS5)

Uruchamianie programu Photoshop w trybie 32-bitowym (tylko w 64-bitowym systemie Mac OS) Stosowanie filtra Efekty świetlne Typy efektów świetlnych Dopasowywanie światła rozproszonego Dopasowywanie światła kierunkowego za pomocą okna podglądu Dopasowywanie światła punktowego za pomocą okna podglądu Style efektów świetlnych Dodawanie i usuwanie świateł Tworzenie, zapisywanie i usuwanie stylów efektów świetlnych Używanie kanału tekstury w efektach świetlnych

Uruchom program Photoshop w trybie 32-bitowym (tylko w 64-bitowym systemie Mac OS).

W 64-bitowych wersjach systemu Mac OS efekty świetlne dostępne są jedynie wtedy, gdy program Photoshop działa w trybie 32-bitowym.

- 1. W programie Finder wybierz polecenie Idź > Aplikacje.
- 2. Rozwiń folder programu Photoshop. Następnie kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę aplikacji Photoshop i wybierz polecenie Informacje.
- 3. W sekcji Ogólne okna Informacje wybierz opcję Otwórz w trybie 32-bitowym.
- 4. Zamknij okno Informacje i ponownie uruchom program Photoshop.

💡 Więcej informacji zawiera artykuł Korzyści i ograniczenia dotyczące 64-bitowego systemu operacyjnego i programu Photoshop.

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 działa tylko w przypadku 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.

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 (na przykład papieru fotograficznego) — od wartości Matowy (niewielkie odbicia) do Błyszczący (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 rozproszyć światło w sposób przypominający połączenie go z innym światłem w pomieszczeniu (na przykład światłem słonecznym lub świetlówką). 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.

Do góry

Można wybrać jeden z kilku typów oświetlenia:

Rozproszone Światło rozchodzi się we wszystkich kierunkach, a jego źródło znajduje bezpośrednio nad obrazem — przypomina żarówkę umieszczoną nad kartką papieru.

Ukierunkowane Źródło światła przypomina słońce. Duża odległość powoduje, że kąt jego padania nie ulega zmianie.

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 kierunkowego 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.

Światło punktowe na pozycji godziny 2 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).

Przecinające Białe światło punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (69).

Przecinające ku dołowi Dwa białe światła punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (100).

Do góry

Do góry

Do góry

Domyślnie Białe światło punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (69).

Pięć świateł skierowanych w dół/Pięć świateł skierowanych w górę 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 szerokostrumieniowy Białe światło punktowe o średniej intensywności (35) i niewielkiej ostrości (69).

Kierunkowe równoległe 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).

Łagodne oświetlenie bezpośrednie Dwa niezogniskowane światła kierunkowe o niewielkiej intensywności. Światło białe o intensywności (20). Niebieskie o średniej intensywności (67).

Łagodne światło Miękkie światło rozproszone o średniej intensywności (50).

Łagodne punktowe Białe, niezogniskowane (100) światło punktowe o pełnej intensywności (98).

Trzy skierowane w dół Trzy białe światła punktowe, niezogniskowane (96), o umiarkowanej intensywności (35).

Potrójne światło punktowe Trzy niezogniskowane (100) światła punktowe o umiarkowanej intensywności (35).

Dodawanie i usuwanie świateł

- 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

- 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.

Używanie 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. materiału lub wody), przekonwertuj ten obraz do skali szarości, a następnie przeciągnij kanał skali szarości 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.
- 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).

Więcej tematów pomocy

• Tworzenie i edytowanie masek kanału alfa

Do góry

Do góry

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Zapisywanie i eksportowanie

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Obsługiwane formaty plików

Gwiazdką (*) oznaczono formaty, których obsługę wprowadzono w wersji CS6.

Importowane formaty audio

Formaty przedstawione poniżej są obecnie obsługiwane w programach Photoshop Standard i Extended. (W przypadku oprogramowania Photoshop CS5 i wcześniejszego wymagana była wersja Extended).

AAC* AIFF* M2A* M4A* MP2* MP3* Importowane formaty wideo 264* 3GP, 3GPP* AVC* AVI F4V* FLV* MOV (QuickTime) MPE* MPEG-1 MPEG-4 MPEG-2, jeśli jest zainstalowany dekoder (na przykład zawarty w pakiecie firmy Adobe do obróbki wideo) MTS* MXF* R3D* TS* VOB* Eksportowane formaty wideo DPX* MOV (QuickTime) MP4 Formaty plików graficznych Photoshop PSD Format dużych dokumentów (PSB) BMP Cineon CompuServe GIF Photoshop DCS 1.0 Photoshop DCS 2.0 DICOM Photoshop EPS IFF JPEG JPEG2000 OpenEXR PCX Photoshop PDF Pixar PNG Portable Bit Map Photoshop Raw Scitex CT Targa TIFF Wireless Bitmap Photoshop 2.0 (tylko komputery Mac)

PICT (tylko odczyt) Zasoby PICT (tylko komputery Mac, wyłącznie otwieranie) Radiance

Formaty 3D

3D Studio (tylko importowanie) DAE (Collada) Flash 3D* (tylko eksportowanie) JPS* (JPEG Stereo) KMZ (Google Earth 4) MPO* (format wielu obrazów) U3D Wavefront | OBJ

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Zapisywanie plików PDF

Informacje o formacie Photoshop PDF Zapisywanie w formacie Photoshop PDF Style predefiniowanych ustawień Adobe PDF Informacje o standardach PDF/X i PDF/A Poziomy zgodności PDF Opcje ogólne dla formatu Adobe PDF Opcje kompresji i próbkowania w dół plików Adobe PDF Opcje zarządzania kolorem i opcje PDF/X dla plików Adobe PDF Wprowadzanie zabezpieczeń plików PDF Zapisywanie ustawień domyślnych Adobe PDF Wczytywanie, zmiana lub usuwanie predefiniowanych ustawień Adobe PDF

Informacje o formacie Photoshop PDF

Do góry

Do góry

Korzystając z polecenia Zapisz jako, można zapisywać obrazy w trybie CMYK, RGB, Lab, koloru indeksowanego, skali szarości, bitmapy oraz bichromii w formacie Photoshop PDF. W dokumentach Photoshop PDF mogą być zachowywane dane programu Photoshop, takie jak warstwy, kanały alfa, notatki czy kolory dodatkowe, dlatego takie dokumenty można później otwierać, a obrazy edytować w programie Photoshop CS2 lub nowszym.

Szybkie zapisanie pliku w formacie PDF jest możliwe przez uruchomienie dla pliku operacji Zapisz jako plik Photoshop PDF. Ta operacja jest dostępna po wybraniu polecenia 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. Ustawienia predefiniowane i ustawienia formatu Adobe PDF są współużytkowane przez wszystkie programy pakietu Adobe Creative Suite, w tym Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive® i Acrobat®.

Zapisywanie w formacie Photoshop PDF

- Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako i wybierz opcję Photoshop PDF z menu Format. Zaznaczając opcję Kolor, można osadzić profil kolorów lub użyć profilu określonego przy użyciu polecenia Ustawienia próby. Program pozwala też dołączać warstwy, notatki, kolory dodatkowe i kanały alfa. Kliknij Save (Zapisz).
- 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 Style predefiniowanych ustawień Adobe PDF.

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.
- 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 formatu Adobe PDF. Uwaga: Użytkownicy programu Photoshop 7.0 i wcześniejszych wersji mogą otwierać pliki w formacie Photoshop PDF jako zwykłe pliki PDF ze spłaszczonymi warstwami. Wybierz polecenie Plik > Otwórz jako, wybierz opcję Ogólny PDF z menu Pliki typu (Windows) lub wybierz polecenie Plik > Otwórz, a następnie 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 Opcje kompresji i próbkowania w dół plików Adobe PDF.
- 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 Opcje zarządzania kolorem i opcje PDF/X dla plików Adobe PDF.
- 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 Wprowadzanie zabezpieczeń plików PDF. **Uwaga:** Poziom szyfrowania zależy od ustawienia Zgodność danego pliku PDF. Aby określić wyższy lub niższy poziom szyfrowania, należy zmienić ustawienie zgodności.

- Opcjonalnie) W lewym panelu okna dialogowego Zapisz Adobe PDF zaznacz opcję Podsumowanie, dzięki czemu można będzie obejrzeć ustawione opcje.
- Opcjonalnie) Jeśli opcje zapisu w formacie PDF będą wykorzystywane ponownie, kliknij przycisk Zapisz predefiniowane ustawienie. Nowy zestaw ustawień będzie dostępny w menu Predefiniowane ustawienia Adobe PDF w programie Photoshop, a także w innych programach pakietu Adobe Creative Suite. Zobacz także Zapisywanie ustawień domyślnych Adobe PDF.
- 10. Kliknij Zapisz PDF. Program Photoshop zamknie okno dialogowe Zapisz Adobe PDF i utworzy dokument PDF.

Style predefiniowanych ustawień Adobe PDF

Do góry

Predefiniowane ustawienie PDF to grupa ustawień wpływających na proces tworzenia pliku PDF. Ustawienia te zapewniają odpowiednią równowagę między wielkością pliku a jego jakością, w zależności od przeznaczenia danego pliku PDF. Większość ustawień predefiniowanych jest wykorzystywana przez różne składniki pakietu Adobe Creative Suite, w tym programy InDesign, Illustrator, Photoshop oraz Acrobat. Można też tworzyć i udostępniać własne predefiniowane ustawienia, dostosowane do wymagań konkretnego materiału wyjściowego.

Niektóre z wymienionych poniżej ustawień nie będą dostępne, dopóki nie przeniesie się ich z miejsca domyślnej instalacji — z folderu Extras (Dodatki) — do folderu Settings (Ustawienia). Foldery dodatków (Extras) i ustawień (Settings) znajdują się na ogół w następujących folderach: (Windows Vista i Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF; (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF; (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Pewne ustawienia nie są dostępne w niektórych składnikach pakietu Creative Suite.

Ustawienia własne znajdują się w następujących folderach: (Windows XP) Documents and Settings/[nazwa użytkownika]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings; (Windows Vista i Windows 7) Users/[nazwa użytkownika]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings; (Mac OS) Users/[nazwa użytkownika]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

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. To ustawienie używa wersji PDF 1.4; próbkuje obrazy kolorowe i w skali szarości w dół do rozdzielczości 300 ppi, a obrazy monochromatyczne — do rozdzielczości 1200 ppi; osadza podzbiory wszystkich czcionek; pozostawia kolor bez zmian i nie spłaszcza przezroczystości (dotyczy tych typów plików, które obsługują przezroczystość). Takie pliki PDF można otwierać w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach). W programie InDesign ustawienie to tworzy też pliki PDF ze znacznikami.

Domyślne ustawienia programu Illustrator (tylko Illustrator) Tworzy plik PDF z zachowaniem wszystkich danych programu Illustrator. Pliki PDF utworzone na podstawie tego ustawienia można ponownie otwierać w programie Illustrator bez straty jakichkolwiek danych.

Za duże strony (tylko program Acrobat) Tworzy pliki PDF przeznaczone do wyświetlania i drukowania rysunków technicznych większych niż 200 x 200 cali (508 x 508 cm). Takie pliki PDF można otwierać w programach Acrobat i Reader 7.0 (oraz ich nowszych wersjach).

PDF/A-1b: 2005 (CMYK i RGB) (tylko program 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) Standard PDF/X-1 wymaga osadzenia wszystkich czcionek, określenia odpowiednich znaczników i spadów oraz użycia kolorów z przestrzeni CMYK, kolorów dodatkowych lub obydwu tych rodzajów kolorów. 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).

Ustawienie PDF/X1a używa wersji PDF 1.3; próbkuje obrazy kolorowe i w skali szarości w dół do rozdzielczości 300 ppi, a obrazy monochromatyczne do rozdzielczości 1200 ppi; osadza podzbiory wszystkich czcionek; tworzy nieoznakowane pliki PDF i spłaszcza przezroczystość, używając ustawień wysokiej rozdzielczości.

Uwaga: Ustawienia predefiniowane dla standardów PDF/X1-a:2003 i PDF/X-3 (2003) są umieszczane na komputerze podczas instalacji, ale nie będą dostępne, dopóki nie przeniesie się ich z folderu Extras do folderu Settings.

PDF/X-3 To ustawienie predefiniowane tworzy plik PDF oparty na standardzie ISO PDF/X-3:2002. Plik PDF utworzony z wykorzystaniem tego ustawienia można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 (oraz ich nowszych wersjach).

PDF/X-4 (2008) Ustawienie predefiniowane do tworzenia plików zgodnych ze standardem ISO PDF/X-4:2008 obsługuje aktywną przezroczystość (obszary przezroczyste nie są spłaszczane) oraz zarządzanie kolorami w standardzie ICC. Pliki PDF wyeksportowane z użyciem tego ustawienia predefiniowanego mają format PDF 1.4. Obrazy są próbkowane w dół i kompresowane, a czcionki są osadzane w taki sam sposób, jak w przypadku ustawień PDF/X-1a oraz PDF/X-3. Pliki zgodne ze standardem PDF/X-4:2008 można tworzyć bezpośrednio w aplikacjach pakietu Creative Suite 4 i 5, takich jak programy Illustrator, InDesign i Photoshop. Program Acrobat 9 Pro zawiera funkcje walidacji i inspekcji wstępnej plików PDF pod kątem zgodności ze standardem PDF/X-4:2008. Pozwala również na konwertowanie plików w formacie innym niż PDF/X na format PDF/X-4:2008 (o ile taka konwersja jest możliwa).

Firma Adobe zaleca stosowanie standardu PDF/X-4:2008 jako optymalnego formatu pliku PDF w obiegu dokumentów przeznaczonych do druku.

Jakość drukarska Tworzy pliki PDF, które będą stanowić podstawę profesjonalnego wydruku wysokiej jakości (np. do druku cyfrowego albo jako rozbarwienia dla naświetlarni). Pliki wynikowe nie są jednak zgodne ze standardem PDF/X. W tym przypadku najważniejsza jest jakość zawartości. Celem jest zachowanie w pliku PDF wszystkich informacji, które będą potrzebne drukarni do prawidłowego wykonania usługi. Ten zestaw opcji korzysta z wersji PDF 1.4; konwertuje kolory na przestrzeń CMYK; próbkuje obrazy kolorowe i w skali szarości w dół do rozdzielczości 300 ppi, a obrazy monochromatyczne — do rozdzielczości 1200 ppi; osadza podzbiory wszystkich czcionek i zachowuje przezroczystość (dla tych typów

plików, które ją obsługują).

Takie pliki PDF można otwierać w programach Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Uwaga: Zanim utworzysz plik Adobe PDF przeznaczony do druku w profesjonalnej drukarni, dowiedz się, jakie należy wprowadzić ustawienia i rozdzielczości. Możesz poprosić o udostępnienie pliku opcji pracy — .joboptions — z zalecanymi ustawieniami. Niekiedy trzeba dostosować ustawienia pliku Adobe PDF do wymagań konkretnego usługodawcy, a plik .joboptions (opcje pracy) utworzyć samodzielnie.

Plik PDF z bogatą treścią Tworzy pliki PDF z ułatwieniami dostępu, zawierające znaczniki, hiperłącza, zakładki, elementy interaktywne i warstwy. Ten zestaw opcji używa wersji PDF 1.5 i osadza podzbiory wszystkich czcionek. Pliki są ponadto optymalizowane do pobierania stopniowego (byte serving). Takie pliki PDF można otwierać w programach 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 mają być wyświetlane na stronach internetowych, w intranecie oraz przesyłane w wiadomościach e-mail. Ten zestaw opcji stosuje kompresję, próbkowanie w dół i stosunkowo małą rozdzielczość obrazu. Wszystkie kolory konwertowane są na format sRGB, a czcionki osadzane. Pliki są ponadto optymalizowane pod kątem szybkości transmisji. Nie należy stosować tego ustawienia predefiniowanego do plików PDF, które mają być drukowane.

Takie pliki PDF można otwierać w programach Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Standardowy (tylko Acrobat) Tworzy pliki PDF, które będą drukowane na zwykłych drukarkach lub kopiarkach cyfrowych, publikowane na dyskach CD lub wysyłane do klientów jako wersje próbne. Ten zestaw opcji stosuje kompresję i próbkowanie w dół, aby zmniejszyć rozmiar pliku; osadza podzbiory wszystkich czcionek użytych w pliku, których osadzenie jest dozwolone; konwertuje wszystkie kolory na przestrzeń sRGB; a przy wydruku używana jest średnia rozdzielczość. Uwaga: Podzbiory czcionek systemu Windows nie są domyślnie osadzane. Pliki PDF utworzone za pomocą tego zestawu opcji można otwierać w programach Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Więcej informacji na temat ustawień predefiniowanych PDF wspólnych dla programów pakietu Creative Suite można znaleźć w podręczniku "PDF Integration Guide" na dysku DVD pakietu 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 są używane do wymiany zawartości graficznej. Standardy PDF/A umożliwiają długoterminową archiwizację dokumentów elektronicznych. Podczas konwersji do formatu PDF przetwarzany plik jest sprawdzany pod kątem zgodności ze wskazanym standardem. Jeśli plik PDF nie spełnia standardu ISO, jest wyświetlany komunikat z pytaniem, czy konwersja ma zostać anulowana, czy ma być kontynuowana (co spowoduje utworzenie pliku niezgodnego 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

Do góry

Do góry

Przystępując do tworzenia plików PDF, należy wybrać odpowiednią wersję tego formatu. Wersję PDF można zmienić przełączając ustawienia lub wybierając opcję zgodności, podczas zapisywania pliku PDF lub edycji predefiniowanego ustawienia PDF.

Zazwyczaj, jeśli nie ma szczególnej potrzeby zapewniania zgodności ze starszymi wersjami, powinno używać się najnowszej wersji (w tym przypadku wersji 1.7). Najnowsza wersja zawiera wszystkie ostatnio wprowadzone funkcje i możliwości. Jeśli jednak tworzy się dokumenty, które mają być dystrybuowane na szeroką skalę, warto wybrać ustawienie Acrobat 5.0 (PDF 1.4) lub Acrobat 6.0 (PDF 1.5). Zagwarantuje to, że dokument będą mogli wyświetlić i wydrukować wszyscy użytkownicy.

W poniższej tabeli zestawiono różnice między plikami PDF o różnych ustawieniach zgodności.

Uwaga: Program Acrobat w wersji 8.0 i 9.0 również używa formatu PDF 1.7.

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) oraz Acrobat X (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 wprowadzone w późniejszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub nie będą wyświetlane.	Większość plików PDF można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 oraz w ich nowszych wersjach. Funkcje wprowadzone w późniejszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub nie będą wyświetlane.	Większość plików PDF można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 oraz w ich nowszych wersjach. Funkcje wprowadzone w późniejszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub nie będą wyświetlane.
Pliki nie mogą zawierać żadnych kompozycji z efektami przezroczystości. Przed konwersją pliku na format PDF 1.3 wszelkie obiekty	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.)

przezroczyste muszą zostać spłaszczone.			
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 (oraz ich nowsze wersje), 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). Następnie należy wprowadzić rozdzielczość w polu 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 do 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 do 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 do 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

Nazwa rejestru Wskazuje adres WWW z dodatkowymi informacjami na temat rejestru. Adres URL jest wprowadzany automatycznie w przypadku

Wprowadzanie zabezpieczeń plików PDF

Zapisując plik w formacie PDF można zabezpieczyć go hasłem i wprowadzić ograniczenia dostępu. Ograniczenia mogą dotyczyć nie tylko otwierania pliku, ale także kopiowania i wydzielania zawartości, drukowania dokumentu oraz innych funkcii.

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 kategorii 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.

W sekcji Wyjście okna dialogowego Opcje Adobe PDF można ustawić opcje podane poniżej. Zależności między opcjami wyjściowymi zmieniają się w zależności od włączenia lub wyłączenia funkcji zarządzania kolorami i wybranego standardu 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 menu podręcznego 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 kolorów) na przestrzeń koloru docelowego urządzenia wyjściowego.

Reguły dołączania profilu Określa, czy do pliku ma być dołączany profil koloru.

Opcje zarządzania kolorem i opcje PDF/X dla plików Adobe PDF

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.

nazw ICC.

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 najwiekszego rozmiaru fragmentu. Najkorzystniejsze ustawienie dla większości obrazów to 1024. Mniejsze rozmiary płytek są zwykle stosowane w przypadku obrazów o małych wymiarach (na przykład przeznaczonych do wyświetlania na 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.

Do góry

Zapisywanie ustawień domyślnych Adobe PDF

Chociaż domyślne ustawienia predefiniowane formatu PDF są wystarczające w większości sytuacji, istnieją procedury, w których trzeba wyjść poza zestaw ustawień wbudowanych i utworzyć własny zestaw ustawień formatu PDF. Własne ustawienia predefiniowane można zapisać na przyszłość. Będzie można korzystać z nich w programie Photoshop i innych programach 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.

Ustawienia predefiniowane formatu Adobe PDF są przechowywane w następujących folderach:

- (Windows Vista) Users\[nazwa użytkownika]\Dane aplikacji\Roaming\Adobe\Adobe PDF\Settings
- (Windows XP) Documents and Settings\[nazwa użytkownika]\Dane aplikacji\Adobe\Adobe PDF\Settings
- (Mac OS) Users/[nazwa użytkownika]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

Wszystkie ustawienia predefiniowane 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.

Wczytywanie, zmiana lub usuwanie predefiniowanych ustawień Adobe PDF

Do góry

Predefiniowane ustawienia Adobe PDF (ustawienia procesu twórczego) są dostępne zarówno w programie Photoshop, jak i w innych aplikacjach pakietu Adobe Creative Suite. Okno dialogowe Ustawienia predefiniowane Adobe PDF umożliwia zapisywanie, wczytywanie, edytowanie i usuwanie ustawień predefiniowanych formatu Adobe PDF.

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 predefiniowane w innej lokalizacji niż domyślna, kliknij przycisk Zapisz jako, podaj nową nazwę ustawienia predefiniowanego (jeśli zachodzi taka potrzeba), wybierz miejsce zapisania i kliknij Zapisz.

(CC) BY-NC-SR

Zapisywanie obrazów

Zapisywanie pliku

Ustawianie preferencji zapisywania plików Zapisywanie dużych dokumentów Eksportowanie warstw do plików Testowanie obrazów programu Photoshop dla urządzeń przenośnych przy użyciu aplikacji Adobe Device Central (CS5) Tworzenie zawartości dla telefonów komórkowych za pomocą aplikacji Adobe Device Central i programu Photoshop (CS5)

Uwaga: Aby wyświetlić szczegółowe instrukcje, kliknij łącze poniżej. Aby zadać pytania, zaproponować nowe funkcje lub zgłosić problemy, odwiedź witrynę feedback.photoshop.com.

Zapisywanie pliku

Do góry

Polecenie Zapisz pozwala zapisać zmiany w bieżącym pliku. Za pomocą polecenia Zapisz jako można zapisać zmiany w innym pliku.

Zapisywanie zmian w bieżącym pliku

Wybierz polecenie Plik > Zapisz.
 Plik pozostaje w bieżącym formacie.

Zapisywanie pliku pod inną nazwą, w innym miejscu lub w innym formacie

- 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 zostanie wybrany 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 w innym formacie, który obsługuje wszystkie dane obrazu.

- 3. Określ nazwę i położenie pliku.
- 4. W oknie dialogowym Zapisz jako wybierz opcje zapisywania.
- 5. Kliknij Save (Zapisz).

Podczas zapisywania obrazu w niektórych formatach jest wyświetlane okno dialogowe umożliwiające wybranie opcji.

Aby skopiować obraz bez zapisywania go na twardym dysku można posłużyć się poleceniem Powiel. Aby zachować w pamięci tymczasową wersję obrazu, należy utworzyć migawkę za pomocą panelu Historia.

Opcje zapisywania plików

W oknie dialogowym Zapisz jako można ustawić szereg opcji zapisywania pliku. To, czy dana opcja jest dostępna, zależy od rodzaju zapisywanego obrazu oraz wybranego formatu pliku.

Jako kopię Program zapisuje kopię pliku, pozostawiając bieżący plik otwarty na pulpicie.

Kanały alfa Razem z obrazem są zapisywane informacje o kanałach alfa. Wyłączenie tej opcji powoduje, że w zapisywanym obrazie nie są uwzględniane dane kanałów 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).

Uwagi Pozwala zapisać uwagi z obrazem.

Kolory dodatkowe Wraz z obrazem są zapisywane informacje o kanałach dodatkowych. Wyłączenie tej opcji powoduje usunięcie kanałów dodatkowych z zapisanego obrazu.

Używanie opcji Ustawienia próby, Profil ICC (Windows) i Osadź profil kolorów (Mac OS) Tworzy dokument z zarządzanymi kolorami. Uwaga: Opisane poniżej opcje podglądu i rozszerzeń plików są dostępne tylko wtedy, gdy w sekcji Obsługa plików okna dialogowego Preferencje jest wybrana opcja Pytaj przy zapisie dla pozycji Podglądy oraz Dołącz rozszerzenie pliku (Mac OS).

Miniaturka (Windows) Powoduje zapisanie danych miniaturki pliku.

Rozszerzenie małymi literami (Windows) Rozszerzenie pliku jest zapisywane małymi literami.

Podglądy, opcja (Mac OS) Powoduje zapisanie danych miniaturki pliku. Te miniaturki są wyświetlane w oknie dialogowym Otwórz. Rozszerzenie pliku, opcje (Mac OS) Opcje dotyczą formatu rozszerzeń plików. Opcja Dołącz powoduje dołączanie rozszerzenia formatu do nazwy pliku, a opcja Małe litery powoduje, że rozszerzenie jest zapisywane małymi literami.

Ustawianie preferencji zapisywania plików

- (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Obsługa plików.
- (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Obsługa plików.
- 2. Ustawić następujące opcje:

Podglądy Do wyboru są następujące opcje zapisywania podglądów obrazu: Nigdy nie zapisuj — pliki są zapisywane bez podglądów, Zawsze zapisuj — pliki są zapisywane z wybranymi podglądami, Pytaj przy zapisie — decyzje o przydzieleniu podglądu są podejmowane oddzielnie dla poszczególnych plików. W systemie Mac OS można zaznaczyć jeden lub więcej typów podglądów. (Zobacz Opcje podglądów w systemie Mac OS.)

Rozszerzenie pliku (Windows) Wybierz opcję dotyczącą trzyznakowego rozszerzenia wskazującego format pliku: Duże litery, aby dołączać rozszerzenia plików pisane wielkimi literami, Małe litery, aby dołączać rozszerzenia plików pisane małymi literami.

Dołącz rozszerzenie pliku (Mac OS) Rozszerzenia są niezbędne w przypadku plików, które mają być używane później lub które zostaną przeniesione do systemu Windows. Wybierz opcję dołączania rozszerzeń do nazw plików: Nigdy, aby zapisywać pliki bez rozszerzeń; Zawsze, aby dołączać rozszerzenia do nazw plików; Pytaj przy zapisie, aby rozszerzenia był dołączane do plików zależnie od wyboru użytkownika. Wybranie opcji Małe litery powoduje dołączanie rozszerzeń pisanych małymi literami.

Zapisywanie jako w oryginalnym folderze Podczas zapisywania obrazy domyślnie są umieszczane w folderze, z którego pochodzą. Usuń zaznaczenie tej opcji, aby zamiast domyślnego użyty został folder, w którym obraz został ostatnio zapisany.

Zapisuj w tle (CS6) Funkcja zapisywania w tle pozwala kontynuować pracę w programie Photoshop po wybraniu polecenia Zapisz. Dzięki niej nie trzeba czekać, aż program Photoshop ukończy zapisywanie pliku.

Automatycznie zapisuj informacje odzyskiwania (CS6) Program Photoshop automatycznie przechowuje informacje potrzebne do odzyskania danych po awarii. Dzieje się to w odstępach czasu określonych przez użytkownika. W przypadku awarii program Photoshop odzyskuje efekty pracy po ponownym uruchomieniu.

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 Jest zapisywana 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 Te miniaturki są wyświetlane w oknie dialogowym Otwórz.

Miniaturka Windows Jest zapisywany podgląd możliwy 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.

Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako i wybierz jeden z następujących formatów plików:

Format dużych dokumentów (PSB) Obsługuje dokumenty o dowolnym rozmiarze pliku. W plikach PSB są zachowywane wszystkie informacje charakterystyczne dla funkcjonalności programu Photoshop (jeśli jednak szerokość lub wysokość dokumentu przekracza 30 000 pikseli, niektóre filtry zaimplementowane jako wtyczki są niedostępne). 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.

Eksportowanie warstw do plików

W programie Photoshop warstwy mogą być eksportowane i zapisywane jako osobne pliki 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 wybierz miejsce docelowe dla eksportowanych plików. Wygenerowane pliki są domyślnie zapisywane w tym samym folderze co plik źródłowy.
- 3. W polu tekstowym Prefiks nazwy pliku wprowadź wspólną nazwę dla plików.
- 4. Aby wyeksportować tylko te warstwy, dla których włączono widoczność w panelu Warstwy, zaznacz opcję Tylko widoczne warstwy. Tej opcji należy użyć, jeśli mają być eksportowane tylko niektóre warstwy. Wyłącz widoczność dla warstw, które nie mają być eksportowane.

Do góry

- 5. Z menu Typ pliku wybierz format pliku. Ustaw niezbędne opcje.
- 6. Jeśli w eksportowanym pliku ma zostać osadzony profil przestrzeni roboczej, zaznacz opcję Dołącz profil ICC. Ma to duże znaczenie, gdy jest używana funkcja zarządzania kolorami.
- 7. Kliknij przycisk Uruchom.

Testowanie obrazów programu Photoshop dla urządzeń przenośnych przy użyciu aplikacji Adobe Device Central (CS5)

Do góry

Aplikacja Device Central umożliwia użytkownikom programu Photoshop sprawdzanie wyglądu plików programu Photoshop na różnych urządzeniach przenośnych.

Profesjonalni projektanci mogą tworzyć pliki programu Photoshop dla konkretnych urządzeń i łatwo je testować. Użytkownicy mogą utworzyć dokument w programie Photoshop na podstawie urządzenia docelowego.

Projektant interfejsu użytkownika może na przykład utworzyć makietę za pomocą programu Photoshop. Projektant może przetestować makiety na szeregu telefonów, wprowadzając konieczne zmiany, a następnie przekazać ulepszone makiety programistom.

Tworzenie zawartości dla telefonów komórkowych za pomocą aplikacji Adobe Device Central i programu Photoshop (CS5)

Do góry

- 1. Uruchom program Photoshop.
- 2. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
- 3. Kliknij opcję Device Central, aby zamknąć okno dialogowe programu Photoshop i otworzyć aplikację Device Central.
- 4. Wybierz typ zawartości,

Lista Biblioteka online wyświetlana z lewej strony zostanie zaktualizowana w celu wyświetlenia urządzeń obsługujących zawartość wybranego typu.

5. Zaznacz co najmniej jedno urządzenie docelowe na liście Biblioteka online i przeciągnij je na listę Biblioteka lokalna. Następnie zaznacz urządzenie docelowe na liście Biblioteka lokalna.

Aplikacja Device Central wyświetli proponowane rozmiary dokumentów określone na podstawie wybranych urządzeń (określone na podstawie rozmiarów ekranów urządzeń). Zależnie od projektu lub opracowywanej zawartości można utworzyć oddzielne dokumenty dla telefonów komórkowych o poszczególnych rozmiarach ekranu albo ustalić jeden rozmiar odpowiedni dla wszystkich urządzeń. Używając drugiej metody, warto zastosować najmniejszy lub największy z proponowanych rozmiarów dokumentów, aby uzyskać punkt odniesienia. U dołu zakładki można określić własny rozmiar.

6. Kliknij przycisk Utwórz.

W programie Photoshop zostanie otwarty pusty plik PSD o określonym rozmiarze. Nowy plik będzie miał domyślnie ustawione następujące parametry:

- Tryb koloru: RGB/8 bitów
- Rozdzielczość: 72 ppi
- Profil koloru: SRGB IEC61966-2.1
- 7. Korzystając z programu Photoshop, wypełnij pusty plik PSD zawartością.
- 8. Po zakończeniu wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń.
- 9. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń wybierz odpowiedni format i zmień pozostałe ustawienia eksportu zależnie od potrzeb.
- 10. Kliknij przycisk Device Central.

Na zakładce Emulator w aplikacji Device Central zostanie wyświetlony plik tymczasowy z podanymi ustawieniami eksportu. Aby kontynuować testowanie, kliknij dwukrotnie nazwę innego urządzenia na liście Zestawy urządzeń lub Biblioteka lokalna.

- 11. Jeśli po wyświetleniu podglądu w aplikacji Device Central będzie trzeba zmienić plik, należy wrócić do programu Photoshop.
- 12. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń w programie Photoshop wprowadź zmiany, na przykład wybierz inny format lub inną jakość eksportowania.
- 13. Aby ponownie przetestować plik przy użyciu nowych ustawień eksportowania, kliknij przycisk Device Central.
- 14. Gdy wynik eksportowania będzie odpowiedni, kliknij przycisk Zapisz w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń w programie Photoshop.

Uwaga: Aby otworzyć aplikację Device Central z poziomu programu Photoshop (zamiast tworzyć i testować plik), wybierz polecenie Plik > Device Central.

Więcej tematów Pomocy

- Zapisywanie obrazu Camera Raw w innym formacie
- Adobe Device Central informacje

(CC) BY-NC-SR

Formaty plików

Wybieranie formatu pliku Informacje o kompresji plików Uzyskiwanie maksymalnej zgodności plików PSD i PSB Format programu Photoshop (PSD) Photoshop 2.0, format Formaty Photoshop DCS 1.0 oraz 2.0 **Format Photoshop EPS Format Photoshop Raw** Format Digital Negative (DNG) Format BMP **Format Cineon** Format DICOM **Format GIF** Format IFF **Format JPEG** Format dużych dokumentów (PSB) **OpenEXR**, format **Format PCX** Format PDF **Plik PICT** Zasób PICT Pixar, format **Format PNG** Portable Bit Map, format Radiance, format **Format Scitex CT** Targa TIFF WBMP, format

Uwaga: Jeżeli obsługiwany format nie jest wyświetlany w odpowiednim oknie dialogowym albo podmenu, konieczne może być zainstalowanie modułu wtyczki dla tego formatu.

Wybieranie formatu pliku

Formaty plików graficznych różnią się między sobą pod względem sposobu reprezentacji danych obrazu (piksele lub wektory) oraz obsługiwanych technik kompresji i opcji programu Photoshop. Aby zachować wszystkie opcje programu Photoshop (warstwy, efekty, maski itd.), zapisz kopię obrazu w formacie programu Photoshop (PSD).

Tak jak większość formatów plików, format PSD obsługuje pliki o maksymalnym rozmiarze do 2 GB. Pliki o rozmiarze większym niż 2 GB należy zapisywać w formacie dużego dokumentu (PSB), Photoshop Raw (dotyczy tylko spłaszczonych obrazów), TIFF (do 4 GB) lub DICOM.

Standardowa głębia bitowa obrazów to 8 bitów na kanał. W celu osiągnięcia większego dynamicznego zakresu jasności można korzystać z obrazów 32- i 16-bitowych w następujących formatach:

Formaty dostępne dla obrazów 16-bitowych (wymagają użycia polecenia Zapisz jako)

Photoshop, Large Document Format (PSB), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG 2000, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, Portable Bit Map i TIFF.

Uwaga: Polecenie Zapisz dla Internetu i urządzeń automatycznie konwertuje obrazy 16-bitowe na wersję 8-bitową.

Formaty dostępne dla obrazów 32-bitowych (wymagają użycia polecenia Zapisz jako)

Photoshop, Format dużego dokumentu (PSB), OpenEXR, Portable Bitmap, Radiance i TIFF.

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:

Do góry

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 obrazów czarno-białych, obsługiwana przez formaty plików PDF i języka PostScript. (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.

Uzyskiwanie maksymalnej zgodności plików PSD i PSB

W przypadku pracy z plikami PSD i PSB w starszych wersjach programu Photoshop lub aplikacji, które nie obsługują warstw, można dodać spłaszczoną wersję obrazu do zapisywanego pliku.

Uwaga: Jeśli obraz zostanie zapisany we wcześniejszej wersji programu Photoshop, zostaną pominięte funkcje, których dana wersja nie obsługuje.

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Obsługa plików (Windows) lub Photoshop > Preferencje > Obsługa plików (Mac OS).
- 2. Z menu Maksymalizuj zgodność plików PSD i PSB wybierz dowolną opcję:
 - Zawsze Zapisuje obraz kompozytowy (spłaszczony) oraz warstwy dokumentu.

Zapytaj Pyta, czy maksymalizować zgodność podczas zapisywania.

Nigdy Zapisywany jest tylko obraz z warstwami.

💡 Wybierz opcję Zapytaj lub Nigdy, aby znacząco zmniejszyć wielkość pliku.

Format programu Photoshop (PSD)

Format programu Photoshop (PSD) jest to domyślny format pliku, który (obok formatu dużego dokumentu, PSB) jako jedyny obsługuje większość funkcji tego programu. Ścisła integracja produktów firmy Adobe powoduje, że w innych aplikacjach (takich jak Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects i Adobe GoLive) można bezpośrednio importować pliki PSD, zachowując wiele z 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. Jest również zachowywany wygląd dokumentu na wypadek, gdyby w przyszłych wersjach programu Photoshop zmieniono działanie niektórych funkcji. Dołączenie kompozytu znacznie przyspiesza wczytywanie obrazu i jego używanie w aplikacjach innych niż Photoshop. Niekiedy ta opcja może być wymagana w celu umożliwienia odczytania obrazu przez inne aplikacje.

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 jest niezbędna drukarka PostScript.

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

706

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.

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.

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. Można określić format systemu Windows lub OS/2®, a także głębię bitową 8 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 osobom korzystającym z technologii 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.

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

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

IFF (Interchange File Format) 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 przezroczystości. 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 dużych dokumentów (PSB)

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 przypadku dokumentów, których szerokość lub wysokość dokumentu przekracza 30 000 pikseli, niektóre filtry zaimplementowane jako wtyczki są niedostępne.)

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.

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. Plik OpenEXR obsługuje przezroczystość i tylko obrazy o 32 bitach na kanał. W tym formacie pliku wartości są przechowywane jako liczby zmiennoprzecinkowe przy użyciu 16 bitów na kanał.

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.

W programie Photoshop rozpoznawane są dwa typy plików PDF:

Pliki w formacie Photoshop PDF Tworzone, gdy w oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF zaznaczona jest opcja Zachowaj możliwości edycji

707

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

programu Photoshop. Pliki Photoshop PDF mogą zawierać tylko pojedyncze obrazy.

Format Photoshop PDF obsługuje wszystkie tryby koloru (poza trybem wielokanałowym) i funkcje obsługiwane przez standardowy format programu Photoshop. 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 Tworzone, gdy opcja Zachowaj możliwości edycji programu Photoshop w oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF jest odznaczona; tworzone również przez inne aplikacje, takie jak Adobe Acrobat lub Illustrator. Standardowe pliki PDF mogą zawierać wiele stron i obrazów.

Po otwarciu standardowego pliku PDF w programie Photoshop następuje rasteryzacja zawartości wektorowej i tekstowej, natomiast zawartość pikselowa zostaje zachowana.

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.

💡 Mimo że program Photoshop może otwierać pliki rastrowe PICT, nie może otwierać plików QuickDraw PICT ani zapisywać do formatu PICT.

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. Program Photoshop nie może jednak zapisywać do tego formatu.

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 PPM. 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,

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

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 zaprojektowany na potrzeby systemów z kartą graficzną Truevision i jest często obsługiwany przez aplikacje używające kolorów w systemie MS-DOS. Format Targa obsługuje obrazy RGB o głębi 16 bitów (5 bitów x 3 kanały kolorów plus jeden bit nieużywany), 24bitów (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

Standard Tagged-Image File Format (TIFF) jest używany do wymiany plików między aplikacjami i różnymi platformami komputerowymi. 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 notatek, przezroczystości oraz piramidy 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.

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.

Więcej tematów Pomocy

🗳 Zapisywanie obrazu Camera Raw w innym formacie

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Do góry

Do góry

Technologia ochrony praw autorskich Digimarc

Odczytywanie znaku wodnego Digimarc Dodawanie cyfrowych informacji o prawach autorskich Czynności poprzedzające dodawanie znaku wodnego Osadzanie znaku wodnego Korzystanie z ustawień trwałości znaku wodnego Pomiar siły sygnału

Uwaga: Wtyczki Digimarc wymagają 32-bitowego systemu operacyjnego. Nie są obsługiwane w 64-bitowych wersjach systemu operacyjnego Windows ani Mac OS.

Odczytywanie znaku wodnego Digimarc

- 1. Wybierz polecenie Filtr > Digimarc > Odczytaj znak wodny. Jeśli filtr wykryje znak wodny, zostanie wyświetlone okno dialogowe z identyfikatorem Digimarc, informacjami o autorze i atrybutami obrazu.
- Kliknij przycisk OK. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij polecenie Wyszukaj w Internecie. W przeglądarce internetowej zostanie wyświetlona strona internetowa firmy Digimarc, zawierająca szczegółowe informacje kontaktowe dotyczące twórcy o podanym identyfikatorze..

Dodawanie cyfrowych informacji o prawach autorskich

Do obrazów programu Photoshop można dodać informacje o prawach autorskich, powiadamiając tym samym użytkowników, że obraz jest chroniony prawem autorskim przy użyciu cyfrowego znaku wodnego wykonanego w technologii Digimarc ImageBridge. Znak wodny — cyfrowy kod dodawany do obrazu w postaci szumu — jest praktycznie nieuchwytny dla oka ludzkiego. 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 Znak wodny Digimarc najczęściej jest zachowywany po użyciu kompresji stratnej, takiej jak JPEG, ale jest zalecane używanie opcji zachowywania jakości, a nie zmniejszania rozmiaru pliku. Najlepsze efekty daje ustawienie jakości kompresji JPEG równej 4 lub więcej. 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.

Do góry

Do góry

projektantów i fotografików w specjalnie do tego przeznaczonej bazie danych. Następnie można osadzać otrzymany identyfikator we własnych

Osadzanie znaku wodnego

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

Aby otrzymać własny, niepowtarzalny identyfikator Digimarc należy najpierw zgłosić się do firmy Digimarc, która prowadzi rejestrację artystów,

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. Identyfikator Digimarc można uzyskać, klikając opcję Informacje. Spowoduje to uruchomienie przeglądarki i otwarcie strony internetowej firmy Digimarc (www.digimarc.com). 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.
- 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 obszarze Trwałość znaku wodnego wpisz wartość zgodnie z podanym dalej opisem, lub ustaw ją za pomocą suwaka.
- 7. Zaznacz opcję Weryfikuj, aby automatycznie ocenić trwałość znaku wodnego po jego osadzeniu.
- 8. Kliknij przycisk 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. Niższe wartości oznaczają mniejszą widoczność na obrazie i mniejszą trwałość. Takie znaki wodne mogą zostać uszkodzone w przypadku zastosowania filtrów lub wykonania operacji edycji, drukowania i skanowania obrazów. Wyższe wartości powodują, że znak jest bardziej trwały, ale na obrazie może się pojawić dostrzegalny szum.

Wybrane ustawienie powinno zależeć od planowanych zastosowań obrazu i celów, jakie mają spełniać znaki wodne. 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).

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.

wodny nie działa w przypadku obrazów, które już taki znak posiadają.

Opublikuj gotowy obraz ze znakiem wodnym.

Odczytaj znak wodny i skorzystaj z pomiaru siły sygnału dla sprawdzenia, czy znak wodny odpowiada wymaganiom.

Drukowanie

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Drukowanie z programu Photoshop | CC, CS6

Podstawy drukowania Informacje o drukowaniu Drukowanie obrazów Określanie położenia i skalowanie obrazów Drukowanie fragmentu obrazu Drukowanie danych wektorowych

Podstawy drukowania

Niezależnie od tego, czy obrazy będą drukowane na zwykłej drukarce biurowej, czy wysyłane do naświetlarni, znajomość podstaw drukowania sprawi, że praca będzie przebiegała sprawnie, a efekt końcowy będzie zgodny z oczekiwaniami.

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.

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. W tym procesie, określanym jako rozbarwienie, najczęściej używane są farby w kolorach niebieskozielonym, żółtym, karmazynowym i czarnym (kolory CMYK). W programie Photoshop istnieje możliwość dopasowania sposobu generowania poszczególnych płyt.

Jakość szczegółów Szczegółowość wydrukowanego obrazu zależy od rozdzielczości obrazu (piksele na cal) oraz rozdzielczości drukarki (liczba plamek na cal, ang. dpi). Większość drukarek laserowych PostScript ma rozdzielczość 600 dpi, a naświetlarki PostScript mają zwykle rozdzielczości równe lub większe niż 1200 dpi. Drukarki atramentowe nie drukują rzeczywistych punktów, ale natryskują mikroskopijne kropelki atramentu, co skutkuje w przybliżeniu rozdzielczością 300-720 dpi.

Informacje o drukowaniu na drukarkach biurowych

O ile nie są używane usługi drukarni, drukowanie obrazów odbywa się prawdopodobnie 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 można uzyskać zadowalające rezultaty. Podczas pracy z obrazem przeznaczonym do druku należy mieć na uwadze następujące kwestie:

- 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. W miarę możliwości użytkownik powinien także utworzyć niestandardowy profil dedykowany dla własnej drukarki i papieru, nawet jeśli profil dostarczony z drukarką daje akceptowalne wyniki.

Drukowanie obrazów

W menu Plik programu Photoshop dostępne są następujące polecenia dotyczące drukowania:

Drukuj Wyświetla okno dialogowe Drukuj, w którym można podejrzeć wydruk oraz ustawić opcje. (Dostosowane ustawienia są zapisywane jako nowe ustawienia domyślne po naciśnięciu przycisku Gotowe lub Drukuj).

Do góry

Do góry

Drukuj jeden Polecenie to pozwala wydrukować jedną kopię pliku bez wyświetlania okna dialogowego.

W celu usprawnienia pracy można uwzględnić polecenie Drukuj w operacjach. (Program Photoshop udostępnia wszystkie ustawienia drukowania w jednym oknie dialogowym).

Ustawianie opcji wydruku programu Photoshop i drukowanie

- 1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
- 2. Wybierz drukarkę, liczbę kopii oraz orientację układu.
- 3. W obszarze podglądu po lewej stronie dostosuj wizualnie położenie i skalę obrazu względem wybranego rozmiaru papieru i ustalonej orientacji. W prawej części okna można szczegółowo ustawić opcje położenia i rozmiaru, zarządzania kolorami, znaczników drukowania i innych parametrów.

Szczegółowe informacje można znaleźć w artykułach Skalowanie i rozmieszczanie obrazów i Drukowanie przy włączonej funkcji zarządzania kolorami w programie Photoshop.

- W systemie Mac OS można rozwinąć sekcję Zarządzanie kolorami i wybrać opcję Wyślij dane 16-bitowe, aby uzyskać najwyższą jakość subtelnych różnic kolorów, na przykład w przypadku jasnego nieba.
- 4. 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.

Położenie i skala obrazu

Do góry

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 Rozmiar obrazu. Skalowanie obrazu w oknie dialogowym drukowania wpływa jedynie na rozmiar i rozdzielczość wydruku obrazu. Jeśli na przykład w oknie Drukuj zostaną wybrane wartości 72 ppi (rozdzielczość) i 50% (skalowanie), to obraz zostanie wydrukowany z rozdzielczością 144 ppi, ale ustawienia rozmiaru dokumentu w oknie dialogowym Rozmiar obrazu pozostaną bez zmian. W oknie dialogowym drukowania pole Rozdzielczość druku u dołu sekcji Położenie i rozmiar wskazuje rozdzielczość wydruku przy bieżącym ustawieniu skalowania.

Wiele sterowników drukarek innych firm udostępnia opcję skalowania w oknie dialogowym ustawień drukowania. Jej ustawienie ma wpływ na wszystkie elementy strony, w tym na wielkość wszystkich znaczników strony (np. znaczników kadrowania). Tymczasem procentowy parametr skalowania, podany w poleceniu Drukuj, ma wpływ wyłącznie na rozmiar drukowanego obrazu (a nie ma na wielkość znaczników stron).

Uwaga: Aby uniknąć niedokładnego skalowania, określ stopień skalowania za pomocą polecenia Drukuj (a nie w oknie ustawień druku) i nie wpisuj wartości procentowych w obu oknach.

Zmienianie położenia obrazu na papierze

- Wybierz polecenia Plik > Drukuj, a następnie rozwiń ustawienia położenia i rozmiaru po prawej stronie. Następnie 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

- Wybierz polecenia Plik > Drukuj, a następnie rozwiń ustawienia położenia i rozmiaru po prawej stronie. Następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby dopasować obraz do obszaru druku wybranego papieru, kliknij opcję Skaluj, aby zmieścić na papierze.
 - Aby przeskalować obraz za pomocą danych liczbowych, usuń zaznaczenie opcji Skaluj, aby zmieścić na papierze, a następnie wpisz wartości w polach Wysokość i Szerokość.
 - · Aby uzyskać odpowiednią skalę, przeciągnij obwiednię wokół obrazu w obszarze podglądu.

Uwaga: Jeżeli zostanie wyświetlone ostrzeżenie, że obraz jest większy niż drukowany obszar papieru, kliknij przycisk Anuluj. Następnie wybierz polecenia Plik > Drukuj, rozwiń ustawienia położenia i rozmiaru po prawej stronie, po czym wybierz opcję Skaluj, aby zmieścić na papierze.

Drukowanie fragmentu obrazu

- 1. Za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne zaznacz fragment obrazu do wydrukowania.
- 2. Wybierz polecenia Plik > Drukuj, a następnie wybierz opcję Drukuj zaznaczony obszar.
- 3. W razie potrzeby dostosuj zaznaczony obszar, przeciągając trójkątne uchwyty na obramowaniu podglądu wydruku.
- 4. Kliknij przycisk Drukuj.

Drukowanie danych wektorowych

Do góry

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.

Uwaga: Niektóre tryby mieszania oraz efekty warstw wymagają zrasteryzowanych danych wektora.

- 1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
- 2. W polu opcji po prawej stronie przewiń w dół, a następnie rozwiń kategorię Opcje PostScript.
- 3. Wybierz polecenie Dołącz dane wektorowe.

Więcej tematów pomocy

- Rozmiar i rozdzielczość obrazu
- Informacje o próbach ekranowych kolorów
- Informacje o profilach kolorów

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Drukowanie z zastosowaniem zarządzania kolorami

Określanie kolorów przez program Photoshop Określanie kolorów przez drukarkę Drukowanie wersji próbnej

💡 Informacje o zasadach zarządzania kolorami i sposobie pracy z tą funkcją można znaleźć w artykule Omówienie zarządzania kolorami.

Określanie kolorów przez program Photoshop

Jeśli dysponujesz własnym profilem kolorów dla konkretnej kombinacji drukarki, tuszu i papieru, zarządzanie kolorami przez program Photoshop często pozwala uzyskać lepsze wyniki drukowania niż zarządzanie kolorami przez drukarkę.

- 1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
- 2. Rozwiń sekcję Zarządzanie kolorami w prawej części okna.
- 3. Dla opcji Obsługa kolorów wybierz ustawienie Kolory zarządzane w programie Photoshop.
- 4. W polu Profil drukarki wybierz profil, który najlepiej pasuje do urządzenia wyjściowego i typu papieru. Jeśli z bieżącą drukarką powiązano jakiekolwiek profile, to są one umieszczone na górze listy, a domyślny profil jest zaznaczony.

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 Instalowanie profilu kolorów).

5. (Opcjonalnie) Ustaw dowolną spośród następujących opcji:

Metoda konwersji kolorów Ta opcja odpowiada za sposób konwersji kolorów w programie Photoshop na docelową przestrzeń kolorów. Zobacz Informacje o metodach konwersji kolorów.

Kompensacja punktu czerni Ta opcja zapewnia — dzięki symulacji pełnego dynamicznego zakresu kolorów urządzenia wyjściowego — zachowanie szczegółów cieniowania.

6. (Opcjonalnie) Zaznacz dowolną z poniższych opcji poniżej podglądu wydruku:

Kolory wydruku próbnego Zaznacz tę opcję, aby wyświetlić kolory obrazu w obszarze podglądu w trakcie drukowania.

Alarm przestrzeni kolorów Włączone, gdy opcja Kolory wydruku próbnego jest zaznaczona. Wybierz tę opcję, aby podświetlić kolory spoza przestrzeni kolorów na obrazie zgodnie z wybranym profilem drukarki. Przestrzeń kolorów jest to zakres kolorów, które mogą zostać wyświetlone lub wydrukowane w danym systemie. Kolor wyświetlany w trybie RGB może wykraczać poza przestrzeń kolorów dla bieżącego profilu drukarki.

Pokaż biały papier Zmienia biały kolor w podglądzie na kolor papieru w wybranym profilu drukarki. Umożliwia to uzyskanie dokładniejszego podglądu wydruku w przypadku drukowania na papierze w kolorze złamanej bieli, takim jak papier gazetowy lub papier wysokiej jakości, który jest bardziej beżowy niż biały. Całkowita biel i czerń tworzą kontrast, dlatego ciemniejszy papier zmniejsza ogólny kontrast obrazu. Zastosowanie papieru w kolorze złamanej bieli może mieć również wpływ na ogólną kolorową poświatę obrazu, dlatego odcienie żółte drukowane na beżowym papierze mogą być bardziej brązowe.

- 7. Po kliknięciu przycisku Drukuj zostanie otwarte okno dialogowe Ustawienia druku, które pozwala ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki.
 - W systemie Windows kliknij przycisk Ustawienia druku, aby uzyskać dostęp do opcji sterownika drukarki.
 - W systemie Mac OS użyj menu podręcznego z okna dialogowego Ustawienia druku, aby uzyskać dostęp do opcji sterownika drukarki.
- 8. Wyłącz funkcję zarządzania kolorem przez drukarkę, 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.

9. Kliknij przycisk Drukuj.

Określanie kolorów przez drukarkę

Jeśli nie masz specjalnego profilu dostosowanego do drukarki i papieru, możesz włączyć konwersję kolorów na poziomie sterownika drukarki.

- 1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
- 2. Rozwiń sekcję Zarządzanie kolorami w prawej części okna.

Uwaga: Pozycja Profil dokumentu wskazuje profil osadzony w obrazie.

- 3. Dla opcji Obsługa kolorów wybierz ustawienie Kolory zarządzane w drukarce.
- 4. (Opcjonalnie) Za pomocą pola Metoda konwersji kolorów wybierz sposób konwersji na docelową przestrzeń kolorów. U dołu okna, w polu Opis, jest wyświetlane podsumowanie każdej z opcji.

Wiele sterowników drukarek, nie będących drukarkami PostScript, ignoruje tę opcję i korzysta z "wizualnej" metody konwersji kolorów. Więcej informacji zawiera artykuł Informacje o metodach konwersji kolorów.

- 5. Po kliknięciu przycisku Drukuj zostanie otwarte okno dialogowe Ustawienia druku, które pozwala ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki.
 - W systemie Windows kliknij opcję Ustawienia druku, aby uzyskać dostęp do opcji sterownika drukarki.
 - W systemie Mac OS użyj menu podręcznego z okna dialogowego Ustawienia druku, aby uzyskać dostęp do opcji sterownika drukarki.

Każdy sterownik drukarki ma inne opcje zarządzania kolorami. Użytkownicy, którzy nie potrafią włączyć zarządzania kolorem, powinni skorzystać z dokumentacji drukarki.

6. Kliknij przycisk Drukuj.

Do góry

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 Próby ekranowe kolorów.

Widom zmienia się automatycznie odpowiednio do wybranej próby. Aby utworzyć własne ustawienia próby, wybierz opcję Własne. Zapisanie takich ustawień spowoduje ich udostępnienie jako pozycji do wyboru w menu Ustawienia próby w oknie dialogowym drukowania.

- 2. Po wybraniu próby wybierz polecenie Plik > Drukuj.
- 3. Rozwiń sekcję Zarządzanie kolorami w prawej części okna.
- 4. Dla opcji Obsługa kolorów wybierz ustawienie Kolory zarządzane w programie Photoshop.
- 5. Z menu Profil drukarki wybierz profil urządzenia wyjściowego.
- 6. Wybierz opcję Sprawdzanie wydruków z menu powyżej menu Ustawienia próby lub Metoda konwersji kolorów.

Wpis Sprawdzanie profilu poniżej powinien odpowiadać wybranym wcześniej ustawieniom próby.

7. (Opcjonalnie) Ustaw dowolną spośród następujących opcji.

Ustawienia próby Wybierz dowolną z dostosowanych prób przechowywanych lokalnie na dysku twardym.

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. Po kliknięciu przycisku Drukuj zostanie otwarte okno dialogowe Ustawienia druku, które pozwala ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki.
 - W systemie Windows kliknij przycisk Właściwości, aby uzyskać dostęp do opcji sterownika drukarki.
 - W systemie Mac OS użyj menu podręcznego z okna dialogowego Ustawienia druku, aby uzyskać dostęp do opcji 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.

((cc)) EY-NC-SR Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.
Zaktualizowane wtyczki Stykówka II i Prezentacja PDF są ponownie dostępne w programach Photoshop CS6 i Photoshop CC. Dzięki zgodności z systemami 64-bitowymi zapewniają optymalną wydajność na nowoczesnych komputerach.

Niektóre procedury opisane w tym artykule dotyczą programu Adobe Bridge. Program Adobe Bridge nie jest domyślnie instalowany razem z programem Photoshop CC. Aby pobrać program Bridge CC, należy zalogować się w witrynie Adobe Creative Cloud i przejść do strony Apps (Aplikacje).

Tworzenie stykówki

Do góry

- 1. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - (Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzacja > 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 obrazy wyświetlane obecnie w programie Adobe Bridge. Po otwarciu okna dialogowego Stykówka II można wybrać inne obrazy.
- 2. W oknie dialogowym Stykówka II wskaż obrazy, które chcesz uwzględnić, za pomocą opcji menu Use (Użyj).

Uwaga: W przypadku wybrania opcji Bridge zostaną użyte wszystkie obrazy w programie Bridge, chyba że obrazy zostały wybrane przed użyciem polecenia Stykówka II. Obrazy zawarte w podfolderach nie są uwzględniane.

- 3. W obszarze Document (Dokument) podaj wymiary stykówki i dane dotyczące kolorów. Aby utworzyć stykówkę ze wszystkimi obrazami i tekstem na jednej warstwie zaznacz opcję Flatten All Layers (Spłaszcz wszystkie warstwy). Aby każdy obraz znalazł się na osobnej warstwie, a każdy podpis na osobnej warstwie tekstowej, usuń zaznaczenie opcji Flatten All Layers (Spłaszcz wszystkie warstwy).
- 4. W sekcji Thumbnails (Miniaturki) określ opcje układu miniaturek.
 - Z menu Place (Umieść) wybierz opcję układania miniaturek najpierw wierszami (poziomo od lewej do prawej, a następnie 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.
 - Zaznacz opcję Użyj odstępów automatycznych, aby program Photoshop automatycznie wyznaczał odstępy między miniaturkami na stykówce. Wyłączenie opcji Użyj odstępów automatycznych umożliwia samodzielne określenie odstępów wokół miniaturek (w pionie i poziomie).
 - Zaznacz opcję Rotate For Best Fit (Obróć, aby lepiej dopasować), aby program obracał obrazki niezależnie od ich orientacji w taki sposób, by jak najefektywniej mieściły się na stykówce.
- 5. Zaznacz opcję Use Filename As Caption (Użyj nazwy pliku jako podpisu), aby opisywać miniaturki za pomocą nazwy obrazu. Wybierz z menu krój i rozmiar czcionki podpisu.
- 6. Kliknij przycisk OK.

Tworzenie prezentacji PDF

Do góry

Polecenie Prezentacja PDF pozwala na tworzenie wielostronicowych dokumentów lub pokazów slajdów z różnych obrazów.

- 1. Wybierz polecenia Plik > Automatyzuj > Prezentacja PDF.
- 2. W oknie dialogowym Prezentacja PDF kliknij przycisk Przeglądaj i znajdź pliki, które chcesz dodać do prezentacji PDF. Wybierz polecenie Dodaj otwarte pliki, aby dodać pliki aktualnie otwarte w programie Photoshop.

Uwaga: Przeciągnij pliki w górę lub do dołu, aby zmienić ich kolejność w prezentacji. Aby użyć pliku więcej niż raz, zaznacz go i kliknij polecenie Powiel.

3. Wybierz opcje wyjścia i prezentacji. Kliknij przycisk Zapisz.

Uwaga: Prezentacje PDF są zapisywane jako zwykłe pliki PDF, a nie w formacie Photoshop PDF. Zostaną zrasteryzowane po ponownym otwarciu w programie Photoshop.

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Drukowanie obiektów 3D | Photoshop CC

Przygotowania do drukowania obiektów 3D Wyświetlanie podglądu i drukowanie obiektu 3D Narzędzia do obsługi druku 3D Często zadawane pytania Zobacz także

Program Photoshop umożliwia drukowanie wszystkich zgodnych modeli 3D bez ograniczeń nakładanych przez drukarkę 3D. Podczas przygotowań do druku program Photoshop automatycznie uszczelnia modele 3D.

Do góry

Przygotowania do drukowania obiektów 3D

- 1. Wybierz opcję Okno > Przestrzeń robocza > 3D, aby przełączyć się do przestrzeni roboczej 3D.
- 2. Otwórz model 3D w programie Photoshop. W razie potrzeby dostosuj rozmiar modelu 3D podczas jego otwierania.
- 3. Wybierz opcję 3D > Ustawienia druku 3D.

Właściwości 📲
🗄 💼 🎄 🧹 Ustawienia druku 3D
Drukuj do: Local 🗘
Drukarka: 3D Systems Cube 🗘
Objętość drukarki Centymetry 💠
Paziom szczegółów: Wysoki (0,10 mm) 💠
V Pokaż nakładkę objętości drukarki
Objętość drukarki
X: 115 Y: 115 Z: 115
Objętość sceny
X: 9,481 Y: 25 Z: 7,799
Skaluj do objętości druku
Szczegóły powierzchni
🥑 Mapy normalnych 🛛 Mapy nierówności 🗹 Krycie
V Podpory
St Podpory
Podłaże
1 4

Ustawienia druku 3D

4. W panelu Ustawienia druku 3D określ, czy druk ma się odbywać na drukarce podłączonej do komputera za pośrednictwem portu USB (drukarce lokalnej), czy w usłudze druku 3D online, takiej jak serwis Shapeways.com.

Uwaga: Witryna Shapeways.com jest czołową giełdą ze społecznością użytkowników drukarek 3D.W witrynie Shapeways.com są dostępne różnorodne profile drukarek, z których można korzystać podczas drukowania modeli 3D. Więcej informacji zawiera ta strona odpowiedzi na często zadawane pytania.

- Aby odświeżyć listę obsługiwanych drukarek lub profilów Shapeways.com, wybierz polecenie Znajdź najnowsze drukarki z menu podręcznego Drukuj do.
- 5. Wybierz drukarkę lokalną lub profil drukarki w serwisie Shapeways.com.
- Aby wyświetlić szacowane ceny drukowania modelu 3D przy użyciu dostępnych profilów Shapeways.com, wybierz opcję Drukarka > Oszacuj cenę .
- Wybierz jednostkę objętości drukarki cale, centymetry, milimetry lub piksele. Jednostka zostanie odzwierciedlona w wymiarach Objętość drukarki oraz rozmiarze płyty druku.



A. Model 3D B. Płyta druku C. Nakładka objętości drukarki

- Wybierz opcję w polu Poziom szczegółów dla wydruku 3D Niski, Średni lub Wysoki. Od wybranego poziomu szczegółów zależy czas drukowania obiektu 3D.
- 8. Jeśli objętość drukarki 3D nie była nakładana na model 3D, usuń zaznaczenie pola wyboru Pokaż nakładkę objętości drukarki .
- Dopasuj wymiary w obszarze Objętość sceny, aby określić żądany rozmiar drukowanego obiektu 3D. Zmiana jednej wartości (X, Y lub Z) powoduje odpowiednie skalowanie pozostałych dwóch. Modyfikacja wymiarów w obszarze Objętość sceny powoduje proporcjonalne skalowanie płyty druku pod modelem 3D.
- Wymiar w obszarze Objętość sceny można zmienić płynnie, klikając etykietę (X, Y lub Z) i przeciągając myszą w prawo lub lewo. Aby szybciej zmieniać wartość, należy przytrzymać klawisz Shift.



- 10. Wybranie opcji Skaluj do objętości druku powoduje, że program Photoshop automatycznie skaluje model 3D w celu wypełnienia dostępnej objętości wybranej drukarki.
- 11. Jeśli model 3D zawiera mapy normalnych, nierówności lub krycia, można ustawić ignorowanie dowolnych z nich przy drukowaniu modelu. Model 3D jest aktualizowany w czasie rzeczywistym w przypadku zmian tych ustawień w obszarze Szczegóły powierzchni.
- 12. Można określić, czy mają być drukowane elementy wspierające wymagane dla obiektu 3D (podpory i podłoże). Tej opcji należy używać ostrożnie, gdyż brak wymaganych elementów wspierających może uniemożliwić ukończenie druku modelu 3D.
- 13. Jeśli drukarka obsługuje wiele materiałów, można wybrać materiał, za pomocą którego zostanie wydrukowany obiekt 3D.

Wyświetlanie podglądu i drukowanie obiektu 3D

Po określeniu ustawień druku 3D wykonaj następujące czynności:

- 1. Kliknij ikonę Rozpocznij druk (L) lub wybierz polecenie 3D > Druk 3D. Program Photoshop ujednolici scenę 3D i przygotuje ją do procesu druku 3D.
- Jeśli wybrano drukowanie przy użyciu profilu Shapeways.com, program Photoshop wyświetli monit z informacją, że rzeczywista cena druku może być inna niż wyświetlona cena szacunkowa. Kliknij przycisk OK.
- 3. W wyświetlonym oknie podglądu można obracać, powiększać i przesuwać obiekt 3D przy użyciu narzędzi do obsługi kamery 3D.

Obracanie kamery 3D

Przetaczanie kamery 3D

Panoramowanie kamery 3D

- Przesuwanie kamery 3D
- Przywracanie pierwotnego położenia kamery 3D



Podgląd wydruku 3D

- Aby wyeksportować ustawienia druku 3D do pliku STL, kliknij opcję Eksportuj i zapisz plik w odpowiedniej lokalizacji na komputerze. Plik STL można wysłać do usługi online, takiej jak serwis Shapeways.com, lub umieścić na karcie SD w celu wydrukowania lokalnie.
- 5. Przejrzyj podsumowanie druku 3D i kliknij przycisk Drukuj.
- 💡 Trwający druk 3D można anulować, wybierając opcję 3D > Anuluj druk 3D.

Narzędzia do obsługi druku 3D

Program Photoshop udostępnia interaktywne narzędzia z kreatorami ułatwiające konfigurowanie, kalibrowanie i konserwację drukarki 3D. Tych narzędzi można używać tylko wtedy, gdy drukarka 3D jest włączona i podłączona do komputera.

- 1. Wybierz opcję 3D > Narzędzia drukarki 3D.
- 2. Wybierz narzędzie, które chcesz uruchomić.

Skalibruj płytę druku Pozwala wyrównać płytę druku. To narzędzie wykonuje następujące ogólne kroki:

- Monituje o usunięcie materiału pozostałego w drukarce 3D po druku.
- Inicjuje głowicę drukującą.
- · Pozwala dostosować odstęp między płytą druku a głowicą drukującą w dziewięciu położeniach dyszy.

Tego narzędzia można używać w trybie kreatora lub ręcznym.

Załaduj włókno Pozwala załadować włókno do drukarki 3D opartej na technologii osadzania topionego materiału (FDM, fused deposition modeling).

Usuń włókno Pozwala usunąć włókno z drukarki 3D FDM.

Zmień włókno Pozwala wymienić włókno w drukarce 3D FDM na nowe.

3. Należy wykonać instrukcje wyświetlone na ekranie.

Często zadawane pytania

Czy przed wydrukowaniem modelu można zastosować do niego przekrój poprzeczny?

Tak. Przed drukiem można zdefiniować sekcje przekroju w celu odkrojenia części modelu 3D. Wykonaj następujące czynności ogólne:

724

- 1. Wybierz opcję Okno > Przestrzeń robocza > 3D, aby przełączyć się do przestrzeni roboczej 3D.
- 2. Otwórz obiekt 3D, który chcesz wydrukować.
- 3. Wybierz opcję Scena w panelu 3D.

- 4. W panelu Właściwości zaznacz opcję Przekrój.
- 5. Określ ustawienia przekroju w panelu Właściwości.
- 6. Wybierz opcję 3D > Zastosuj przekrój do sceny.
- 7. Wydrukuj scenę 3D.



Odcięcie części kuli przed drukiem

Czy przed wydrukowaniem modelu można zastosować do niego mapy nierówności/krycia?

Tak. Wykonaj następujące czynności ogólne:

- 1. Wybierz materiał w panelu Scena.
- 2. W panelu Właściwości kliknij ikonę folderu () przy opcji Nierówności/Krycie i wczytaj teksturę. Można też zdefiniować nową teksturę, która ma zostać zastosowana do modelu 3D.
- 3. Po zdefiniowaniu nowej tekstury należy ją zapisać. Tekstura zostanie zastosowana do modelu 3D jako mapa nierówności/krycia.
- 4. Wydrukuj model 3D.



Stosowanie mapy nierówności do modelu 3D przed drukiem



Stosowanie mapy krycia do modelu 3D przed drukiem

Czy można drukować modele 3D w dwóch kolorach?

Jeśli drukarka 3D jest wyposażona w dwie głowice, można drukować modele 3D w dwóch kolorach. Model jest wtedy wyświetlany w dwóch kolorach w przestrzeni roboczej 3D oraz w podglądzie wydruku 3D.



Drukowanie modelu 3D w dwóch kolorach

Jak są drukowane modele 3D z wieloma warstwami?

W kontekście drukowania każda warstwa modelu 3D jest traktowana jako obiekt 3D. W razie potrzeby można scalać warstwy (3D > Scal warstwy 3D).

Zobacz także

- Malowanie 3D | CC, CS6
- Ulepszenia panelu 3D | Photoshop CC
- Dokumentacja programu Photoshop związana z grafiką 3D

(cc) EY-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Drukowanie zdjęć w układzie pakietu obrazów

Umieszczanie kilku zdjęć w pakiecie obrazów Dostosowywanie układu pakietu obrazów

Firma Adobe poleca

Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?



Elastyczne pakiety zdjęć z obiektami inteligentnymi Michael Hoffman Zaprojektuj własny szablon pakietu w programie Photoshop CS5.

Umieszczanie kilku zdjęć w pakiecie obrazów

Do góry

Aby skorzystać z wtyczki Pakiet obrazów opisanej poniżej, należy najpierw pobrać ją dla systemu Windows lub Mac OS. Możesz również utworzyć obraz i własny pakiet w programie Photoshop Lightroom, o ile go posiadasz. Zapoznaj się z artykułem Wybieranie szablonu drukowania w pomocy programu Lightroom.

Dysponując opcjonalną wtyczką Pakiet obrazów, na pojedynczej stronie można umieścić wiele kopii obrazu — podobnie jak robią to tradycyjne studia fotografii portretowej. Na tej samej stronie można również umieszczać różne zdjęcia. Szeroki wybór opcji rozmiaru i rozmieszczenia pozwala dostosować układ pakietu do wymagań użytkownika.



Układ pakietu obrazów

- 1. Pakiet obrazów to opcjonalna wtyczka. Pobierz i zainstaluj ją dla systemu Windows lub Mac OS.
- 2. Uruchom program Photoshop w trybie 32-bitowym (tylko w 64-bitowym systemie Mac OS)..
- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Program Photoshop) Wybierz polecenie Plik > Automatyzuj > Picture Package (Pakiet obrazów). Jeżeli otwartych jest wiele obrazów, wykorzystany zostanie obraz znajdujący się na wierzchu.
 - (Program Bridge) Wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Picture Package (Pakiet obrazów). Jeżeli przed wywołaniem polecenia Picture Package (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.

- 4. Dodaj do układu kolejne obrazy, wykonując jedną z następujących czynności:
 - W obszarze Source Images (Obrazy źródłowe) okna dialogowego Picture Package (Pakiet obrazów) wybierz opcję File (Plik) lub Folder (Folder) z menu Use (Użyj), a następnie kliknij przycisk Przeglądaj (Windows) lub Wybierz (Mac OS). W przypadku wyboru folderu można zaznaczyć opcję Include All Subfolders (Uwzględniaj podfoldery), aby dodać obrazy znajdujące się w podfolderach.
 - · Kliknij element zastępczy na podglądzie i wybierz obraz.

Picture Package	
Source Images Use: File Browse V Include Al Subfolders	
Document	- Layout
Page Size: 8.0 x 10.0 in	
Layout: (2)4×5 (4)2.5×3.5	1
Resolution: 72 pixels/inch 💌	Click to select a custom file.
Mode: RGB Color	
✓ Flatten All Layers	

Kliknij element zastępczy na podglądzie w oknie dialogowym Picture Package (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.

- 5. W obszarze Document (Dokument) okna dialogowego Picture Package (Pakiet obrazów) wybierz rozmiar strony, układ, rozdzielczość i tryb kolorów. Po prawej stronie okna dialogowego wyświetli się miniaturka wybranego układu.
- 6. Aby utworzyć pakiet zawierający wszystkie obrazy i tekst na jednej warstwie, należy zaznaczyć opcję Flatten All Layers (Spłaszcz wszystkie warstwy). Aby utworzyć pakiet zawierający oddzielnie warstwy obrazów i warstwy tekstowe, opcję Flatten All Layers (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.
- 7. W obszarze Label (Etykieta) wybierz źródło tekstu etykiety z menu Content (Treść), lub też wybierz opcję None (Brak). Jeśli jest zaznaczona opcja Custom Text (Własny tekst), należy wypełnić pole Custom Text.
- 8. Wybierz czcionkę, rozmiar czcionki, kolor, krycie, położenie i obrót etykiet.
- 9. Kliknij przycisk OK.

Dostosowywanie układu pakietu obrazów

Do góry

Funkcja Edit Layout (Edytuj układ) pakietu obrazów umożliwia modyfikowanie istniejących układów i tworzenie nowych. Własne układy są zapisywane w plikach tekstowych przechowywanych w folderze Layouts wewnątrz folderu Presets. Układy zapisane mogą być wielokrotnie wykorzystywane. Funkcja Edit Layout (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 > Picture Package (Pakiet obrazów).
- 2. W oknie dialogowym Picture Package (Pakiet obrazów) przejdź do menu Layout (Układ) i wybierz jeden z układów obrazów.
- 3. Kliknij przycisk Edit Layout (Edytuj układ).
- 4. Wpisz nazwę własnego układu w polu tekstowym Nazwa w oknie dialogowym Edit Layout (Edytuj układ) pakietu obrazów.
- 5. Zależnie od potrzeby, w obszarze Układ okna dialogowego Edit Layout (Edytuj układ) pakietu obrazów można wybrać rozmiar z menu Page Size (Rozmiar strony) albo wpisać wartości w polach tekstowych Width (Szerokość) i Height (Wysokość). Menu Jednostki natomiast umożliwia wybór cali, centymetrów, pikseli lub milimetrów.



Przeciąganie elementu zastępczego w nowe miejsce w układzie Picture Package (Pakiet obrazów)

- 6. W obszarze Grid (Siatka) okna dialogowego Edit Layout (Edytuj układ) pakietu obrazów zaznacz opcję Snap To (Przyciągaj do), aby wyświetlić siatkę ułatwiającą rozmieszczanie elementów we własnym układzie. Aby zmienić wygląd siatki, wpisz wartość w polu tekstowym Size (Rozmiar).
- 7. Aby dodać lub usunąć element zastępczy, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Add Zone (Dodaj strefę), aby dodać do układu element zastępczy.
 - · Zaznacz element zastępczy i kliknij przycisk Delete Zone (Usuń strefę), aby usunąć element z układu.
- 8. W celu zmodyfikowania elementu zastępczego zaznacz go i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmienić jego rozmiar wprowadź wartości w polach tekstowych Width (Szerokość) i Height (Wysokość).
 - Aby zmienić jego rozmiar kliknij i przeciągnij jego uchwyt. Jeżeli wielkość elementu zawierającego obraz ulegnie zmianie, polecenie Picture Package (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 zmienić jego położenie kliknij i przeciągnij element zastępczy w pożądane miejsce układu.
- 9. Kliknij Save (Zapisz).

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Drukowanie kolorów dodatkowych

Informacje o kolorach dodatkowych Tworzenie nowego kanału dodatkowego Przekształcanie kanału alfa w kanał koloru dodatkowego Edytowanie kanału koloru dodatkowego w celu dodania lub usunięcia koloru Zmiana kanału lub krycia kanału koloru dodatkowego Łączenie kanałów z kolorami dodatkowymi Dopasowywanie nakładających się 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 panelu Kanały (kolor dodatkowy odpowiadający pierwszemu kanałowi jest drukowany na wierzchu).
- Kolory dodatkowe można przenieść nad kanał domyślny na panelu Kanały tylko w trybie Wielokanałowy.
- · Kolory dodatkowe nie mogą być stosowane do poszczególnych warstw.
- Obrazy z kanałami kolorów dodatkowych są drukowane na drukarce kompozytowej przy użyciu krycia określonego w ustawieniu Twardość.
- Użytkownik może łączyć kanały dodatkowe z kanałami kolorów i rozdzielać kolor dodatkowy na jego kanały składowe.

Tworzenie nowego kanału dodatkowego

Użytkownik może utworzyć nowy kanał dodatkowy lub przekonwertować istniejący kanał alfa na kanał dodatkowy.

- 1. Aby wyświetlić panel Kanały, wybierz polecenie Okno > 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 a, umieszczony na panelu Kanały, z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
 - Wybierz polecenie Nowy kanał dodatkowy z menu panelu Kanały.

Utworzone zaznaczenie jest wypełniane aktualnie zdefiniowanym kolorem dodatkowym.

- 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.
 Q 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).

Do góry

Uwaga: Opcja Trwałość i opcje wyboru koloru wpływają tylko na podgląd ekranowy i wydruki kompozytowe. Nie mają wpływu na drukowanie rozbarwień.

Przekształcanie kanału alfa w kanał koloru dodatkowego

- 1. Jeśli w obrazie jest aktywne zaznaczenie, wybierz polecenie Zaznacz > Odznacz.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Kliknij dwukrotnie miniaturkę kanału alfa na panelu Kanały.
 - Wybierz kanał alfa na panelu Kanały, a następnie z menu panelu wybierz polecenie Opcje kanału.
- 3. Wybrać polecenie Kolor dodatkowy.
- 4. Kliknij pole kolorów i wybierz kolor w oknie dialogowym Próbnik kolorów albo kliknij przycisk Biblioteki kolorów i wybierz własny kolor. Kliknij przycisk OK.
- 5. Jeśli zachodzi taka potrzeba, zmienić nazwę kanału.
- 6. Kliknij przycisk OK.

Obszary kanału zawierające szarości są konwertowane na kolor dodatkowy.

7. Wybierz polecenie Obrazek > Dopasuj > Odwrotność, aby zastosować kolor do zaznaczonego obszaru kanału.

Edytowanie kanału koloru dodatkowego w celu dodania lub usuniecia koloru

- 1. Wybierz kanał dodatkowy na panelu 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. Kliknij dwukrotnie miniaturkę kanału dodatkowego na panelu 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. Uwaga: Opcja Trwałość i opcje wyboru koloru wpływają tylko na podgląd ekranowy i wydruki kompozytowe. Nie mają wpływu na drukowanie rozbarwień.

Łączenie kanałów z kolorami dodatkowymi

W trybie kolorów RGB lub CMYK można usunąć kanały dodatkowe i scalić je z kanałami kolorów standardowych. Scalenie kanałów dodatkowych w trybie CMYK powoduje, że uzyskane kolory zwykle nie odpowiadają dokładnie oryginalnym kolorom dodatkowym, ponieważ farby CMYK nie pozwalają na oddanie całej gamy kolorów dostępnych w przypadku farb w kolorach dodatkowych.

- 1. Wybierz kanał dodatkowy na panelu Kanały.
- 2. Wybierz polecenie Scal kanał dodatkowy z menu panelu.

Kolor dodatkowy zostanie przekonwertowany i scalony z kanałami kolorów. Kanał dodatkowy zostanie usunięty z panelu.

Łączenie kanałów kolorów dodatkowych spłaszcza obrazy z warstwami. Kolory dodatkowe są to specjalne, osobne farby używane zamiast





Do góry

Do góry

Do góry

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%.

Dopasowywanie nakładających się kolorów dodatkowych

Do góry

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. Na panelu Kanały wybierz kanał dodatkowy, który ma zostać wydrukowany.

2. Wybierz polecenie Zaznacz > Wczytaj zaznaczenie.

Q Aby szybko zaznaczyć obraz w kanale, przytrzymaj wciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i kliknij kanał na panelu 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 panelu Kanały wybierz kanał podstawowy leżący pod spodem i zawierający obszary do odcięcia. 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. Jeśli kolor dodatkowy w jednym z kanałów pokrywa się z więcej niż jednym innym kolorem dodatkowym, należy powtórzyć ten proces dla każdego kanału zawierającego obszary przeznaczone do usunięcia.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Profesjonalne drukowanie obrazów

Przygotowanie obrazów do druku Ustawianie opcji wyjściowych Drukowanie rozbarwień za pomocą programu Photoshop Przygotowywanie obrazu z kanałami dodatkowymi do wydrukowania z innej aplikacji Tworzenie zalewki Wyznaczanie rozdzielczości obrazów skanowanych dla publikacji

Przygotowanie obrazów do druku

Do góry

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 w formacie Photoshop PDF.

Ustawianie opcji wyjściowych

Do góry

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 obrazu.

Pasery Umożliwia wydrukowanie na obrazie punktury (tzw. celowników i paserów gwiazdkowych). Te znaczniki służą głównie do wyrównywania rozbarwień kolorów w drukarkach PostScript.

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, kliknij przycisk Tło i wybierz 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.

Interpolacja Zmniejsza występowanie nierównych krawędzi na obrazie o niskiej rozdzielczości, automatycznie ponownie próbkując w górę

podczas drukowania (na drukarkach PostScript). Ponowne próbkowanie może zmniejszyć ostrość (a tym samym jakość obrazu).

Informacje o opcji Dołącz dane wektorowe można znaleźć w sekcji Drukowanie danych wektorowych.

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.

Uwaga: Rozbarwienia dla dokumentów w kolorach CMYK, bichromii lub wielokanałowych drukowanych na drukarkach nieobsługujących języka PostScript mogą różnić się od rozbarwień występujących w przypadku drukarek PostScript.



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, Wielokanałowym lub Bichromia i wybierz polecenie Plik > Drukuj.
- Z menu podręcznego Obsługa kolorów wybierz opcję Rozbarwienia. *Uwaga:* W zależności od drukarki ustawionej na danym komputerze i jej sterowników opcje mogą się również pojawiać w drugim oknie dialogowym Ustawienia druku. W systemie Windows dostęp do opcji sterownika drukarki zapewnia przycisk Własności, a w systemie Mac OS — menu podręczne (w oknie dialogowym Ustawienia druku).
- 3. Kliknij przycisk Drukuj. Rozbarwienia zostaną wydrukowane dla każdego z kolorów obrazu.

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.
- 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).

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

Do góry

Do góry



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. Te problemy mogą nie być widoczne na ekranie, a jedynie 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. Wybierz opcję Edycja > Konwersja do profilu, aby wyświetlić obraz w przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego. Zobacz Konwersja kolorów dokumentu na inny profil (Photoshop)
- 2. Wybierz polecenie Obraz > Zalewki.
- 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

Do góry

Rozdzielczość, w jakiej będzie skalowane zdjęcie może być wybierane przy użyciu kilku różnych technik. Skanując zdjęcia przeznaczone do drukowania i znając dokładny rozmiar oraz dokładną liniaturę rastra, można za pomocą poniższych technik określić rozdzielczość skanowania. 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.
- 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 Rozmiar obrazu (z niezaznaczoną opcją ponownego próbkowania), a następnie wprowadzić prawidłowe wartości szerokości i długości.

Więcej tematów Pomocy

Ekranowa próba kolorów

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Bichromia

Informacje o bichromii Przekształcanie obrazu na tryb bichromii Modyfikacja krzywej bichromii dla danej farby Określanie kolorów nadruków Dopasowywanie wyświetlania kolorów nadruku Zapisywanie i wczytywanie ustawień bichromii Wyświetlanie pojedynczych kolorów obrazu bichromatycznego Drukowanie bichromii Eksportowanie obrazów bichromatycznych do innych aplikacji

Informacje o bichromii

Do góry

Do góry

W programie Photoshop termin bichromia oznacza zarówno bichromię, jak i monochromię, trichromię i kwadrychromię. Monochromia to obrazy w skali szarości drukowane jednorodną farbą inną niż czarna. Bichromia, trichromia i kwadrychromia to obrazy w skali szarości drukowane dwoma, trzema lub czterema farbami. Na tych obrazach odcienie szarości są przedstawiane przy użyciu kolorowych farb.

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

- Przekonwertuj obraz na skalę szarości, wybierając polecenie Obraz > Tryb > Skala szarości. Przekształcane mogą być tylko obrazy 8bitowe.
- 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 przycisk 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.

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...

Obrazy w bichromii nie muszą być konwertowane na tryb CMYK przed drukowaniem rozbarwień, ale warto pamiętać o zaznaczeniu opcji

- 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 70procentowymi 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 na 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.

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. Należy pamiętać, że to dopasowanie ma wpływ tylko na wygląd kolorów nadruku wyświetlanych na ekranie — nie dotyczy drukowania. 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. Wybierz odpowiedni kolor za pomocą próbnika kolorów i kliknij przycisk 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 na obrazie w trybie Wielokanałowy, to nie ma możliwości powrotu do oryginalnego trybu bichromii (chyba, że dostęp do niego zapewnia panel Historia). Aby dopasować rozłożenie farb i wyświetlić poszczególne klisze drukarskie, dopasuj ustawienia w oknie dialogowym Krzywe bichromii przed konwersją do trybu Wielokanałowy.

- 2. Na panelu Kanały wybierz kanał do sprawdzenia.
- 3. Wybierz polecenie Edycja > Cofnij Wielokanałowy, aby powrócić do trybu Bichromia.

Drukowanie bichromii

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

Rozbarwienia w menu Profile w obszarze Zarządzanie kolorami okna dialogowego drukowania. Konwersja na tryb CMYK obejmuje konwersję wszelkich kolorów specjalnych na ich odpowiedniki trybu CMYK.

Eksportowanie obrazów bichromatycznych do innych aplikacji

Do góry

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

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Określanie kolorów przez program Photoshop Określanie kolorów przez drukarkę Drukowanie wersji próbnej

💡 Informacje o zasadach zarządzania kolorami i sposobie pracy z tą funkcją można znaleźć w artykule Omówienie zarządzania kolorami.

Określanie kolorów przez program Photoshop

Jeśli dysponujesz własnym profilem kolorów dla konkretnej kombinacji drukarki, tuszu i papieru, zarządzanie kolorami przez program Photoshop często pozwala uzyskać lepsze wyniki drukowania niż zarządzanie kolorami przez drukarkę.

- 1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
- 2. Wybierz z menu podręcznego opcję Zarządzanie kolorami.
- 3. Dla opcji Obsługa kolorów wybierz ustawienie Kolory zarządzane w programie Photoshop.
- 4. W polu Profil drukarki wybierz profil, który najlepiej pasuje do urządzenia wyjściowego i typu papieru. Jeśli z bieżącą drukarką powiązano jakiekolwiek profile, to są one umieszczone na górze listy, a domyślny profil jest zaznaczony.

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 Instalowanie profilu.

5. (Opcjonalnie) Ustaw dowolną spośród następujących opcji.

Metoda konwersji kolorów Ta opcja odpowiada za sposób konwersji kolorów w programie Photoshop na docelową przestrzeń kolorów. Zobacz Informacje o metodach konwersji kolorów.

Kompensacja punktu czerni Ta opcja zapewnia — dzięki symulacji pełnego dynamicznego zakresu kolorów urządzenia wyjściowego — zachowanie szczegółów cieniowania.

Kolory wydruku próbnego Opcja jest włączona po wybraniu programu Photoshop do zarządzania kolorem. Zaznacz tę opcję, aby wyświetlić kolory obrazu w obszarze podglądu w trakcie drukowania.

Alarm przestrzeni kolorów Włączone, gdy opcja Kolory wydruku próbnego jest zaznaczona. Wybierz tę opcję, aby podświetlić kolory spoza przestrzeni kolorów na obrazie zgodnie z wybranym profilem drukarki. Przestrzeń kolorów jest to zakres kolorów, które mogą zostać wyświetlone lub wydrukowane w danym systemie. Kolor wyświetlany w trybie RGB może wykraczać poza przestrzeń kolorów dla bieżącego profilu drukarki.

Pokaż biały papier Zmienia biały kolor w podglądzie na kolor papieru w wybranym profilu drukarki. Umożliwia to uzyskanie dokładniejszego podglądu wydruku w przypadku drukowania na papierze w kolorze złamanej bieli, takim jak papier gazetowy lub papier wysokiej jakości, który jest bardziej beżowy niż biały. Całkowita biel i czerń tworzą kontrast, dlatego ciemniejszy papier zmniejsza ogólny kontrast obrazu. Zastosowanie papieru w kolorze złamanej bieli może mieć również wpływ na ogólną kolorową poświatę obrazu, dlatego odcienie żółte drukowane na beżowym papierze mogą być bardziej brązowe.

- 6. Po kliknięciu przycisku Drukuj zostanie otwarte okno dialogowe Ustawienia druku pozwalające ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki. W systemie Windows kliknij przycisk Właściwości, który zapewnia dostęp do opcji sterownika drukarki. W systemie Mac OS użyj menu podręcznego z okna dialogowego Ustawienia druku, aby uzyskać dostęp do opcji sterownika drukarki.
- 7. Wyłącz funkcję zarządzania kolorem przez drukarkę, 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 druku i ponów próbę drukowania.

Określanie kolorów przez drukarkę

Do góry

Jeśli nie masz specjalnego profilu dostosowanego do drukarki i papieru, możesz włączyć konwersję kolorów na poziomie sterownika drukarki.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

2. Wybierz polecenie Zarządzanie kolorami z menu podręcznego w prawym górnym rogu.

Zarządzanie Kolorami	
Wyjście	
Carządzanie Kolorami	
© <u>P</u> róba ₩	
(Profil: Brak)	
Obsługa <u>k</u> olorów:	
Kolory zarządzane w drukarce	•
Pamiętaj o włączeniu zarządzania kolorami w oknie drukarki.	
Profil drukarki:	
Profil drukarki: Roboczy RGB - sRGB IEC61966-2.1	Ŧ
Profil drukarki: Roboczy RGB - sRGB IEC61966-2.1 Mełoda konwersji kolorów:	-
Profil drukarki: Roboczy RGB - sRGB IEC61966-2.1 Metoda konwersji kolorów: Relatywna kolorymetryczna	•
Profil drukarki: Roboczy RGB - sRGB IEC61966-2.1 Metoda konwersji kolorów: Relatywna kolorymetryczna Kompensacja punktu czerni	•
Profil drukarki: Roboczy RGB - sRGB IEC61966-2.1 Metoda konwerzji kolorów: Relatywna kolorymetryczna Kompensacja punktu czerni Ustawienia próby:	•
Profil drukarki: Roboczy RGB - sRGB IEC61966-2.1 Metoda konwersji kolorów: Relatywna kolorymetryczna Kompensacja punktu czerni Ustawienia próby: CMYK roboczy	•
Profil drukarki: Roboczy RGB - sRGB IEC61966-2.1 Metoda konwersji kolorów: Relatywn a kolorymetryczna Kompensacja punktu czerni Ustawienia próby: CMYK roboczy Symuluj kolor papieru	•
Profil drukarki: Roboczy RGB - sRGB IEC61966-2.1 Metoda konwersji kolorów: Relatywna kolorymetryczna Kompensacja punktu czerni Ustawienia próby: CMYK roboczy Symuluj kolor papieru Symuluj czarną farbę	•

Wybierz polecenie Zarządzanie kolorami, aby wyświetlić dodatkowe opcje.

3. Wybierz dokument.

Profil jest wyświetlany w tym samym wierszu, w nawiasach.

- 4. Dla opcji Obsługa kolorów wybierz ustawienie Kolory zarządzane w drukarce.
- 5. (Opcjonalnie) W polu Cel wybrać cel renderingu, jaki ma obowiązywać podczas konwersji kolorów do docelowej przestrzeni kolorów.

Wiele sterowników drukarek, nie będących drukarkami PostScript, ignoruje tę opcję i korzysta z "wizualnej" metody konwersji kolorów. Więcej informacji zawiera artykuł Informacje o metodach konwersji kolorów.

- 6. Po kliknięciu przycisku Drukuj zostanie otwarte okno dialogowe Ustawienia druku pozwalające ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki. W systemie Windows kliknij opcję Ustawienia druku, aby uzyskać dostęp do opcji sterownika drukarki. W systemie Mac OS użyj menu podręcznego z okna dialogowego Ustawienia druku, aby uzyskać dostęp do opcji 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 obraz jest większy niż drukowalny obszar papieru, kliknij przycisk Anuluj, wybierz polecenie Plik > Drukuj i zaznacz pole wyboru Skaluj, aby zmieścić na papierze. Aby zmienić rozmiar papieru i układ, kliknij przycisk Ustawienia druku i ponów próbę drukowania.

Drukowanie wersji próbnej

Do góry

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 Próby ekranowe kolorów.

Można wybrać automatyczne wyświetlanie zmian zgodnie z wybraną próbą (o ile nie zostanie wybrana opcja Własne). W tym pierwszym wypadku pojawia się okno dialogowe Dostosuj warunek próbny. Własne ustawienia próby należy zapisać. Dopiero wtedy staną się one dostępne w menu Predefiniowane 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 podręcznego opcję Zarządzanie kolorami.
- 4. Wybierz opcję Próba.

Profil, którego nazwa pojawi się w nawiasie, powinien być zgodny z wybranymi wcześniej ustawieniami próby.

- 5. Dla opcji Obsługa kolorów wybierz ustawienie Kolory zarządzane w programie Photoshop.
- 6. Z menu Profil drukarki wybierz profil urządzenia wyjściowego.
- 7. (Opcjonalnie) Ustawić dowolną spośród następujących opcji.

Ustawienia próby Opcja jest dostępna, gdy w obszarze Drukuj zaznaczono opcję Próba. Z menu podręcznego wybierz dowolną z dostosowanych prób zapisanych na dysku twardym.

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. Po kliknięciu przycisku Drukuj zostanie otwarte okno dialogowe Ustawienia druku pozwalające ustawić opcje zarządzania kolorem przez sterownik drukarki. W systemie Windows kliknij przycisk Właściwości, który zapewnia dostęp do opcji sterownika drukarki. W systemie Mac OS użyj menu podręcznego z okna dialogowego Ustawienia druku, aby uzyskać dostęp do opcji 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 druku i ponów próbę drukowania.

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Drukowanie z programu Photoshop CS5

Podstawy drukowania Informacje o drukowaniu Drukowanie obrazów Określanie położenia i skalowanie obrazów Drukowanie danych wektorowych

Podstawy drukowania

Do góry

Niezależnie od tego, czy obrazy będą drukowane na zwykłej drukarce biurowej, czy wysyłane do naświetlarni, znajomość podstaw drukowania sprawi, że praca będzie przebiegała sprawnie, a efekt końcowy będzie zgodny z oczekiwaniami.

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*.

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. W tym procesie, określanym jako *rozbarwienie*, najczęściej używane są farby w kolorach niebieskozielonym, żółtym, karmazynowym i czarnym (kolory CMYK). W programie Photoshop istnieje możliwość dopasowania sposobu generowania poszczególnych płyt.

Jakość szczegółów Szczegółowość wydrukowanego obrazu zależy od rozdzielczości obrazu (piksele na cal) oraz rozdzielczości drukarki (liczba plamek na cal, ang. dpi). Większość drukarek laserowych PostScript ma rozdzielczość 600 dpi, a naświetlarki PostScript mają zwykle rozdzielczości równe lub większe niż 1200 dpi. Drukarki atramentowe nie drukują rzeczywistych punktów, ale natryskują mikroskopijne kropelki atramentu, co skutkuje w przybliżeniu rozdzielczością 300-720 dpi.

Informacje o drukowaniu na drukarkach biurowych

O ile nie są używane usługi drukarni, drukowanie obrazów odbywa się prawdopodobnie 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 można uzyskać zadowalające rezultaty. Podczas pracy z obrazem przeznaczonym do druku należy mieć na uwadze następujące kwestie:

- 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. W miarę możliwości użytkownik powinien także utworzyć niestandardowy profil dedykowany dla własnej drukarki i papieru, nawet jeśli profil dostarczony z drukarką daje akceptowalne wyniki.

Drukowanie obrazów

Użytkownicy programu Photoshop mogą korzystać z następujących poleceń dotyczących drukowania:

Drukuj Wyświetla okno dialogowe Drukuj, w którym można podejrzeć wydruk oraz ustawić opcje. (Dostosowane ustawienia są zapisywane jako nowe ustawienia domyślne po naciśnięciu przycisku Gotowe lub Drukuj).

Drukuj jeden Polecenie to pozwala wydrukować jedną kopię pliku bez wyświetlania okna dialogowego.

Do góry

W celu usprawnienia pracy można uwzględnić polecenie Drukuj w operacjach. (Program Photoshop udostępnia wszystkie ustawienia drukowania w jednym oknie dialogowym).

Ustawianie opcji wydruku programu Photoshop i drukowanie

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.



Okno dialogowe drukowania

A. Wyświetlenie podglądu wydruku **B.** Ustawienie opcji drukarki i zadań drukowania **C.** Ustawienie orientacji papieru **D.** Określenie położenia i skalowanie obrazu **E.** Określenie opcji wyjściowych dotyczących przygotowania dokumentu do druku **F.** Określenie opcji zarządzania kolorami i prób

2. Wybierz drukarkę, liczbę kopii oraz orientację strony.

W systemie Mac OS wysłanie do drukarki 16-bitowych danych powoduje wygenerowanie wydruku o najwyższej możliwej jakości z delikatnie stopniowanymi tonami, np. jasnego nieba.

- 3. Dopasować położenie i skalę obrazu do rozmiaru i orientacji papieru. Zapoznaj się z artykułem Określanie położenia i skalowanie obrazów.
- 4. Ustaw opcje Zarządzanie kolorami i Wyjście, do których dostęp można uzyskać z menu podręcznego w prawym górnym rogu.
- 5. 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.

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 druku i ponów próbę drukowania.

Ustawianie opcji drukarki

- 1. W oknie dialogowym Drukuj kliknij przycisk Ustawienia druku.
- 2. Ustaw odpowiednie opcje rozmiaru papieru, źródła i orientacji strony.

Dostępne opcje zależą od drukarki, sterowników drukarki i systemu operacyjnego.

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 Rozmiar obrazu. Skalowanie obrazu w oknie dialogowym drukowania wpływa jedynie na rozmiar i rozdzielczość wydruku obrazu. Jeśli na przykład w oknie Drukuj zostaną wybrane wartości 72 ppi (rozdzielczość) i 50% (skalowanie), to obraz zostanie wydrukowany z rozdzielczością 144 ppi, ale ustawienia rozmiaru dokumentu w oknie dialogowym Rozmiar obrazu pozostaną bez zmian. Pole Rozdzielczość drukowania, umieszczone pod polem Przeskalowany rozmiar wydruku pokazuje rozdzielczość drukowania przy bieżącym ustawieniu skalowania.

Wiele sterowników drukarek innych firm udostępnia opcję skalowania w oknie dialogowym ustawień drukowania. Jej ustawienie ma wpływ na wszystkie elementy strony, w tym na wielkość wszystkich znaczników strony (np. znaczników kadrowania). Tymczasem procentowy parametr skalowania, podany w poleceniu Drukuj, ma wpływ wyłącznie na rozmiar drukowanego obrazu (a nie ma na wielkość znaczników stron).

Uwaga: Jeśli w oknie Ustawienia druku 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 druku i nie wpisuj wartości procentowych w obu oknach.

Zmiana położenia obrazu na papierze

- 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

- 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 odpowiednią skalę, wybierz opcję Obwiednia i przeciągnij uchwyt obwiedni na obszarze podglądu.

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.

Uwaga: Niektóre tryby mieszania oraz efekty warstw wymagają zrasteryzowanych danych wektora.

- 1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
- 2. Z menu podręcznego wybierz opcję Wyjście.
- 3. Zaznacz opcję Dołącz dane wektorowe.
- 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 druku i ponów próbę drukowania.

Więcej tematów pomocy

- Rozmiar i rozdzielczość obrazu
- Informacje o próbach ekranowych kolorów
- Informacje o profilach kolorów

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Automatyzacja

Operacje wsadowe Infinite Skills (9 sierpnia 2012) Samouczek wideo

Część zawartości dostępnej po kliknięciu łączy na tej stronie może być wyświetlana tylko w języku angielskim.

Korzystanie ze skryptów

Obsługa JavaScript

Automatyczne uruchamianie skryptów i operacji

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: Odpowiednie informacje zawiera dokumentacja dotycząca skryptów instalowana w folderze Photoshop CS5/Scripting/Documents. Wtyczka Scriptlistener znajduje się w folderze Photoshop CS5/Scripting/Utilities.

Obsługa JavaScript

Wybierz polecenie Plik > Skrypty, a następnie zaznacz skrypt na liście. Lista skryptów obejmuje wszystkie pliki z rozszerzeniem js i jsx zapisane w folderze Photoshop CS5/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 zdarzeniach, których mogą dotyczyć skrypty, 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, wybierz zestaw operacji z pierwszego menu podręcznego, a następnie wybierz operację z tego zestawu w drugim menu. Aby operacja była wyświetlana w menu, wcześniej musi zostać wczytana 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.

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Do góry

Przetwarzanie wsadowe

Konwersja plików za pomocą funkcji Procesor obrazów Przetwarzanie wsadowe plików Tworzenie dropletu z operacji Opcje przetwarzania wsadowego i za pomocą dropletów

Konwersja plików za pomocą funkcji Procesor obrazów

Procesor obrazów umożliwia konwertowanie i przetwarzanie wielu plików naraz. W odróżnieniu od polecenia Sekwencja wsadowa Procesor obrazów pozwala przetwarzać pliki bez wcześniejszego tworzenia operacji. Procesor obrazów umożliwia wykonywanie następujących 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.
- Zmienianie 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 dowolną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Plik > Skrypty > Procesor obrazów (Photoshop).
 - Wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Procesor obrazów (Bridge).
- 2. Zaznacz obrazy do przekonwertowania. Można przekonwertować wszystkie otwarte pliki albo pliki zapisane we wskazanym folderze.
- 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 używane wyłącznie przez tę funkcję. Jeśli są przetwarzane obrazy typu Camera Raw, podczas ich przetwarzania są używane ich bieżące ustawienia, chyba że zostaną zmienione w Procesorze obrazów.

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.

Dostosuj rozmiar 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 panel Operacje.

Informacje o prawach autorskich Wprowadzony tekst jest wstawiany w pliku jako metadane IPTC dotyczące praw autorskich. Ten tekst zastępuje odpowiadające mu metadane dotyczące praw autorskich oryginalnego pliku.

Dołącz profil ICC W zapisywanych plikach są osadzane profile kolorów.

- 7. Kliknij przycisk Uruchom.
- Przed konwersją obrazów kliknij przycisk Zapisz i zapisz w ten sposób bieżące ustawienia okna dialogowego. Gdy w przyszłości zajdzie potrzeba użycia tych ustawień, będzie można kliknąć przycisk Wczytaj i odszukać je w zapisie ustawień funkcji Procesor obrazów.

Przetwarzanie wsadowe plików

Do góry

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. Niekiedy trzeba użyć w skanerze lub aparacie fotograficznym specjalnej wtyczki do pozyskiwania obrazów, która obsługuje operacje.

Uwaga: Jeśli wtyczka zewnętrzna nie pozwala importować kilku dokumentów jednocześnie, to podczas przetwarzania wsadowego lub wykonywania operacji urządzenie może przestać działać. Dodatkowe informacje na ten temat można uzyskać u producenta wtyczki. Istnieje możliwość importowania obrazów PDF z innych programów, między innymi 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 może być konieczne utworzenie dla nich nowego folderu przed rozpoczęciem przetwarzania.

Aby przetwarzanie wsadowe obejmowało wiele operacji, należy utworzyć nową operację polegającą na wykonywaniu wszystkich innych operacji i przypisać przetwarzanie wsadowe do tej operacji. Aby przetworzyć wsadowo kilka folderów, należy utworzyć w folderze skróty do innych folderów, które mają zostać przetworzone, a następnie zaznaczyć opcję Uwzględniaj podfoldery.

W celu usprawnienia przetwarzania wsadowego należy zmniejszyć liczbę zapisanych stanów historii i usunąć zaznaczenie opcji Automatyczne tworzenie pierwszej migawki na panelu Historia.

Przetwarzanie wsadowe plików

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Plik > Automatyzacja > Sekwencja wsadowa (Photoshop)
 - Wybierz Narzędzia > Photoshop > Sekwencja wsadowa (Bridge)
- 2. Określ operację, za pomocą której mają być przetwarzane pliki w menu podręcznych Zestaw i Operacja. W menu są wyświetlane operacje dostępne na panelu Operacje. Jeśli określona operacja nie znajduje się w menu, należy wybrać inny zestaw lub wczytać zestaw na panel.
- Z menu podręcznego Źródło wybierz 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.

Przetwarzanie wsadowe na różne formaty plików z folderów zagnieżdżonych

- 1. Przetwarzaj foldery w normalny sposób, aż do kroku Cel.
- 2. Jako cel wybierz polecenie Zapisz i zamknij. Ustawiając opcje funkcji Przesłoń instrukcje operacji Zapisz jako, można uzyskać następujące efekty:
 - Jeśli występujące w operacji polecenie Zapisz jako będzie zawierać nazwę pliku, zostanie ona zastąpiona nazwą dokumentu zapisywanego; wszystkie polecenia Zapisz jako będą traktowane tak, jakby zostały zarejestrowane bez nazw plików.
 - Folder określony w poleceniu Zapisz jako zostanie zastępiony pierwotnym 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 wyostrzenie i zmianę rozmiarów obrazów JPEG oraz zapisanie ich w oryginalnych folderach. Utworzona zostanie operacja z etapami wyostrzania, zmiany rozmiaru i polecenia 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 operacjęZapisz jako.

Tworzenie dropletu z operacji

Funkcja droplet stosuje daną operację do jednego lub wielu obrazów albo folderów obrazów przeciągniętych na ikonę Droplet. Droplet może zostać zapisany na biurku lub w wybranym miejscu na dysku.



Ikona Droplet

Podstawę dropletów stanowią operacje, co oznacza, że przed utworzeniem dropletu należy utworzyć odpowiednią operację na panelu Operacje. (Zobacz Tworzenie operacji).

- 1. Wybierz polecenie Plik > Automatyzacja > 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 operację na panelu Operacje w celu wstępnego wybrania menu).
- 4. Ustaw opcje przetwarzania zestawu, zapisywania i nazywania pliku. Opis ustawień okna dialogowego Sekwencja wsadowa można znaleźć w sekcji Opcje przetwarzania wsadowego i za pomocą dropletów.

Wskazówki dla dropletów wieloplatformowych

Tworząc droplety, które mają być używane w systemie Windows i Mac OS, należy pamiętać o następujących kwestiach:

- 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 krok operacji odnosi się do nazwy pliku lub folderu (na przykład jest to polecenie Otwórz, polecenie Zapisz jako lub polecenie dopasowania wczytujące swoje ustawienia z pliku), operacja jest zatrzymywana i jest wyświetlany monit o podanie nazwy pliku.

Przetwarzanie pliku za pomocą dropletu

💠 Przeciągnij plik lub folder na ikonę dropletu. Zostanie uruchomiony program Photoshop, jeżeli nie został uruchomiony wcześniej.

Opcje przetwarzania wsadowego i za pomocą dropletów

Do góry

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. Ostatnio otwierany plik jest tym, którego nazwa występuje w danej operacji, dlatego polecenie Sekwencja wsadowa 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 razie polecenie Sekwencja wsadowa nie otworzy plików przeznaczonych do przetworzenia wsadowego. Zaznaczenie tej opcji nie powoduje zignorowania całości polecenia Otwórz, a tylko wyboru 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 wymaganych przez operację.

Dołącz wszystkie podfoldery Będą przetwarzane wszystkie pliki w podfolderach wskazanego folderu.

Pomijaj ostrzeżenia dotyczące profilu kolorów Zostaną wyłączone komunikaty o kolorach.

Pomijaj okna dialogowe opcji otwierania plików. Będą ukrywane okna dialogowe opcji otwierania plików. Jest to użyteczne w przypadku przetwarzania wsadowego operacji na plikach obrazów Camera Raw. Dzięki nim mogą być używane ustawienia domyślne lub określone uprzednio.

Miejsce docelowe, menu Pozwala ustalić miejsce zapisywania 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 zostało polecenie Zapisz i zamknij), z zachowaniem nazw podanych w sekcji Nazywanie pliku okna dialogowego Sekwencje wsadowe.

Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, a dana operacja zawiera polecenie Zapisz jako, pliki zostaną zapisane w folderze określonym w operacji za pomocą tego polecenia, a nie w folderze określonym w poleceniu Sekwencja wsadowa. Ponadto jeśli ta opcja nie jest zaznaczona, a polecenie Zapisz jako danej operacji zawiera konkretną nazwę pliku, polecenie Sekwencja wsadowa nadpisuje 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 określonego w poleceniu Sekwencja wsadowa, w operacji należy uwzględnić zapis obrazu. Następnie, tworząc sekwencję wsadową, należy zaznaczyć opcję Przesłoń instrukcje operacji Zapisz jako oraz wybrać folder docelowy. W przypadku zmieniania 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 za pomocą polecenia Sekwencja wsadowa nie można zapisać przetworzonych plików. Wybranie tej opcji nie powoduje pominięcia całego polecenia Zapisz jako, lecz jedynie określonej nazwy pliku i folderu.

Uwaga: Polecenia Sekwencja wsadowa i Utwórz droplet nie obsługują pewnych opcji zapisu (na przykład opcji kompresji JPEG czy opcji TIFF). Aby można było korzystać z tych opcji, należy zarejestrować w operacji krok Zapisz jako zawierający pożądane opcje, a następnie skorzystać z opcji Przesłoń operacjęZapisz jako. Pozwoli to zagwarantować, 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 z menu podręcznych lub wprowadź w polach tekst, który ma zostać dołączony do domyślnych nazw dla wszystkich plików. Podane pola umożliwiają zmienianie kolejności i formatowania fragmentów nazw plików. Należy dołączyć co najmniej jedno pole, którego wartość jest niepowtarzalna dla wszystkich plików (na przykład nazwę pliku, numer seryjny lub literę serii). Pozwoli to zapobiec nadpisaniu jednego pliku przez inny. Początkowy numer seryjny jest to numer wyświetlany wstępnie we wszystkich polach numerów seryjnych. W polach liter serii zawsze na początku stoi "A".

Zgodność Ta opcja umożliwia zachowanie zgodności 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, zarejestruj polecenie Zapisz jako oraz polecenie Zamknij (jako część oryginalnej operacji). Następnie, podczas konfigurowania przetwarzania wsadowego, należy zaznaczyć w polu Cel opcję Przesłoń operację "Zapisz jako".

Menu Błąd Menu to wskazuje sposoby radzenia sobie z błędami występującymi podczas przetwarzania:

Zatrzymaj, gdy wystąpi błąd Przetwarzanie jest wstrzymywane, aż do potwierdzenia komunikatu o błędzie.

Zapisz 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).

Więcej tematów Pomocy

Wideo o przetwarzaniu obrazu

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie grafiki o zmiennych danych

Definiuj zmienne Zmienianie nazwy zmiennej Definiowanie zestawu danych Podgląd lub stosowanie zestawu danych Projektowanie grafiki z wykorzystaniem zestawów danych Tworzenie zestawów danych w plikach zewnętrznych Importowanie zestawu danych

Grafika oparta na 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.

Proces tworzenia grafiki na podstawie szablonów i zestawów danych obejmuje następujące etapy:

1. Utworzenie obiektu graficznego, który będzie pełnił funkcję szablonu.

Wydzielenie zmiennych elementów graficznych za pomocą warstw.

2. Zdefiniowanie zmiennych.

Zmienne odpowiadają zmiennym fragmentom obrazu. (Więcej informacji zawiera sekcja Definiuj zmienne).

3. Utworzenie i zaimportowanie zestawów danych.

Zestawy danych mogą zostać utworzone wewnątrz szablonu lub zaimportowane z pliku tekstowego. (Więcej informacji zawiera sekcja Definiowanie zestawu danych oraz Tworzenie zestawów danych w plikach zewnętrznych).

4. Sprawdzenie wyników zastosowania poszczególnych zestawów danych.

Czynność tę należy wykonać przed wyeksportowaniem plików. (Więcej informacji w sekcji Podgląd lub stosowanie zestawu danych).

5. Wygenerowanie grafiki przez wyeksportowanie ich z zastosowaniem danych.

W programie Photoshop grafikę można eksportować w postaci plików PSD. (Więcej informacji w sekcji Projektowanie grafiki z wykorzystaniem zestawów danych).



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

Uwaga:	Program GoLive	rozpoznaje wszyst	kie zmienne te	ekstowe oraz	zmienne typ	u Widoczność,	jednak nie	rozpoznaje	zmiennych typu
Zastepov	vanie pikseli.								



Dwie wersje obrazu 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. Wybierz 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 menu podręcznego 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. (Ta opcja 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. (Ta opcja 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.

754

Zmienianie nazwy 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.

Definiowanie zestawu danych

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 menu podręcznego w górnej części okna.

Uwaga: Aby móc edytować domyślny zestaw danych, trzeba zdefiniować co najmniej jedną zmienną.

- 2. Kliknij przycisk Nowy zestaw danych 3.
- 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 1, 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 podręcznego 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

Można 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. 🏘 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 nazwe bazowa dla wszystkich generowanych plików. W razie potrzeby można utworzyć własny schemat nazywania plików.
- 3. Kliknij przycisk Wybierz folder, a następnie wybierz katalog docelowy dla plików.
- 4. Wybierz zestawy danych do wyeksportowania.
- 5. Kliknij przycisk OK.

Do góry

Do góry

Do góry
Tworzenie zestawów danych w plikach zewnętrznych

Użytkownik może utworzyć zewnętrzny plik tekstowy zawierający różne zestawy danych dla tej samej zmiennej — plik taki można 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></sep>	Przecinki lub znaki tabulacji oddzielające poszczególne zmienne i wartości. W przypadku przecinka jest generowany plik CSV.			
<nl></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 odpowiada liczbie 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. Odszukaj plik tekstowy do zaimportowania.

3. Ustaw 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 przycisk OK.

(CC) BY-NC-SR

Tworzenie operacji

Wytyczne dotyczące rejestrowania operacji Nagrywanie operacji Nagraj ścieżkę Wstawianie przerw Zmiana ustawień podczas odtwarzania operacji Wyłączanie poleceń z operacji Wstawianie nienagrywalnego polecenia menu Edycja i ponowne nagrywanie operacji

Wytyczne dotyczące rejestrowania operacji

Do góry

Przed rozpoczęciem nagrywania zadań należy zapoznać się z następującymi uwagami:

- · W zadaniu można umieścić większość poleceń, choć nie wszystkie.
- Nagrywanie może dotyczyć operacji wykonywanych za pomocą narzędzi Ramka zaznaczenia, Przesunięcie, Wielokąt, Lasso, Różdżka, Kadrowanie, Plasterek, Magiczna gumka, Gradient, Wiadro z farbą, Tekst, Kształt, Uwagi, Kroplomierz i Próbnik kolorów, a ponadto czynności wykonywanych przy użyciu paneli 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. 3-pikselowe rozmycie gaussowskie nie utworzy na przykład takiego samego efektu w pliku o rozdzielczości 72 ppi jak w pliku o rozdzielczości 144 ppi. Podobnie narzędzie Balans kolorów nie zadziała w pliku opartym na skali szarości.
- Gdy są nagrywane operacje obejmujące określanie ustawień w oknach i na panelach, w operacji są rejestrowane ustawienia obowiązujące w chwili nagrywania. Nagrywanie operacji obejmuje wszelkie zmiany ustawień w oknie dialogowym lub na panelu.

Uwaga: W większości okien dialogowych są zachowywane wartości poprzednich ustawień. Podczas nagrywania należy zatem sprawdzić, czy okno zawiera pożądane ustawienia.

- Narzędzia i operacje modalne jak również narzędzia o własności nagrywania położeń działają z wykorzystaniem bieżących jednostek miarki. Aby zastosować efekt operacji lub narzędzia modalnego (np. polecenia przekształcania), naciśnij 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.
 - Podczas nagrywania 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, należy nagrać polecenie Odtwarzaj znajdujące się w menu panelu Operacje.

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 zmienia 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 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 za pomocą narzędzia Pióro lub Zaznaczanie składników ścieżki) jako części operacji. Podczas odtwarzania 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 zostać nagrana ścieżka.
 - · Zaznacz polecenie, po którym ma zostać nagrana ścieżka.
- 2. Zaznacz istniejącą ścieżkę na panelu Ścieżki.
- 3. Z menu panelu Operacje wybierz polecenie Wstaw ścieżkę.

Jeśli w jednej operacji jest nagrywanych kilka poleceń Wstaw ścieżkę, to każda ścieżka zastępuje poprzednią w pliku docelowym. Aby dodać kilka ścieżek, należy nagrać polecenie Zapisz ścieżkę przy użyciu 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

Operacje wykonywane są domyślnie 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, oznaczone są czerwonymi ikonami okien dialogowych 🗔. Kontrolkę modalną można ustawić w trybie Przycisku.

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.

Do góry

Do góry

Wyłączanie poleceń z operacji

Polecenia, których odtwarzanie w ramach danej operacji nie jest już konieczne, mogą być z niej wyłączone (wykluczone). Polecenia znajdujące się w trybie Przycisku, nie mogą zostać wykluczone.

- 1. Aby rozwinąć listę poleceń w operacji, kliknij trójkąt po lewej stronie nazwy wybranej operacji.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby usunąć z operacji pojedyncze polecenie, należy kliknąć 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 wyszarzone.

Wstawianie nienagrywalnego polecenia menu

Do góry

Do góry

Narzędzia do malowania i tonowania, opcje narzędzi, polecenia widoku i polecenia okien nie mogą być nagrywane. Wiele poleceń nienagrywalnych można jednak 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 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 otwiera okno dialogowe, to kontrolka modalna nie może być wyłączona na panelu Operacje.

1. Wybierz 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 panelu Operacje wybierz polecenie Wstaw polecenie z menu.
- 3. Wybierz polecenie do wstawienia w menu okna Wstaw polecenie z menu.
- 4. Kliknij przycisk 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 przycisk Zatrzymaj wykonywanie lub nagrywanie lub wybierz polecenie Zatrzymaj z menu panelu Operacje.

Porządkowanie poleceń w operacji

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 panelu Operacje.
- 2. Jeśli pojawi się narzędzie modalne, należy go użyć, 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, należy zmienić ustawienia i nagrać je klikając przycisk OK lub kliknąć Anuluj, aby pozostać przy dotychczasowych ustawieniach.

Więcej tematów Pomocy Dodawanie operacji warunkowych | Creative Cloud

(CC) BY-NC-SR

Dodawanie warunkowej zmiany trybu do operacji

Dodawanie warunkowej zmiany trybu do operacji

Do góry

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 przycisk OK. Na panelu Operacje pojawi się nowy etap zawierający warunkową zmianę trybu.

Więcej tematów Pomocy Dodawanie operacji warunkowych | Creative Cloud

(CC) BY-NC-SR

Informacje o operacjach i panelu Operacje

Informacje o operacjach **Omówienie panelu Operacje** Więcej informacji o operacjach

Informacje o operacjach

Operacja jest serią poleceń stosowanych do jednego pliku lub wsadu plików — polecenia menu, opcje palet, zadania narzędzi i tym podobne. Można na przykład stworzyć operację, która zmienia rozmiar obrazu, nanosi efekt na obraz, a następnie zapisuje plik w wybranym formacie.

Operacje mogą zawierać czynności 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 panelu Operacje

Panel Operacje (Okno > Operacje) umożliwia nagrywanie, odtwarzanie, edycję i usuwanie pojedynczych zadań. Ten panel umożliwia także zapisywanie i wczytywanie plików operacji.

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:

💠 Kliknij 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

💠 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

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.

Więcej informacji o operacjach

Więcej tematów Pomocy Dodawanie operacji warunkowych | Creative Cloud

Operacje 🔽 🗖 🗢 🖸 . 😴 Winieta (zaznaczenie) в 4 Producent adjęcia **V** Þ Webpiony 4 Warstwa przez kopiowan 4 Pokaż bieżącą warstwy с . Producent warstwe . Wypelnienie ... 4 Þ Przenieś bieżącą warst-4 🕨 Kanał ramki = 50 pikseli ۲ ► DE

Panel Operacje programu Photoshop



Do góry

Do góry

(CC) BY-NC-SR

Dodawanie operacji warunkowych | CC, CS6

Mechanizm operacji warunkowych umożliwia tworzenie operacji, które wybierają odpowiednie działania zależnie od określonych warunków. Należy wybrać warunek i (opcjonalnie) operację uruchamianą w przypadku, gdy dokument spełnia dany warunek. Następnie można (opcjonalnie) wybrać operację uruchamianą, gdy dokument nie spełnia warunku.

Aby wstawić krok warunkowy do rejestrowanej lub edytowanej operacji:

- 1. Upewnij się, że operacje, do których się odnosisz, należą do tego samego zestawu operacji.
- 2. Z menu panelu Operacje wybierz polecenie Wstaw operację warunkową.
- 3. W oknie dialogowym Operacja warunkowa wybierz warunek z menu Stan bieżącego obiektu.
- 4. Wybierz operacje w menu Wtedy odtwórz operację i W przeciwnym razie odtwórz operację, a następnie kliknij przycisk OK.

Można wybrać opcję **Brak** w jednym z tych menu (ale nie w obu naraz). Aby operacja była uruchamiana tylko wtedy, gdy warunek jest fałszywy, można wybrać opcję **Brak** w menu **Wtedy odtwórz operację** i wybrać odpowiednią operację w menu **W przeciwnym razie odtwórz operację**.

Więcej informacji można znaleźć w artykułach Informacje o operacjach i panelu Operacje i Tworzenie operacji.

Uwaga: Jest dostępne polecenie warunkowej zmiany trybu, które pozwala określić warunki kroku zmiany trybu kolorów w operacji. To polecenie pozwala zapobiec błędowi występującemu, gdy plik nie jest w trybie źródłowym określonym w operacji.

Testowanie warunku przeciwnego niż określony

Do góry

Czasami jest potrzebny test warunku przeciwnego niż określony.

Załóżmy na przykład, że utworzona "Operacja 1" ma być uruchamiana, gdy dokument najbardziej na wierzchu nie jest kwadratowy. Należy wtedy użyć następującego wyrażenia warunkowego: **Stan bieżącego obiektu** Dokument jest kwadratowy, **Wtedy odtwórz operację** Brak, **W przeciwnym razie odtwórz operację** "Operacja 1".

Aby przetestować warunek odwrotny niż dany, wystarczy zamienić miejscami operacje "Wtedy" i "W przeciwnym razie".

(cc) BY-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Rejestrowanie narzędzi w operacjach | CC, CS6

Program Photoshop umożliwia rejestrowanie w operacjach narzędzi, na przykład pędzla. Aby włączyć tę funkcję, wybierz polecenie Zezwól na rejestrowanie narzędzi z menu panelu Operacje.

Należy pamiętać o pewnych kwestiach:

- Podczas rejestrowania narzędzia warto zawrzeć w operacji czynność wyboru pędzla. W przeciwnym razie program Photoshop będzie używał aktywnego pędzla.
- Jeśli rejestrowana operacja ma być odtwarzana przy innym rozmiarze narzędzia, w programie Photoshop ustaw jednostki miary na procenty i nie definiuj rozmiaru pędzla w ustawieniu predefiniowanym pędzla.

Więcej informacji można uzyskać w artykułach Informacje o operacjach i panelu Operacje i Tworzenie operacji.

(cc) BY-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Grafika internetowa

Część zawartości dostępnej po kliknięciu łączy na tej stronie może być wyświetlana tylko w języku angielskim.

Kopiowanie kodu CSS z warstw | CC, CS6

Funkcja Kopiuj CSS generuje właściwości CSS z warstw kształtów i tekstu. Kod CSS jest kopiowany do schowka, skąd można go wkleić do arkusza kształtów. W przypadku kształtów przechwytywane są następujące wartości:

- Rozmiar
- Położenie
- Kolor obrysu
- Kolor wypełnienia (z uwzględnieniem gradientów)
- Cień

W przypadku warstw tekstowych funkcja Kopiuj CSS powoduje także przechwycenie następujących wartości:

- Rodzina czcionki
- Rozmiar czcionki
- Grubość czcionki
- Wysokość wiersza
- Podkreślenie
- Przekreślenie
- · indeks górny
- indeks dolny
- Wyrównanie tekstu

Skopiowanie kodu CSS z grupy warstw zawierającej kształty lub tekst powoduje utworzenie klasy dla każdej z warstw oraz klasy grupy. Klasa grupy reprezentuje macierzysty element DIV zawierający potomne elementy DIV odpowiadające warstwom z grupy. Wartości w lewym górnym rogu potomnego elementu DIV są powiązane z macierzystym elementem DIV.

Uwaga: Polecenie Kopiuj CSS nie działa w przypadku obiektów inteligentnych ani po zaznaczeniu wielu warstw kształtów lub tekstu, które nie są zgrupowane.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Warstwy:
 - · Kliknij warstwę kształtów lub tekstu albo grupę warstw i z menu kontekstowego wybierz polecenie Kopiuj CSS.
 - · Zaznacz warstwę kształtów lub tekstu albo grupę warstw i z menu Warstwy wybierz polecenie Kopiuj CSS.
- 2. Wklej kod w dokumencie arkusza stylów.

Więcej informacji o tworzeniu stron internetowych w programie Photoshop zawiera artykuł Dzielenie stron internetowych na plasterki.

(cc) EV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Podział stron internetowych na plasterki

Typy plasterków

Cięcie na plasterki strony internetowej Konwertowanie plasterków automatycznych i opartych na warstwach na plasterki użytkownika Przeglądanie plasterków i opcji plasterków

Plasterki dzielą obraz na mniejsze obrazy, złączane w stronę internetową przy użyciu tabeli HTML lub warstw CSS. Dzielenie obrazu umożliwia przypisanie różnych łączy URL i zastosowanie nawigacji strony lub optymalizację każdej części obrazu przy użyciu własnych ustawień optymalizacji.

Do eksportowania i optymalizowania obrazu pociętego na plasterki służy polecenie Zapisz dla Internetu i urządzeń. Program Photoshop zapisuje każdy plasterek w postaci oddzielnego pliku i generuje kod HTML lub CSS potrzebny do wyświetlenia obrazu pociętego na plasterki.



Strona internetowa podzielona na plasterki.

Projektując plasterki, należy mieć na uwadze następujące kwestie:

- Plasterki są tworzone albo na podstawie warstw, albo za pomocą narzędzia Plasterki.
- Utworzony plasterek można zaznaczyć za pomocą narzędzia Zaznaczanie plasterków ¹/2ⁿ, a następnie przesunąć go, zmienić jego rozmiar lub wyrównać do innych plasterków.
- W oknie dialogowym Opcje plasterka można dla każdego plasterka ustawić opcje, takie jak typ, nazwa i adres URL plasterka.
- · Każdy plasterek można zoptymalizować przy użyciu innych ustawień optymalizacji dostępnych w oknie Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Typy plasterków

Do góry

Plasterki są klasyfikowane według rodzaju zawartości (Tabela, Obraz, Brak obrazu) oraz sposobu tworzenia (przez użytkownika, na podstawie warstw, automatycznie).

Plasterki tworzone za pomocą narzędzia Cięcie na plasterki są określane jako plasterki użytkownika. Plasterki tworzone na podstawie zawartości warstwy są określane jako plasterki oparte na warstwach. Podczas tworzenia nowego plasterka użytkownika lub plasterka opartego na warstwie są generowane dodatkowe dwa auto-plasterki, pokrywające pozostałe obszary obrazu. Innymi słowy, auto-plasterki pokrywają powierzchnię obrazu, która nie została zdefiniowana przez plasterki użytkownika i plasterki oparte na warstwach. Auto-plasterki są generowane przy każdej operacji dodawania lub edycji plasterków użytkownika lub plasterków opartych na warstwach. Auto-plasterki można przekonwertować na plasterki użytkownika.

Plasterki użytkownika i plasterki oparte na warstwach są oznaczane linią ciągłą, a auto-plasterki są oznaczane linią przerywaną. Dla plasterków użytkownika i plasterków opartych na warstwach są wyświetlane odrębne 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. Podplasterki są numerowane i mają symbole plasterka, ale nie można ich ani zaznaczać, ani edytować niezależnie od plasterka podkładowego. Podplasterki są generowane przy każdej zmianie kolejności składania plasterków.

Istnieją różne metody tworzenia plasterków:

• Auto-plasterki są generowane automatycznie.

- Do tworzenia plasterków użytkownika służy narzędzie Cięcie na plasterki.
- · Panel Warstwy umożliwia tworzenie plasterków opartych na warstwach.

Cięcie na plasterki strony internetowej

Korzystając z narzędzia Cięcie, można rysować linie cięcia bezpośrednio na obrazie. Można też zaprojektować grafikę przy użyciu warstw, a następnie utworzyć plasterki z zastosowaniem warstw.

Tworzenie plasterków za pomocą narzędzia Cięcie na plasterki

1. Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki 🌌. (Naciskanie klawisza C powoduje wybieranie kolejnych narzędzi zgrupowanych z narzędziem Kadrowanie.)

Istniejące plasterki zostaną automatycznie wyświetlone w oknie dokumentu.

2. Na pasku opcji wybierz ustawienie stylu:

Zwykły Proporcje plasterka są określane metodą przeciągania.

Stałe proporcje boków Ustawia stały stosunek wysokości do szerokości. W polu proporcji powinny być wpisywane wartości całkowite lub ułamki dziesiętne. Aby na przykład 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 pikselowe wyrażone w liczbach całkowitych.

3. Przeciągnij kursor nad miejscem utworzenia plasterka. Aby plasterek miał kształt kwadratu, przytrzymaj klawisz Shift. Aby rysować od środka, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aby wyrównać nowy plasterek do linii pomocniczej lub innego plasterka na obrazie, użyj polecenia Widok > Przyciągnij do. Zobacz Przenoszenie, zmienianie rozmiaru i przyciąganie plasterków użytkownika..

Tworzenie plasterków z linii pomocniczych

- 1. Dodaj linie pomocnicze do obrazu.
- 2. Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki i kliknij opcję Plasterki z linii pomocniczych na pasku opcji.

Podczas tworzenia plasterków z linii pomocniczych wszystkie istniejące plasterki są usuwane.

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 zawierał nowe piksele.



Plasterek oparty na warstwie jest uaktualniany podczas modyfikowania warstwy źródłowej

Plasterki oparte na warstwach są mniej plastyczne od plasterków użytkownika, ale mogą być dowolnie konwertowane na plasterki użytkownika. Zobacz Konwertowanie plasterków automatycznych i opartych na warstwach na plasterki użytkownika.

- 1. Zaznacz warstwę w panelu Warstwy.
- 2. Wybierz polecenie Warstwa > Nowy plasterek oparty na warstwie.
- Vie należy używać plasterka opartego 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 opartych na warstwach na plasterki użytkownika

Do góry

Plasterek oparty na warstwie jest związany z pikselami zawartości warstwy, dlatego jedynym sposobem na przesunięcie, złączenie, podzielenie, zmianę rozmiaru i wyrównanie takiego plasterka jest edycja warstwy — chyba że plasterek zostanie przekonwertowany na automatyczny.

Wszystkie auto-plasterki obrazu są ze sobą połączone i mają takie same ustawienia optymalizacji. Aby przyjąć inne ustawienia optymalizacji dla auto-plasterka, należy zmienić go na plasterek użytkownika.

1. Zaznacz plasterek lub plasterki do przekonwertowania, korzystając z narzędzia Zaznaczanie plasterków 🥍.

- 2. Kliknij opcję Pierwszeństwo na pasku opcji.
 - Odłączenie automatycznego plasterka w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń powoduje przyznanie mu pierwszeństwa. Zobacz Posługiwanie się plasterkami w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń

Do góry

Przeglądanie plasterków i opcji plasterków

Plasterki mogą być wyświetlane w programie Photoshop w 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 oparte na warstwach. Linie przerywane są używane do oznaczania auto-plasterków.

Kolory plasterków Odróżniają plasterki użytkownika i oparte na warstwach od auto-plasterków. Domyślnie plasterki użytkownika i plasterki oparte na warstwach mają niebieskie symbole, a auto-plasterki mają symbole szare.

Okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń dostosowuje kolory, aby przyciemnić 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 III od lewej do prawej i z góry na dół, zaczynając od lewego górnego rogu obrazu. Jeśli użytkownik zmieni ułożenie lub całkowitą liczbę plasterków, program uaktualni numerację.

Symbole plasterków Wymienione symbole (ikony) wskazują, że zachodzą określone warunki.

- Plasterek użytkownika zawiera obraz.
- Plasterek użytkownika nie zawiera obrazu.
- Plasterek jest oparty na warstwie.

Wyświetlanie lub ukrywanie krawędzi plasterków

Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Plasterki. Aby ukryć lub wyświetlić plasterki razem z innymi elementami, użyj polecenia Dodatki. Zobacz Wyświetlanie lub ukrywanie Dodatków.

Wyświetlanie lub ukrywanie plasterków

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków 🌌 i kliknij opcję Pokaż auto-plasterki lub Ukryj auto-plasterki na 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 i plasterki.
- W systemie Mac OS wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Linie pomocnicze, siatka i plasterki.
- 2. W obszarze Plasterki kliknij opcję Pokaż numery plasterków.

Zmienianie koloru linii plasterków

- 1. W systemie Windows wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze, siatka i plasterki. W systemie Mac OS wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Linie pomocnicze, siatka i plasterki.
- 2. W obszarze Linie plasterka wybierz z menu podręcznego polecenie Kolor linii.

Po zmianie koloru linie zaznaczonego plasterka będą automatycznie wyświetlane w kolorze kontrastowym.

Więcej tematów Pomocy

Posługiwanie się plasterkami w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń

(CC) BY-NC-SR

Praca z grafiką internetową

Tworzenie obrazów reagujących na najazd Eksportowanie do formatu Zoomify Posługiwanie się wartościami kolorów w kodzie szesnastkowym

Uwaga: Aby wyświetlić szczegółowe instrukcje, kliknij łącze poniżej. Aby zadać pytania, zaproponować nowe funkcje lub zgłosić problemy, odwiedź witrynę feedback.photoshop.com.

Narzędzia internetowe programu Photoshop ułatwiają tworzenie fragmentów kompozycji strony internetowej oraz wystawienie pełnych stron internetowych w predefiniowanych lub dostosowanych formatach.

- Warstwy i plasterki mogą służyć do projektowania stron internetowych i elementów ich interfejsu. (Zobacz Warstwy i Podział stron internetowych na plasterki).
- · Kompozycje warstw mogą być używane w różnych kompozycjach stron lub do eksportowania wersji strony. (Zobacz Kompozycje warstw).
- Tworzony tekst najazdowy lub grafiki przycisków mogą być importowane do programów Dreamweaver lub Flash.
- Animacje internetowe można tworzyć za pomocą panelu Animacja, a następnie eksportować w formie animowanych plików GIF lub plików QuickTime. Zobacz Tworzenie animacji poklatkowych.
- Tworząc internetową galerię zdjęć w programie Adobe Bridge, można szybko przekształcić zestaw obrazów w interaktywną stronę internetową. Program zawiera szeroki wybór szablonów o profesjonalnym wyglądzie.

Film wideo przedstawiający projektowanie stron internetowych przy użyciu programów Photoshop i Dreamweaver można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Tworzenie obrazów reagujących na najazd

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.
- Style warstw mogą być też używane do stosowania na warstwie podstawowej efektów, takich jak kolorowe nakładki, cienie, poświaty lub płaskorzeźba. Aby utworzyć parę najazdu, włącz lub wyłącz styl warstwy i zapisz obraz w każdym ze stanów. Zobacz Efekty i style warstw.
- Używając predefiniowanych stylów przycisków z panelu Style, można szybko tworzyć przyciski najazdów ze stanami zwykłym, najazdu myszy
 i wciśnięcia. 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.
- Okno Zapisz dla Internetu i urządzeń pozwala zapisywać obrazy najazdów w formacie zgodnym z Internetem, w postaci plików o zoptymalizowanych rozmiarach. Zobacz Optymalizacja obrazów.
 - 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 programu Dreamweaver w celu umieszczenia obrazów na stronie internetowej i automatycznego dodania kodu JavaScript dla operacji najazdu.

Film wideo przedstawiający projektowanie stron internetowych przy użyciu programów Photoshop i Dreamweaver można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_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.

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.

Do góry

Opcje układania obrazu Określa jakość obrazu.

Opcje przeglądarki Określa szerokość i wysokość pikseli dla obrazu podstawowego w przeglądarce odbiorcy.

2. Wyślij pliki HTML i obrazy do serwera internetowego.

Film dotyczący Zoomify można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0003_pl.

Posługiwanie się wartościami kolorów w kodzie szesnastkowym

Do góry

Program Photoshop może wyświetlać wartości szesnastkowe kolorów obrazu lub kopiować taką wartość szesnastkową koloru dla pliku HTML.

Wyświetlanie szesnastkowych wartości kolorów na panelu Informacje

- 1. Wybierz polecenie Okno > Informacje lub kliknij zakładkę panelu Informacje w celu wyświetlenia tego panelu.
- 2. Wybierz polecenie Opcje panelu z menu panelu. Wybrać opcję Kolor Web z menu Tryb w sekcji Pierwszy odczyt koloru lub Drugi odczyt koloru. Kliknąć na przycisku OK.
- 3. Umieścić wskaźnik na kolorze, dla którego mają zostać wyświetlone wartości szesnastkowe.

Kopiowanie koloru jako wartości szesnastkowej

Program Photoshop kopiuje kolory jako atrybut HTML COLOR zawierający wartość szesnastkową (color=#xxyyzz) lub jako samodzielną wartość szesnastkową.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Z włączonym narzędziem Kroplomierz przesuń wskaźnik nad kolor, który ma zostać skopiowany. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij, przytrzymując klawisz Control (Mac OS), i wybierz polecenie Kopiuj kolor jako HTML lub Kopiuj kod szesnastkowy koloru.
 - Określ kolor narzędzia przy użyciu panelu Kolor lub Próbki albo za pomocą próbnika kolorów Adobe. Z menu panelu Kolor wybierz polecenie Kopiuj kolor jako HTML lub Kopiuj kod szesnastkowy koloru.
 - W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu kliknij próbkę koloru lub wybierz polecenie Otoczka > Inna. W Próbniku kolorów Adobe, kliknij wartość szesnastkową prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Kopiuj.
- 2. Otwórz interesujący cię plik w aplikacji do edycji HTML i wybierz polecenie Edycja >Wklej.

Więcej tematów Pomocy

- G Omówienie opcji Zapisz dla Internetu i urządzeń
- Formaty grafiki internetowej
- Tworzenie internetowej galerii zdjęć
- Tworzenie obrazu z efektem najazdu

(CC) BY-NC-SR

Modyfikowanie układu plasterków

Zaznaczanie jednego lub kilku plasterków Przenoszenie, zmienianie rozmiaru i przyciąganie plasterków użytkownika. Dzielenie plasterków użytkownika i auto-plasterków Powielanie plasterków Kopiowanie i wklejanie plasterka Łączenie plasterków Zmienianie kolejności składania plasterków Wyrównywanie i rozmieszczanie plasterków użytkownika Usuwanie plasterka Blokowanie wszystkich plasterków

Zaznaczanie jednego lub kilku plasterków

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Zaznaczania plasterków 🌌 i kliknij dwukrotnie plasterek na obrazie. Jeśli plasterki zachodzą na siebie, kliknij widoczną część część i plasterka, aby go zaznaczyć.
- Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i dodaj plasterki do zaznaczenia, klikając na kolejnych plasterkach z wciśniętym klawiszem Shift.
- Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, kliknij w obrębie auto-plasterka lub poza obszarem obrazu i przeciągnij przez plasterki, które mają zostać zaznaczone. (Kliknięcie plasterka użytkownika i przeciągniecie go powoduje przeniesienie plasterka).
- Wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń W oknie dialogowym użyj narzędzia Cięcie na plasterki, aby zaznaczyć plasterek.
 W przypadku używania narzędzia Cięcie na plasterki lub Zaznaczanie plasterków można przełączać się między nimi, przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Przenoszenie, zmienianie rozmiaru i przyciąganie plasterków użytkownika.

Operacje przenoszenia i zmieniania rozmiarów plasterków użytkownika można wykonywać w programie Photoshop, ale nie w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Przenoszenie lub zmienianie rozmiaru plasterków użytkownika

- 1. Zaznacz jeden lub kilka plasterków.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przenieść plasterek, umieść kursor wewnątrz krawędzi zaznaczenia plasterka i przeciągnąć go w wybrane miejsce. Wciśnięcie klawisza Shift ogranicza ruchy do pionowych, poziomych i pod kątem 45°.
 - Aby zmienić rozmiar plasterka, kliknij uchwyt z boku lub w rogu plasterka i przeciągnąć. W przypadku zaznaczenia i zmiany rozmiaru przylegających plasterków ich wspólne krawędzie są zmieniane razem.

Zmienianie rozmiaru lub przesuwanie plasterka użytkownika przy użyciu współrzędnych liczbowych

- 1. Zaznacz jeden lub kilka plasterków.
- 2. Kliknij przycisk Opcje na pasku opcji. W celu wyświetlenia opcji można też kliknąć plasterek dwukrotnie.
- 3. W obszarze Wymiary na palecie Opcje plasterków zmień jedną lub kilka spośród następujących opcji:

X Ta opcja określa odległość w pikselach od lewej krawędzi plasterka do punktu początkowego miarki w oknie dokumentu.

Y Ta 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 obrazu.

Sz Ta opcja określa szerokość plasterka.

W Ta opcja określa wysokość plasterka.

Przyciąganie plasterków do linii pomocniczej, plasterka użytkownika lub innego obiektu

- 1. Zaznacz odpowiednie opcje w podmenu Widok > Przyciągnij do.
- 2. Wybierz polecenie Widok > Przyciągaj. O zaznaczeniu opcji informuje znacznik.

Do góry

Dzielenie plasterków użytkownika i auto-plasterków

Okno Podziel plasterek umożliwia podzielenie jednego lub kilku plasterków w poziomie, w 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 opartych na warstwach.

- 1. Zaznacz jeden lub kilka plasterków.
- Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków 🥍 i kliknij opcję Podziel na pasku opcji.
- 3. Zaznacz opcję Podgląd w oknie Podziel plasterek, aby wyświetlić podgląd wprowadzanych zmian.
- W oknie Podziel plasterek zaznacz jedną lub obie z poniższych opcji: Podziel poziomo Plasterek zostanie podzielony wzdłuż.

Podziel pionowo na Plasterek zostanie podzielony wszerz.

- 5. Zdefiniuj sposób dzielenia każdego z zaznaczonych plasterków:
 - Wybierz i wpisz wartość w polach Plasterki pionowo i Plasterki poziomo, aby podzielić równo każdy plasterek na określoną liczbę plasterków.
 - Wybierz o wpisz liczbę pikseli przypadających na plasterek, aby podzielić plasterek na podstawie określonej liczby pikseli. Jeśli plasterek nie może zostać podzielony równo, z pozostałości podziału zostanie utworzony nowy plasterek. Jeśli na przykład plasterek o szerokości 100 pikseli zostanie podzielony na trzy plasterki szerokości 30 pikseli, to pozostały obszar o szerokości 10 pikseli stanie się oddzielnym plasterkiem.
- 6. Kliknij przycisk OK.

Powielanie plasterków

Użytkownik może utworzyć duplikat plasterka o wymiarach i ustawieniach optymalizacji takich samych jak dla oryginału. Jeśli plasterek oryginalny jest połączonym plasterkiem użytkownika, to jego duplikat zostanie połączony z tą samą kolekcją połączonych plasterków. Powielone plasterki są zawsze plasterkami użytkownika, bez względu na to, czy ich oryginały były plasterkami użytkownika, plasterkami opartymi na warstwach, czy autoplasterkami.

- 1. Zaznacz plasterek lub kilka plasterków.
- 2. Przeciągnij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) od środka zaznaczenia.

Kopiowanie i wklejanie plasterka

Zaznaczony plasterek można skopiować i wkleić do obrazu, innego obrazu lub innej aplikacji (np. Dreamweaver). Kopiowanie plasterka powoduje kopiowanie wszystkich warstw w granicach tego plasterka (nie tylko warstwy aktywnej).

- 1. Zaznacz plasterek lub plasterki za pomocą narzędzia Zaznaczanie plasterków 🥍.
- 2. Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.

Uwaga: Plasterek nie może być kopiowany, jeśli w dokumencie istnieje aktywne zaznaczenie (ramka zaznaczenie pikseli lub zaznaczona ścieżka).

- 3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - · Jeśli plasterek ma zostać skopiowany do innego obrazu, otwórz i wyświetl ten obraz.
 - W przypadku wklejania do programu Dreamweaver uaktywnij okno tego programu.
- 4. Wybierz polecenie Edycja > Wklej. W przypadku wklejania plasterka do obrazu programu Photoshop jest tworzona nowa warstwa. Uwaga: Plasterek skopiowany do programu Dreamweaver zachowuje informacje dotyczące nazwy pliku i ścieżki oryginalnego pliku źródłowego programu Photoshop. Aby wyświetlić te informacje w programie Dreamweaver, kliknij obraz prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij obraz z wciśniętym klawiszem Ctrl (Mac OS) i wybierz polecenie Uwagi autora, a następnie znajdź pole FilePathSrc, w zakładce Wszystkie informacje.

Samouczek na temat importowania i kopiowania pomiędzy aplikacjami (także Dreamweaver i Photoshop) można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0193_pl.

Łączenie plasterków

Kilka plasterków można połączyć 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 opcje wyrównania, nowo utworzony plasterek może zachodzić na pozostałe plasterki.

Do góry

Do góry

Do góry

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 łączyć plasterków opartych na warstwach.

- 1. Zaznacz co najmniej dwa plasterki.
- 2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Mac OS) i wybierz polecenie Złącz plasterki.

Zmienianie kolejności składania plasterków

Jeśli plasterki się nakładają, to ostatnie z utworzonych plasterków są umieszczane na wierzchu. Aby umożliwić dostęp do plasterków umieszczonych niżej, należy zmienić ich kolejność składania. Użytkownik może wybrać plasterek, który zostanie umieszczony na górze i na dole stosu, a także przenieść plasterki na górę i na dół.

Uwaga: Nie można zmienić kolejności składania auto-plasterków.

- 1. Zaznacz plasterek lub kilka plasterków.
- 2. Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków 🌌 i kliknij opcję zmiany kolejności na pasku opcji.

1		1	18
7	Ŷ	Y	-
	1.		

Opcje kolejności składania

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, a także rozkładane równomiernie wzdłuż osi pionowej i poziomej. Wyrównywanie plasterków użytkownika eliminuje niepotrzebne auto-plasterki i zapewnia mniejszy, bardziej wydajny plik HTML.

Uwaga: Aby wyrównać plasterki oparte na warstwach, wyrównaj lub rozmieść zawartość warstw.

- 1. Zaznacz plasterki użytkownika, które mają zostać ułożone.
- 2. Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków 🌌 i wybierz opcję na pasku opcji.



Opcje wyrównania

A. Górne B. Do środka w pionie C. Dolne D. Lewe E. Do środka w poziomie F. Prawe

1001010	130
비 1	194
	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Opcje rozmieszczenia

A. Górne B. Do środka w pionie C. Dolne D. Lewe E. Do środka w poziomie F. Prawe

Usuwanie plasterka

Jeśli zostanie usunięty plasterek użytkownika lub plasterek oparty na warstwie, program odtworzy auto-plasterki, aby wypełnić dany obszar dokumentu.

Usunięcie plasterka opartego na warstwie nie powoduje usunięcia warstwy, ale usunięcie warstwy powoduje usunięcie powiązanego z nią plasterka.

Uwaga: Nie można usuwać auto-plasterków. Po usunięciu wszystkich plasterków użytkownika i plasterków opartych na warstwach na całym obrazie pozostanie jeden auto-plasterek.

1. Zaznacz jeden lub kilka plasterków.

- 2. Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki lub Zaznaczanie plasterków, po czym naciśnij klawisz Backspace lub Delete.
- 3. Aby usunąć wszystkie plasterki użytkownika i plasterki oparte na warstwach, wybierz polecenie Widok > Usuń plasterki.

Blokowanie wszystkich plasterków

Zablokowanie plasterków zapobiega przypadkowym zmianom, na przykład zmianom rozmiaru czy przesunięciom.

Do góry

Do góry

Do góry

Do gory

Wybierz polecenie Widok > Zablokuj plasterek.
 Więcej tematów Pomocy
 Posługiwanie się plasterkami w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń

(CC) BY-NC-SR

Opcje HTML dotyczące plasterków

Wyświetlanie okna Opcje plasterków Określanie typu zawartości plasterków Zmienianie nazwy plasterka Wybieranie koloru tła plasterka Przypisywanie informacji łącza URL do plasterka obrazu Określanie komunikatów przeglądarki i tekstu zastępczego Dodawanie tekstu HTML do plasterka

Wyświetlanie okna Opcje plasterków

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie plasterek narzędziem Zaznaczanie plasterków 🌌. (Jeśli narzędzie nie jest widoczne, kliknij i przytrzymaj narzędzie Kadrowanie lub Cięcie na plasterki).
- Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i kliknij przycisk Opcje plasterków 🗵 na pasku opcji. Ta metoda nie jest dostępna w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Określanie typu 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 typu zaznaczonego plasterka.

- Plasterki Obraz zawierają dane obrazu. Jest to domyślny rodzaj zawartości.
- · Plasterki bez obrazu umożliwiają tworzenie pustych komórek tabeli, które mogą zostać wypełnione tekstem lub jednolitym kolorem. W takich plasterkach można 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 bez obrazu nie są eksportowane jako obrazy i mogą być wyświetlane w przeglądarce.

Uwaga: Ustawienie opcji dla auto-plasterka sprawia, że staje się on plasterkiem użytkownika.

- 1. Zaznacz plasterek. Jeśli operacje są wykonywane w programie Photoshop, kliknij dwukrotnie plasterek narzędziem Zaznaczanie plasterków. Zostanie wyświetlone okno Opcje plasterków.
- 2. Wybierz typ plasterka z menu podręcznego Typ w oknie dialogowym Opcje plasterków.

Zmienianie nazwy plasterka

Nazwy plasterków dodawanych do obrazu można zmienić na nazwy opisowe, nawiązujące do zawartości plasterków. Domyślnie plasterki użytkownika są nazywane zgodnie z ustawieniami w oknie dialogowym Ustawienia wyjściowe. (Zobacz Ustawienia wyjściowe obrazów internetowych.)

💠 Zaznacz plasterek i kliknij go dwukrotnie narzędziem Zaznaczanie plasterków, aby wyświetlić okno dialogowe Opcje plasterków. W oknie Opcje plasterków wpisz nową nazwę w polu Nazwa.

Uwaga: Pole Nazwa nie jest dostępne w przypadku plasterka bez obrazu.

Wybieranie koloru tła plasterka

Opcja koloru tła umożliwia zaznaczenie koloru wypełniającego obszary przezroczyste (plasterek obrazu) lub cały obszar plasterka (plasterek bez obrazu).

Program Photoshop nie wyświetla zaznaczonego koloru tła, dlatego w celu sprawdzenia efektu takiego koloru należy użyć przeglądarki internetowej.

- 1. Zaznacz plasterek. Jeśli operacje są wykonywane w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń programu Photoshop, wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i kliknij dwukrotnie plasterek, aby wyświetlić okno dialogowe Opcje plasterków.
- 2. W oknie dialogowym Opcje plasterków wybierz kolor tła z menu podręcznego Kolor tła. Wybierz opcje Brak, Otoczka, Czarny, Biały lub Inny (korzystając z Próbnika kolorów Adobe).

Do góry

Do góry

Do góry

Przypisywanie informacji łącza URL do plasterka obrazu

Przydzielenie do plasterka adresu URL sprawia, że cały obszar plasterka staje się łączem strony internetowej. Po kliknięciu łącza przeglądarka internetowa kieruje użytkownika pod określony adres URL i do docelowej ramki. Opcja jest dostępna tylko dla plasterków obrazów.

- 1. Zaznacz plasterek. Jeśli operacje są wykonywane w programie Photoshop, kliknij dwukrotnie plasterek narzędziem Zaznaczanie plasterków. Zostanie wyświetlone okno Opcje plasterków.
- 2. W oknie Opcje plasterków wpisz adres URL w polu tekstowym Adres URL. Można wprowadzić względny lub bezwzględny adres URL. Przy wprowadzaniu bezwzględnego adresu URL należy uwzględnić odpowiedni protokół (na przykład wpisać http://www.adobe.com, a nie www.adobe.com). Więcej informacji o względnych i bezwzględnych adresach URL można znaleźć w dokumentacji języka HTML.
- W razie potrzeby wpisz nazwę ramki docelowej w polu tekstowym Cel: _blank Połączony plik jest wyświetlany w nowym oknie, pozostawiając otwarte oryginalne okno przeglądarki.

_self Połączony plik jest wyświetlany w tej samej ramce co plik oryginalny.

_parent Połączony plik jest wyświetlany w oryginalnym zestawie ramek. Ta opcja powinna być używana, gdy dokument HTML zawiera ramki, a ramka bieżąca jest ramką podrzędną. Połączony plik jest wyświetlany w bieżącej ramce nadrzędnej.

_top Dołączony plik jest wyświetlany w całym oknie przeglądarki, a wszystkie bieżące zakładki są usuwane. Nazwa musi odpowiadać nazwie ramki zdefiniowanej poprzednio w pliku HTML dla dokumentu. Po kliknięciu plasterka połączony plik jest wyświetlany w nowej ramce:

Uwaga: Więcej informacji na temat ramek można znaleźć w dokumentacji języka HTML.

Określanie komunikatów przeglądarki i tekstu zastępczego

Użytkownik może określić komunikaty wyświetlane w oknie przeglądarki. Te opcje są dostępne tylko dla plasterków obrazów i pojawiają się jedynie w wyeksportowanych plikach HTML.

- 1. Zaznacz plasterek. Jeśli operacje są wykonywane w programie Photoshop, kliknij dwukrotnie plasterek narzędziem Zaznaczanie plasterków. Zostanie wyświetlone okno Opcje plasterków.
- 2. W oknie Opcje plasterków wpisz odpowiedni tekst.

Tekst komunikatu Umożliwia zmianę komunikatu domyślnego, który ma być wyświetlany w obszarze stanu dla zaznaczonego plasterka lub plasterków. Domyślnie jest wyświetlany adres URL plasterka (jeżeli istnieje).

Znacznik Alt/Alt Umożliwia określenie znacznika Alt dla zaznaczonego plasterka lub dla zaznaczonych plasterków. W przeglądarkach, które nie wyświetlają grafiki, tekst Alt (alternatywny) pojawia się zamiast obrazu plasterka. Pojawia się też zamiast obrazu w trakcie ładowania oraz (w niektórych przeglądarkach) jako dymek podpowiedzi.

Dodawanie tekstu HTML do plasterka

W przypadku plasterków bez obrazu istnieje możliwość wpisania tekstu, który będzie wyświetlany przez przeglądarkę w odpowiadających im obszarach. Dodawany tekstu może być zwykły lub sformatowany przy użyciu standardowych znaczników HTML. Można również wybrać opcje wyrównania pionowego i poziomego. Więcej informacji o znacznikach HTML można znaleźć w dokumentacji języka 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. Kliknij dwukrotnie plasterek narzędziem Zaznaczanie plasterków, aby wyświetlić okno Opcje plasterków. Kliknij dwukrotnie plasterek w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, a następnie określ dodatkowe opcje formatowania.
- 2. W oknie dialogowym Opcje plasterków z menu Typ wybierz opcję Bez obrazu.
- 3. Wpisz odpowiedni tekst w polu tekstowym.
- 4. (Tylko okno Zapisz dla Internetu i urządzeń) Jeśli tekst jest sformatowany przy użyciu znaczników HTML, zaznacz opcję Tekst jest HTML. Jeśli ta 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) W razie potrzeby wybierz odpowiednie opcje w sekcji Wyrównanie komórki 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 Ta 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 góry

Do środka Tekst w obszarze plasterka będzie wyśrodkowany w pionie.

Dolne Tekst będzie wyrównywany do dolnej krawędzi obszaru plasterka

Więcej tematów Pomocy

Sodgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce WWW

Ustawienia wyjściowe obrazów internetowych

(CC) BY-NC-SR

Tworzenie internetowych galerii zdjęć

Informacje o internetowej galerii zdjęć Tworzenie internetowej galerii zdjęć Sprawdzanie zgodności kolorów Opcje galerii zdjęć WWW Style galerii zdjęć WWW Dostosowywanie stylów internetowej galerii zdjęć Dostosowanie lub tworzenie stylu internetowej galerii zdjęć Tokeny stylów galerii zdjęć WWW

💡 Aby tworzyć galerie internetowe w programie Photoshop CS5, zapoznaj się z rozdziałem Tworzenie internetowej galerii zdjęć w pomocy programu Adobe Bridge. Aby skorzystać ze starszej, opcjonalnej wersji wtyczki Internetowa galeria zdjęć opisanej w poniższych tematach, należy ją najpierw pobrać dla systemu Windows lub Mac OS.

Informacje o internetowej galerii zdjęć

Do góry

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 Web Photo Gallery (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 Web Photo Gallery (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

Do góry

Tworzenie galerii internetowych w programie Adobe Bridge

Program Adobe Bridge udostępnia poprawione funkcje galerii internetowych. Instrukcje na ten temat można znaleźć w rozdziale Tworzenie internetowej galerii zdjęć w pomocy programu Adobe Bridge, a także w poniższych samouczkach.

Firma Adobe poleca

Bridge.



Samouczek wideo: Stykówki i galerie internetowe w wersji CS5 **Richard Harrington** Zapoznaj się z procedurą pracy w programie Adobe



Masz samouczek i chcesz się nim podzielić?



Fragment podręcznika: Tworzenie galerii w programie Adobe Bridge **Conrad Chavez**

Poznaj metody rozmieszczania i generowania galerii internetowych przy użyciu najnowszych funkcji

dostępnych w wersji CS5.

Używanie starszej, opcjonalnej wtyczki do programu Photoshop

- 1. Pobierz i zainstaluj starszą wersję wtyczki Internetowa galeria zdjęć dla systemu Windows lub Mac OS.
- 2. Uruchom program Photoshop w trybie 32-bitowym (tylko w 64-bitowym systemie Mac OS)..
- 3. (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.
- 4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W programie Adobe Bridge wybierz polecenie Narzędzia > Photoshop > Web Photo Gallery (Galeria zdjęć WWW).
 - W programie Photoshop wybierz polecenie Plik > Automatyzacja > Web Photo Gallery (Galeria zdjęć WWW).
- 5. Wybierz styl galerii z wyskakującego menu Styles (Style). W oknie dialogowym jest widoczny podgląd strony głównej dla wybranego stylu.
- 6. (Opcjonalnie) Wprowadź adres e-mail, który będzie pełnił funkcję adresu kontaktowego.
- 7. Z menu Use (Użyj) wybierz pliki źródłowe galerii.

Zaznaczone obrazy z programu Bridge Przed otwarciem okna Web Photo Gallery (Galeria zdjęć WWW) zostaną użyte zaznaczone obrazki.

Folder Zostaną użyte obrazki, które wybrano za pomocą przycisku Przeglądaj (Windows) lub Wybierz (Mac OS). Zaznaczyć opcję Include All Subfolders (Uwzględniaj podfoldery), aby dołączyć wszystkie obrazki umieszczone w podfolderach zaznaczonego folderu.

- Kliknąć Destination (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).
- Zaznaczyć opcję formatu galerii zdjęć WWW. Wybór poszczególnych zestawów opcji umożliwia menu Options (Opcje). Zobacz Opcje galerii zdjęć WWW.
- 10. 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 rozszerzoną przestrzenią kolorów, taką jak ProPhoto RGB lub Adobe RGB, kolory obrazu mogą się zmieniać, gdy wyświetlane są w galerii internetowej 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 obraz, wybierz polecenie Edycja > Konwertuj na profil i wybierz profil sRGB. Zobacz Przypisywanie lub usuwanie profilu kolorów (Illustrator, Photoshop).
- Aby przekonwertować cały folder obrazów, należy użyć Procesora obrazów. Wybierz polecenie Plik > Skrypty > Procesor obrazów. Zobacz Konwersja plików za pomocą funkcji Procesor obrazów.

Jeśli jest używany Procesor obrazów, można zapisać pliki 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

General (Ogólne) Opcje dotyczące rozszerzeń plików, kodowania i metadanych.

Extension (Rozszerzenie) Można użyć jednego z dwóch rozszerzeń: .htm lub .html.

Use UTF 8 Encoding For URL (DIa URL zastosuj kodowanie UTF 8) Używa kodowania UTF-8.

Add Width And Height Attributes For Images (Dodaj atrybuty wysokości i szerokości obrazków) Pozwala określić wymiary obrazków, co skraca czas ich pobierania.

Preserve All Metadata (Zachowaj wszystkie metadane) Są zachowywane metadane.

Banner (Baner) Opcje tekstowe banera wyświetlanego na każdej ze stron galerii. Należy wprowadzić tekst w każdym z następujących pól:

Do góry

Site Name (Nazwa strony) Nazwa galerii.

Photographer (Fotograf) Dane osoby lub organizacji będącej twórcą (właścicielem) zdjęć.

Contact Info (Informacje kontaktowe) Pole na informacje kontaktowe dla osób odwiedzających galerię, takie jak numer telefonu lub adres.

Date (Data) Data wyświetlana na każdej ze stron galerii. Domyślnie Photoshop używa bieżącej daty.

Font (Czcionka) i Font Size (Rozmiar czcionki) (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Opcje tekstu baneru.

Large Images (Duże obrazy) Opcje dotyczące głównych obrazków, które są wyświetlane na każdej ze stron galerii.

Add numeric links (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.

Resize Images (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 Constrain (Zachowaj) należy wybrać wymiary, które mają zostać zachowane podczas skalowania. W polu JPEG Quality (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 Bicubic Sharper (Dwusześcienna - wyostrzanie).

Border Size (Rozmiar ramki) Określa w pikselach szerokość obramowania wokół obrazka.

Titles Use (Podpisy) (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Określa opcje wyświetlania podpisów pod każdym obrazem. Wybierz opcję Filename (Nazwa pliku), aby wyświetlić nazwę pliku, lub zaznacz opcje Description (Opis), Credits (Autorzy), Title (Tytuł) i Copyright (Prawa autorskie), aby wyświetlić tekst opisu z okna dialogowego File Info (Informacje o pliku).

Font (Czcionka) i Font Size (Rozmiar czcionki) (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Określa czcionkę i rozmiar podpisu. Thumbnails (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.

Columns and Rows (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.

Border Size (Rozmiar ramki) Określa w pikselach szerokość obramowania wokół każdej z miniaturek.

Titles Use (Tytuły — zastosowanie) (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Określa opcje wyświetlania podpisów pod każdą miniaturką. Wybierz opcję Filename (Nazwa pliku), aby wyświetlić nazwę pliku, lub zaznacz opcje Description (Opis), Credits (Autorzy), Title (Tytuł) i Copyright (Prawa autorskie), aby wyświetlić tekst opisu z okna dialogowego File Info (Informacje o pliku).

Font (Czcionka) i Font Size (Rozmiar czcionki) (Dostępne dla niektórych stylów serwisów) Określa czcionkę i rozmiar podpisu.

Custom Colors (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).

Security (Zabezpieczenie) Pozwala określić tekst, jaki będzie wyświetlany na każdym obrazku w celu zniechęcenia potencjalnych złodziei.

Content (Zawartość) Wyświetlany tekst. Można zaznaczyć opcję Custom Text (Tekst własny) i wprowadzić własny tekst. Aby był wyświetlany tekst pobierany z okna dialogowego Informacje o pliku, należy zaznaczyć pozycję Filename (Nazwa pliku), Description (Opis), Credits (Autorzy), Title (Tytuł), bądź Copyright (Prawa autorskie),.

Font (Czcionka), Color (Kolor) i Position (Położenie) Opcja określa czcionkę, kolor i wyrównanie podpisu obrazka. **Obrót** Pozwala określić kąt obrotu tekstu na obrazku.

Style galerii zdjęć WWW

Do góry

Aby tworzyć galerie internetowe w programie Photoshop CS5, zapoznaj się z rozdziałem Tworzenie internetowej galerii zdjęć w pomocy programu Adobe Bridge. Aby skorzystać ze starszej, opcjonalnej wersji wtyczki Internetowa galeria zdjęć opisanej poniżej, należy najpierw pobrać ją dla systemu Windows lub Mac OS.

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/Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery

Nazwa każdego folderu w powyższych lokalizacjach figuruje jako opcja w menu Styles (Style) w oknie dialogowym Web Photo Gallery (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 Web Photo Gallery (Galeria zdjęć WWW). 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 Web Photo Gallery (Galeria zdjęć WWW).

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 Web Photo Gallery (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

Do góry

Do góry

- 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 Web Photo Gallery (Galeria zdjęć WWW) w menu Styles (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

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 Web Photo Gallery (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.

%CAPTIONTITLE% Wstawia do podpisu tytuł dokumentu pochodzący z informacji o pliku.

%CHARSET% Decyduje o zestawie znaków na każdej ze stron.

%CONTACTINFO% Określa informacje kontaktowe dla galerii, na przykład numer telefonu i lokalizację.

%CONTENT_GENRATOR% Rozwija się do postaci "Internetowa galeria zdjęć Adobe Photoshop CS5".

%COPYRIGHT% Wstawia do podpisu informacje dotyczące praw autorskich pochodzące z informacji o pliku.

%CREDITS% Wstawia do podpisu autorów na podstawie informacji o pliku.

%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.

%EMAIL% Określa adres e-mail w informacjach kontaktowych dla galerii.

%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.

(CC) BY-NC-SR

Optymalizacja obrazów

Informacje o optymalizacji

Omówienie opcji Zapisz dla Internetu i urządzeń Podgląd obrazu przy różnych wartościach gamma Optymalizacja obrazu na potrzeby Internetu Zapisywanie i usuwanie predefiniowanych ustawień optymalizacji Posługiwanie się plasterkami w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń Kompresowanie grafiki internetowej do określonej wielkości pliku Zmiana rozmiaru kompozycji podczas optymalizacji Generowanie warstw CSS dla grafiki WWW Podgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce internetowej Aby zapisać plik we wiadomości e-mail, należy:

Informacje o optymalizacji

Do góry

Do góry

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

Zapisując zoptymalizowany obraz za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń, można również wygenerować plik HTML dla tego obrazu. 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.

Kopie folderu obrazów w formacie JPEG można zapisać także za pomocą Procesora obrazów programu Photoshop. Procesor obrazów może też służyć do zmiany rozmiaru obrazów i zmiany profilu kolorów 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 opcji przeglądania zoptymalizowanych kompozycji.

100	Oryginalny Zoptymalizowany 2 na ekranie 4 na ekranie			Ustawienie: [Bez nazi	wy] -		- 2
2				GIF	-		
9	- Stidentike	- State altry	the second se	Adaptacyjna	- Kolory	: 128	
1			States -	Dyfuzja	· Roztrząsanie	: 100%	
	ALL COMPANY	ALL OTTO	A STATEMENT	Przezroczystość	Otocaka	:	
-				Bez roztrz. przezr.	- Wartość		*
	Carlo Alan	The Courts	1000	2 przeplotem	Tylko internetowa	: 0%	
			C		Strata	: 0	
		Contraction of the local division of the loc	HER CO.	Konwertuj na sRG8			
		No. of Concession, Name		Podgląd: Kolor monitora			
			Contraction of the local sector	Metadane: Prawa autor	rside i kontakt		
	Martin		artini			3	
				Rozmar obrazu Sz: 198 pils] a	Proper	A: 100	%
	Organitys feetureating despot	SIF 25.00 5 s przy 56,6 kb/s →=	Rothrapanier 1006 Paleta Adaptacyjna Koloryt 128	Rozmiar obrazu Sz: 198 piłs w: 273 piłs 38 Animacja Opcie powtarzania: Na	Procen Jakość: Dwusześcien zawsze	4: 100 ne	•

Okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń (wersja z programu Photoshop) **A.** Opcje wyświetlania **B.** Przybornik **C.** Wyskakujące menu Optymalizuj **D.** Wyskakujące menu Tablica kolorów **E.** Kontrolki animacji (tylko Photoshop) **F.** Pole powiększania tekstu **G.** Menu Podgląd w przeglądarce **H.** Oryginalny obraz **I.** Obraz zoptymalizowany

Podgląd obrazów w oknie dialogowym

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 Ai 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 obrazu przy różnych wartościach gamma

Do góry

Wartość parametru gamma monitora komputerowego decyduje o jasności obrazu w przeglądarce internetowej. W programie Photoshop istnieje możliwość symulacji podglądu obrazów na systemach używających innych wartości gamma i dokonania odpowiednich zmian tych wartości w celu wyrównania różnic. Włączenie opcji podglądu przeglądarki nie ma wpływu na ostateczną postać obrazu.

Korzystając z wyskakującego menu Podgląd, w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń wybierz jedną z następujących opcji Kolory monitora Parametr gamma obrazu nie jest zmieniany. Kolory monitora to ustawienie domyślne.

Starszy model Macintosh (brak zarządzania kolorami) Symulacja domyślnej wartości gamma 1.8, używanej w systemie Mac OS 10.5 oraz jego wcześniejszych wersjach.

Windows (brak zarządzania kolorami) Symulacja domyślnej wartości gamma wynoszącej 2,2, wykorzystywanej w systemach Windows i Mac OS 10.6 oraz ich nowszych wersjach.

Użyj profilu dokumentu Wartość gamma jest dostosowywana do wartości określonej w profilu koloru dołączonym do dokumentu (dokument podlega systemowi zarządzania kolorem).

Optymalizacja obrazu na potrzeby 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.

Q 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. Pozwala to mieć pewność, że zoptymalizowany obraz będzie wyglądał tak samo w różnych przeglądarkach internetowych. Opcja Konwertuj na sRGB jest wybrana domyślnie.
- (Tylko Photoshop) z menu Metadane wybierz, jakie metadane zapisać ze zoptymalizowanym plikiem. (Aby wyświetlić lub wprowadzić metadane dokumentu, wybierz kolejno polecenia Plik > Informacje o pliku). Metadane są w pełni obsługiwane przez format JPEG i częściowo przez formaty GIF i PNG.

Uwaga: Metadane wyjściowe są zgodne ze standardami organizacji Metadata Working Group, w związku z czym niektóre metadane JPEG są przechowywane w formatach EXIF i IIM zamiast w formacie XMP.

Brak Brak zachowanych metadanych (z wyjątkiem informacji o prawach autorskich w formacie EXIF w plikach JPEG). Daje pliki o najmniejszym rozmiarze

Prawa autorskie Zapisuje uwagi o prawie autorskim, warunkach użytkowania, stanie praw autorskich i adresach z informacjami o nich.

Prawa autorskie i informacje kontaktowe Zapisuje wszystkie informacje o prawach autorskich oraz następujące informacje: twórca, stanowisko, adres(y) e-mail, adres, telefon(y), strona lub strony internetowe.

Wszystko poza informacją o aparacie Zapisuje wszystkie metadane z wyjątkiem danych EXIF dotyczących ustawień aparatu, takich jak czas otwarcia migawki, data i godzina, ogniskowa, kompensacja ekspozycji, wzór pomiaru oraz obecność/brak lampy błyskowej.

Wszystkie Zapisuje wszystkie metadane w pliku.

- 8. Kliknij przycisk Zapisz.
- 9. W oknie dialogowym Zapisz zoptymalizowany jako wykonaj poniższe czynności i kliknij przycisk Zapisz.
 - Wpisać nazwę pliku i wybrać lokalizację wynikowego pliku lub plików.
 - Zaznacz 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 klawisz Alt/Option i kliknąć przycisk Zapamiętaj.

Film przedstawiający zapisywanie plików dla Internetu w programie Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0063_pl.

Zapisywanie i usuwanie predefiniowanych ustawień optymalizacji

Do góry

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. Ustaw pożądane opcje optymalizacji i wybierz 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 CS5\Optimized Settings

(Windows Vista) Users\[Nazwa użytkownika]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimized Settings

(Mac OS) Users/[Nazwa użytkownika]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS5 Settings/Optimized Settings

Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[Nazwa użytkownika]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[Język]\Save for Web Settings\Optimize

(Windows Vista) Users\[Nazwa użytkownika]\AppData\Roaming\Adobe\AdobeIllustrator CS5 Settings\[Język]\Save for Web Settings\Optimize

(Mac OS) Users/[Nazwa użytkownika]/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS5/[Język]/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

Do góry

Do góry

Do góry

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 4.
- Aby zaznaczyć plasterki w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków ². Następnie dwukrotnie kliknij plasterek, aby go zaznaczyć. Aby zaznaczyć kilka plasterków, należy klikać je lub przeciągać wokół nich z wciśniętym klawiszem Shift.

Uwaga: Niezaznaczone plasterki w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń są wygaszone. 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 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 menu Optymalizuj (po prawej stronie menu Ustawienia predefiniowane) wybierz opcję Optymalizuj do rozmiaru pliku.
- 5. Podać wymagany rozmiar pliku.
- 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 przycisk OK.

Zmiana rozmiaru kompozycji podczas optymalizacji

W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń można zmieniać wymiary obrazu. Nowy wymiar 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 Rozmiar obrazu 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: Widoczna Tworzy widoczną warstwę CSS w otrzymanym pliku HTML.

Ukryta 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.

Podgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce internetowej

Zoptymalizowany obraz można wyświetlić w dowolnej przeglądarce internetowej zainstalowanej w systemie, korzystając z 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. Wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń.
- 2. Kliknij zakładkę Optymalizuj w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.
- Z menu Ustawienia predefiniowane wybierz opcję JPEG niska jakość.
- 4. Jeśli chcesz zachować proporcje obrazu, kliknij ikonę łańcuszka po prawej stronie pól Sz. i W. w obszarze Rozmiar obrazu. Następnie wpisz szerokość.

W przypadku wiadomości e-mail dobrym ustawieniem jest 400 pikseli. Jeśli odbiorca wiadomości dysponuje wolnym połączeniem internetowym, można określić mniejszą wielkość.

5. Kliknij przycisk Zapisz. Wprowadzić nazwę i miejsce zapisania pliku. Opcja Format musi być ustawiona na Tylko obrazy. Ponownie kliknij przycisk 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.

Więcej tematów Pomocy

Film przedstawiający zapisywanie dla Internetu w programie Illustrator

(CC) BY-NC-SR

Do góry
Ustawienia wyjściowe obrazów internetowych

Ustawianie opcji wyjściowych Opcje wyjściowe HTML Opcje generowania plasterków Ustawienia wyjściowe tła Ustawienia wyjściowe Zapisywanie plików Dołączanie do obrazu tytułu i informacji o prawach autorskich

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.

Ustawienia wyjściowe można zapisać, a potem stosować je do innych plików.

- 1. Aby wyświetlić okno dialogowe Ustawienia wyjściowe, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli zapisujesz obraz zoptymalizowany, wybierz 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. (Znajduje się ono po prawej stronie menu Ustawienia predefiniowane).
- 2. (Opcjonalnie) Aby obejrzeć zdefiniowane ustawienia wyjściowe, można skorzystać z wyskakującego menu Ustawienia.
- 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.
- (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. Jeśli taki plik zostanie umieszczony w folderze Optimized Output Settings wewnątrz folderu programu Photoshop lub w folderze /Save For Web Settings/Output Settings wewnątrz folderu programu Illustrator, to 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 liter znaczników oraz Wielkość liter atrybutu.

Wielkość liter 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. (Ta opcja jest dostępna wyłącznie w programie Illustrator. Program Photoshop zawsze korzysta z kodowania UTF-8).

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.

Do góry

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 znacznikości podanymi w znacznikach TD.

TD Sz&W 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.

Dołączanie do obrazu tytułu i informacji o prawach autorskich

Do strony internetowej można dołączyć tytuł i informacje o prawach autorskich — wprowadzone uprzednio w oknie dialogowym 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 plik > Informacje o pliku.
- 2. Aby podać tytuł, który będzie wyświetlany na pasku tytułowym przeglądarki internetowej, wpisz tekst tytułu w polu tekstowym Tytuł dokumentu. Znajduje się ono w sekcji Opis okna dialogowego Informacje o pliku.
- 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.

793

4. Kliknij przycisk OK.

Do góry

Do góry

Do góry

Do gory

Opcje optymalizacji grafiki internetowej

Formaty grafiki internetowej Opcje optymalizacji formatu JPEG Opcje optymalizacji formatów GIF i PNG-8 Optymalizacja przezroczystości w obrazach GIF i PNG Aby wyświetlić tablicę kolorów dla optymalizowanego plasterka Dostosowywanie tablicy kolorów w obrazach GIF i PNG-8 Opcje optymalizacji formatu PNG-24 Opcje optymalizacji formatu WBMP Opcje optymalizacji SWF (Illustrator) Opcje optymalizacji SVG (Illustrator)

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 ich jakość) będą uzależnione od rozdzielczości 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. Eksportowanie grafiki do formatu SVG lub SWF za pomocą okna dialogowego Zapisz dla Internetu i urządzeń jest możliwe tylko w programie Adobe Illustrator.

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.

Wysoka	•	Jakość:	60	
Progresywny		Rozmycie:	0	
📝 Zoptymalizowany		Otoczka:		

Ustawienia optymalizacji dla formatu JPEG (wersja programu Photoshop) 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 Progresywny 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.

Osadź profil kolorów (Photoshop) lub Profil ICC (Illustrator) Zachowuje profile kolorów w optymalizowanym pliku. W przypadku niektórych przeglądarek profile kolorów są używane do korekty kolorów.

Otoczka Pozwala określić kolor wypełnienia dla pikseli, które w oryginalnym obrazie były przezroczyste: Kliknij próbkę kolorów i wybierz kolor za pomocą próbnika albo wybierz jedną z opcji menu Otoczka: Kolor kroplomierza (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Kolor narzędzia, Kolor tła, Biały, Czarny lub Inny (wybrany próbnikiem kolorów).

Uwaga: Opcje Kolor narzędzia i Kolor tła dostępne są tylko w programie Photoshop.

Do góry

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.

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. W celu dokonania konwersji obrazu na kolor indeksowany tworzona jest tabela, w której są zapisywane i indeksowane kolory obrazu. 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.

Selektywna		Kolory:	128	۲
Dyfuzja		Roztrząsanie:	88%	
🗸 Przezroczystość		Otoczka:		
Bez roztrz, przezr.	•	Wartošć:		-
Z przepiotem	Tylk	o internetowa:	0%	٠
		Strata:	0	٠
Konwertuj na sRGE				

Ustawienia optymalizacji dla formatu GIF (wersja programu Photoshop)

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.

💡 Tablicę 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 stosowane roztrząsanie losowe, 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 wzorku 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, wybierz kolor otoczki i odznacz opcję Przezroczystość.
- Aby wybrać kolor otoczki, kliknij próbkę koloru otoczki i wybierz kolor za pomocą próbnika. Można także wybrać jedną z opcji z menu Otoczka: Kolor kroplomierza (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Kolor narzędzia, Kolor tła, Biały, Czarny lub Inny (wybrany próbnikiem kolorów).

Uwaga: Opcje Kolor narzędzia i Kolor tła dostępne są tylko w programie Photoshop.





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 Dyfuzyjny dithering przezroczystości powoduje stosowanie losowego wzoru, który jest na ogół mniej widoczny niż dithering z wykorzystaniem wzorku. 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 wzorku na sąsiednie piksele. Użycie algorytmu Szum nie powoduje powstawania widocznych złączeń.



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.

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 i urządzeń są przeznaczone do określania zasad optymalizacji pikseli przezroczystych w obrazach 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: Kolor kroplomierza (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Kolor narzędzia, Kolor tła, Biały, Czarny lub Inny (wybrany próbnikiem kolorów).

Uwaga: Opcje Kolor narzędzia i Kolor tła dostępne są tylko w programie Photoshop.

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.

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



Do góry

Do góry

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 są zaznaczone 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 Kolor kroplomierza w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, a następnie 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 kolors w tablicy kolorów.
 - Wybierz polecenie Nowy kolor z menu palety Tablica kolorów.
 - *Q* 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

Biała ramka wyświetla się wokół wybranych kolorów w tablicy kolorów.

- Aby wybrać kolor, kliknij go 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 Tablica kolorów.
- Aby wybrać kolor w obrazie podglądu, kliknij narzędziem Kroplomierz w obszarze podglądu w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń. Kliknięcie z przytrzymaniem klawisza Shift umożliwia zaznaczenie dodatkowych kolorów.
- Aby usunąć zaznaczenia wszystkich kolorów, wybierz polecenie Odznacz wszystkie kolory z menu palety Tablica 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 zmienionymi na kolory z palety internetowej), wybierz polecenie Odsuń wszystkie kolory z menu palety Tablica 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 Dopasowana internetowa 😡 w palecie Tablica kolorów.
 - Wybierz polecenie Dopasowana internetowa / Odsuń 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 a 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 Dopasowana internetowa 🕏 w palecie Tablica kolorów.
 - Aby przywrócić wszystkie kolory w tabeli, które zostały przesunięte na paletę internetową, wybierz polecenie Odsuń wszystkie kolory 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 przezroczystość¹¹ w palecie Tablica kolorów.
 - Wybierz polecenie Odwzoruj zaznaczone kolory do przezroczystości / Cofnij odwzorowanie wybranych kolorów 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 przycisk Odwzoruj przezroczystość lub wybierz polecenie Odwzoruj zaznaczone kolory do przezroczystości / Cofnij odwzorowanie wybranych kolorów do przezroczystości z menu palety Tablica kolorów.
 - Aby przywrócić wszystkie kolory odwzorowane do przezroczystości, należy wybrać polecenie Cofnij odwzorowanie wszystkich kolorów przezroczystych.

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 a.
 - 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.

Adobe Flash (SWF) to format grafiki wektorowej, umożliwiający tworzenie niewielkich plików ze skalowalną grafiką, przeznaczonych do Internetu. 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.

dyfuzja wzorku zachodzi na całym połączonym obszarze, a to eliminuje efekt widocznych "szwów".

Algorytm i wartość procentowa ditheringu określają metodę i intensywność roztrząsania wprowadzanego przez aplikację. Najlepsze rezultaty daje

Format WBMP to standardowy format optymalizacji obrazów dla urządzeń przenośnych, takich jak telefony komórkowe. Format WBMP obsługuje

Można wybrać jedną z następujących metod:

wybór najmniejszego procentu ditheringu, przy którym są zachowywane wymagane szczegóły.

Opcje optymalizacji SWF (Illustrator)

Opcje optymalizacji formatu WBMP

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 ditheringu są rozkładane

Uwaga: Dithering dyfuzyjny może spowodować powstanie widocznych złączeń na krawędziach plasterków. Połączenie plasterków powoduje, że

Szum Jest stosowany losowy wzór ditheringu, co przypomina dithering dyfuzyjny; tu jednak nie zachodzi tu dyfuzja wzorku na piksele sąsiednie.

Wzór Kolory pikseli są określane na podstawie kwadratowego wzorku półtonowego.

Użycie algorytmu Szum nie powoduje powstawania widocznych złączeń.

między sąsiednie piksele. Jeżeli wybierze się ten algorytm, należy określić wartość procentową odpowiedzialną za nasilenie ditheringu.

szybszego wczytywania danych i pozwala upewnić się, że wczytywanie trwa. Niemniej, prowadzi ona do większych plików.

1-bitową głębię koloru, co oznacza, że obrazy te zawierają tylko czarne i białe piksele.

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

Przeplot Podczas pobierania pliku w przeglądarce wyświetlana jest wersja obrazu w niskiej rozdzielczości. Tego typu metoda daje złudzenie

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

aco) albo plik GIF (aby wczytać osadzoną tabelę kolorów z tego pliku). 3. Kliknij Otwórz.

Usunąć kolor, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę Usuń 3.
- Wybierz polecenie Usuń kolor z menu palety Tablica 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. Wybierz polecenie Zapisz tablicę kolorów z menu palety Tablica kolorów.
- 2. Nadaj nazwę tablicy kolorów i wybierz miejsce, w którym ma zostać zapisana. Plik tablicy kolorów otrzymuje 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 przycisk Zapisz.

Ważne: Po ponownym wczytaniu tabeli wszystkie kolory przesunięte przyjmą postać pełnych próbek i zostaną odblokowane.

Wczytywanie tablicy kolorów

w obrazach GIF i PNG.

- 1. Wybierz polecenie Wczytaj tablicę kolorów z menu palety Tablica kolorów. 2. Odszukaj plik zawierający tablicę kolorów, która ma być wczytana. Musi to być plik Adobe Color Table (. act), plik Adobe Color Swatch (.

801

Do góry

Do góry



Ustawienia optymalizacji dla formatu SWF

A. Menu formatu pliku B. Menu programu Flash Player C. Menu Eksportuj

Ustawienia domyślne Wskazuje wstępnie skonfigurowany zestaw opcji, którego chcesz użyć przy eksportowaniu. Nowe ustawienia domyślne 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. Ta opcja jest dostępna tylko po wybraniu opcji Warstwy do klatek SWF.

Pętla Powoduje odtwarzanie animacji w przeglądarce Flash na okrągło - po dojściu do końca odtwarzanie zaczyna się od początku. Ta opcja jest dostępna tylko po wybraniu opcji Warstwy 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 edytowalność 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.

Do góry



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 element DTD (Document Type Definition) języka SVG XML 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 oraz 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 po laptopy i komputery biurkowe.

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 tylko glify znaków występujących w tekście bieżącej kompozycji, wybierz opcję Tylko używane glify. Pozostałe ustawienia (Typowy angielski, Typowy angielski + używane glify, Typowy łaciński, Typowy łaciński + używane 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 program Adobe SVG Viewer, ale może nie być obsługiwany 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. Ta 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 Odniesienie do encji zapewnia szybszy rendering i mniejszy rozmiar wynikowego pliku SVG. Metoda Elementy stylu jest używana w przypadku współużytkowania plików 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 jednak 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 Viewer Optymalizuje obrazy dla przeglądarki Adobe SVG Viewer. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Ι

Grafika 3D i techniczne przetwarzanie obrazów

Nowe odbicia 3D i przeciąganie cieni

Lynda.com (7 maja 2012) Samouczek wideo Oprogramowanie umożliwia łatwe zwiększenie realizmu opracowywanych materiałów.

Wygodne elementy sterujące 3D

Lynda.com (7 maja 2012) Samouczek wideo Program Photoshop pozwala osiągnąć nowy poziom twórczych możliwości.

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Malowanie 3D | CC, CS6

Wideo | Malowanie 3D — następny poziom Dostępne metody malowania 3D Kilka wskazówek dotyczących malowania modeli 3D Malowanie obiektu w trybie aktywnego malowania 3D | Photoshop CC Przełączanie się do trybu malowania projekcjami | Photoshop CC Malowanie tekstury modelu 3D | CS6 Wybieranie docelowego typu tekstury do malowania | Photoshop CC Malowanie w trybie nieoświetlonym | Photoshop CC Pokazywanie powierzchni do malowania Ustawianie kąta zaniku farby Identyfikowanie obszarów z możliwością malowania

Podczas malowania na modelu 3D można używać dowolnych narzędzi do malowania programu Photoshop — tak samo jak dla warstwy 2D. Narzędzia do zaznaczania pozwalają edytować określone obszary modelu. Program Photoshop może też sam identyfikować i podświetlać obszary z możliwością malowania. Korzystając z poleceń menu 3D, można ukryć obszary modelu, tak aby uzyskać dostęp do wewnętrznych lub ukrytych części wymagających pomalowania.

Malując bezpośrednio na modelu, można określić, na którą z map tekstur ma być nanoszona farba. Zwykle farba jest nanoszona na mapę tekstury zmiękczenia, która nadaje materiałowi modelu właściwości koloru. Malować można również na mapach tekstur, na przykład na mapie nierówności lub krycia. Pomalowanie obszaru modelu, na którym nie ma mapy tekstury danego typu, spowoduje automatyczne utworzenie odpowiedniej mapy tekstury.

Dostępne metody malowania 3D

Do góry

W różnych sytuacjach można korzystać z różnych metod malowania. Program Photoshop udostępnia następujące metody malowania 3D:

Aktywne malowanie 3D: (Domyślne w programie Photoshop CC) Pociągnięcia pędzlem wykonane w widoku modelu 3D lub tekstury są odzwierciedlane w czasie rzeczywistym w drugim z tych widoków. Ta metoda malowania 3D zapewnia wysoką wydajność i bardzo małe zniekształcenia.

Malowanie projekcjami warstw: Z tej metody malowania korzystają narzędzie Gradient i filtry. Metoda malowania projekcjami warstw polega na scaleniu pomalowanej warstwy z warstwą 3D znajdującą się poniżej. Podczas scalania program Photoshop automatycznie dokonuje projekcji farby na odpowiednie tekstury docelowe.

Malowanie projekcjami: (Domyślne w programie Photoshop Extended CS6) Malowanie projekcjami służy do malowania kilku tekstur jednocześnie lub zamalowania szwu między dwiema teksturami. Jest to zwykle mniej wydajna metoda malowania i może ona spowodować wystąpienie pęknięć podczas malowania złożonych obiektów 3D.

Malowanie tekstury: Po otworzeniu tekstury 2D można nią bezpośrednio malować.



Aktywne malowanie 3D

Kilka wskazówek dotyczących malowania modeli 3D

- Jeśli obszar modelu jest ukryty, można tymczasowo wyciąć obszary powierzchni zasłaniające widok. Zobacz Pokazywanie powierzchni do malowania.
- W przypadku malowania na zakrzywionych lub nierównych powierzchniach można użyć funkcji podglądu ułatwiającej dobranie obszarów do pomalowania. Zobacz Identyfikowanie obszarów z możliwością malowania. Dla farby można ustawić kąt zaniku, który steruje ilością farby nanoszoną na powierzchnie będące pod kątem. Zobacz Ustawianie kąta zaniku farby.
- Podczas malowania szwów tekstur pojedyncze dotknięcie pędzlem jest stosowane tylko do jednej strony szwu. Aby pomalować drugą stronę, należy przesunąć środek pędzla przez szew.
- Przy próbie malowania na mapie tekstury typu, którego nie zawiera materiał, program Photoshop wyświetli monit o utworzenie mapy. Informacje o typach map znajdują się w temacie Ustawienia materiałów 3D (Photoshop Extended).

Malowanie obiektu w trybie aktywnego malowania 3D | Photoshop CC

- 1. Otwórz model 3D w widoku modelu 3D.
- 2. Otwórz dokument tekstury, którą zamierzasz malować. W tym celu kliknij dwukrotnie nazwę tekstury w panelu Warstwy.
- 3. Wybierz polecenie Okno > Ułóż > Sąsiadująco, aby wyświetlić obok siebie widok modelu 3D i dokument tekstury.
- 4. Za pomocą narzędzia Pędzel pomaluj model 3D lub dokument tekstury. Pociągnięcia pędzlem zostaną automatycznie odzwierciedlone w drugim widoku.

Przełączanie się do trybu malowania projekcjami | Photoshop CC

- 1. Utwórz lub otwórz model 3D.
- 2. Wybierz polecenie 3D > Użyj malowania projekcjami.
- 3. Pomaluj model 3D.

Uwaga: We wzorcowym dokumencie 3D w operacjach malowania program Photoshop domyślnie korzysta z metody Malowanie projekcjami.

Malowanie tekstury modelu 3D | CS6

- 1. Narzędzia do określania położenia 3D umożliwiają ustawienie modelu w taki sposób, aby malowany obszar był zwrócony w stronę użytkownika.
- 2. Aby ustawić mapę tekstury, na której będzie się odbywać malowanie, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie 3D > Tryb malowania 3D, a następnie wybierz typ mapy.
 - W panelu 3D wybierz panel Scena. Wybierz typ mapy z menu Maluj na.
- 3. (Opcjonalnie) Aby ograniczyć obszar malowania, utwórz zaznaczenie na modelu 3D za pomocą dowolnego narzędzia do zaznaczania.
- Nałóż farbę za pomocą narzędzia Pędzel malarski. Można również użyć dowolnych innych narzędzi z drugiej sekcji panelu Narzędzia, takich jak Wiadro z farbą, Smużenie, Rozjaśnianie, Ściemnianie czy Rozmycie.

Podczas malowania można (po zakończeniu pociągnięcia) wyświetlić efekt tej operacji na samej mapie tekstury. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie mapę tekstury w panelu Warstwy, aby ją otworzyć.
- W sekcji Materiały 🔲 panelu 3D wybierz materiał dla malowanego obszaru. W dolnej sekcji panelu kliknij ikonę menu 🖻 dla malowanej mapy tekstury, a następnie wybierz polecenie Otwórz teksturę.

Wybieranie docelowego typu tekstury do malowania | Photoshop CC

Do malowania można wybrać osiem różnych typów tekstur:

- 1. Po otworzeniu modelu 3D wybierz polecenie 3D > Maluj na teksturze docelowej.
- 2. Wybierz typ tekstury do malowania.

Uwaga: W przypadku modeli 3D zawierających kilka tekstur malowana jest tylko ta tekstura, którą użytkownik otworzy i zacznie malować.

Do góry

Do góry

Do góry

Podczas malowania na modelu kąt zaniku farby określa, jaka ilość farby jest nakładana na powierzchnie odchylone od widoku na wprost. Kąt zaniku jest obliczany na podstawie wektora normalnego, czyli prostej linii wychodzącej z tej części powierzchni modelu, która jest zwrócona w stronę obserwatora. W przypadku modelu kulistego, takiego jak piłka nożna, kąt zaniku na środku piłki zwróconym do użytkownika wynosi 0 stopni. Powierzchnia piłki jest zakrzywiona, przez co kąt zaniku rośnie, osiągając wartość 90 stopni na krawędziach piłki.

powierzchni, które mają zostać pomalowane. Aby na przykład nanieść farbę na deskę rozdzielczą modelu samochodu, można tymczasowo wyciąć jego dach lub szybę przednią, a następnie powiększyć wnętrze, uzyskując dobry widok.

- 1. Zaznacz obszar modelu, który chcesz wyciąć, korzystając z narzędzia do zaznaczania, takiego jak Lasso lub Ramka zaznaczenia.
- Ukryj najbliższą powierzchnię Powoduje ukrycie pierwszej warstwy wielokątów modelu w zaznaczeniu 2D. Aby szybko zdjąć powierzchnię
 - modelu, można użyć tego polecenia wielokrotnie, nie zmieniając aktywnego obszaru zaznaczenia.
 - 💡 Podczas ukrywania powierzchni można w razie potrzeby obrócić model, tak aby ustawić powierzchnie prostopadle do bieżącego widoku.

Ukryj tylko zawarte wielokąty Gdy ta opcja jest zaznaczona, polecenie Ukryj najbliższą powierzchnię dotyczy tylko wielokątów w całości objętych zaznaczeniem. Gdy ta opcja nie jest zaznaczona, ukrywanie dotyczy wszystkich wielokątów choć częściowo zawartych w zaznaczeniu.

Odwróć widoczne powierzchnie Pozwala ukryć widoczne powierzchnie i jednocześnie pokazać niewidoczne.

2. Wyświetl lub ukryj obszary modelu za pomocą dowolnych z następujących poleceń menu 3D:

Pokaż wszystkie powierzchnie Umożliwia pokazanie wszystkich ukrytych powierzchni.

Ustawianie kąta zaniku farby

W przypadku złożonych modeli z wewnętrznymi lub ukrytymi obszarami można ukrywać sekcje modelu. Ułatwia to uzyskanie dostępu do

Malowanie typu tekstury docelowej

Malowanie w trybie nieoświetlonym | Photoshop CC

Obiekty 3D można malować w trybie nieoświetlonym. W tym trybie wszelkie oświetlenie sceny jest ignorowane, a surowe dane tekstury odpowiedniego typu są owijane wokół obiektów 3D. Malowanie w trybie nieoświetlonym pozwala malować bez cieniowania i z zachowaniem większej dokładności kolorów.

Wykonaj następujące czynności:

- 1. W panelu 3D wybierz polecenie Scena.

Pokazywanie powierzchni do malowania

- 2. W panelu Właściwości wybierz polecenie Powierzchnia.
- 3. Z menu podręcznego Styl wybierz polecenie Nieoświetlona tekstura.





Do góry

Do góry



A. Kąt między okiem a kamerą B. Kąt minimalny C. Kąt maksymalny D. Początek zanikania farby E. Koniec zanikania farby

- 1. Wybierz polecenie 3D > Zanik farby 3D.
- 2. Określ ustawienia minimalnego i maksymalnego kąta.
 - Maksymalny zakres zanikania farby może wynosić od 0 do 90 stopni. Wartość 0 stopni oznacza, że farba jest nanoszona na
 powierzchnię tylko tam, gdzie jest ona zwrócona dokładnie do obserwatora (brak efektu zanikania). Wartość 90 stopni powoduje, że
 farba jest nanoszona na zakrzywione powierzchnie (na przykład kule) aż po ich widoczne krawędzie. Ustawienie 45 stopni ogranicza
 zamalowywany obszar do tych miejsc kuli, które są zakrzywione nie bardziej niż pod kątem 45 stopni.
 - Minimalna wartość kąta zaniku określa zakres, w którym farba stopniowo zanika, aż do osiągnięcia maksymalnego kąta zaniku. Jeśli na
 przykład maksymalny kąt zaniku wynosi 45 stopni, a minimalny 30, to krycie farby zmienia się w zakresie od 100 do 0 procent dla kątów
 zaniku wynoszących od 30 do 45 stopni.

Identyfikowanie obszarów z możliwością malowania

Do góry

Czasami nie wystarczy obejrzeć model, aby upewnić się, że na konkretnych obszarach można malować. Widok modelu może nie odpowiadać dokładnie samej teksturze 2D, dlatego nakładanie farby bezpośrednio na model nie działa tak samo jak malowanie na mapie tekstury 2D. Pędzel wyglądający na mały na modelu może w rzeczywistości być o wiele większy względem tekstury. Jest to zależne od rozdzielczości tekstury i odległości od modelu w czasie nakładania farby.

Obszary nadają się do malowania, gdy umożliwiają nakładanie farby i wprowadzanie dopasowań na powierzchni modelu przy zachowaniu powtarzalności i przewidywalności uzyskiwanych efektów. Na innych obszarach może następować nadmierne lub niewystarczające próbkowanie farby, wynikające z kąta obserwacji lub odległości od powierzchni modelu.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie 3D > Zaznacz obszary z możliwością malowania. Ramka zaznaczenia podświetli obszary modelu, które najlepiej nadają się do malowania.
 - W sekcji Scena 📴 panelu 3D wybierz z menu Ustawienie predefiniowane polecenie Maska malowania.

W trybie Maska malowania biały kolor wskazuje obszary dobrze nadające się do malowania, kolor niebieski oznacza obszary ze zmniejszonym próbkowaniem farby, a czerwony — nadmierne próbkowanie. Aby malować na modelu, należy zmienić tryb renderowania Maska malowania na tryb obsługujący malowanie, na przykład Bryła.

Obszary zaznaczane przez polecenie Zaznacz obszary z możliwością malowania oraz obszary wyświetlane w trybie Maska malowania są częściowo zależne od bieżącego ustawienia Zanik farby. Wyższa wartość ustawienia zaniku farby powoduje powiększenie obszaru z możliwością malowania, a mniejsza wartość ogranicza ten obszar. Zobacz Ustawianie kąta zaniku farby.

Zobacz także

Kanał Daniela Presedo w serwisie YouTube

(cc) EV-NC-5R Twitter[™] and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ulepszenia panelu 3D | Photoshop CC

Panel 3D dostępny w programie Photoshop CC znacznie ułatwia pracę z obiektami 3D. Za wzór tego panelu posłużył panel Warstwy. Panel 3D ma zatem strukturę grafu/drzewa sceny zawierającego obiekty główne i obiekty potomne.

Graf sceny umożliwia wykonywanie następujących czynności dotyczących obiektów 3D:

- Usuwanie obiektów
- · Zmienianie kolejności obiektów
- Odwracanie kolejności obiektów
- Wstawianie obiektów
- Powielanie obiektów
- Tworzenie wystąpień obiektów
- · Grupowanie obiektów

Te działania można wykonywać za pośrednictwem menu kontekstowego skojarzonego z obiektem 3D. Aby otworzyć menu kontekstowe obiektu w systemie Windows, należy kliknąć obiekt prawym przyciskiem myszy. Aby otworzyć menu kontekstowe w systemie Mac OS, należy kliknąć obiekt, trzymając wciśnięty klawisz Control.

Niektóre działania są możliwe tylko w przypadku określonych typów obiektów 3D.

Wyświetlanie panelu 3D

• Wybierz polecenie Okno > 3D.

Podstawowe działania

Działanie Opis Sposób wykonania elementów · Przeciągnij obiekt do kosza. Usunięcie zaznaczonych — lub – Obiekty w obszarach Scena, Usunięcie obiektu obiektów Użyj polecenia Usuń obiekt Środowisko i Widok z grafu sceny z menu kontekstowego. 1. Kliknij prawym przyciskiem myszy obiekt 3D. 2. Z menu kontekstowego Obiekty w obszarach Dodanie obiektu siatki lub wybierz odpowiednią Dodanie obiektu Środowisko predefiniowanego obiektu 3D opcję umożliwiającą i Widok bieżący dodanie obiektu. Można na przykład wybrać polecenie Dodaj piramidę. Zmiana położenia Przeciągnij obiekt w nowe Obiekty w obszarach Scena, Zmiana położenia obiektu zaznaczonego obiektu w miejsce. Środowisko i Widok bieżący grafie sceny 1. Zaznacz obiekty. Odwrócenie kolejności Odwrócenie kolejności 2. Z menu kontekstowego Obiekty w obszarach Scena, zaznaczonych obiektów obiektów wybierz polecenie Zmień Środowisko i Widok bieżący w grafie sceny kolejność obiektów. 1. Zaznacz obiekt. 2. Z menu kontekstowego Powielenie zaznaczonego Obiekty w obszarach Scena, Powielenie obiektu wybierz polecenie Powiel Środowisko i Widok bieżący obiektu obiekty.

Do góry

Do góry

Niedostepne dla tych

Grupowanie obiektów	Zgrupowanie zaznaczonych obiektów	 Zaznacz obiekty. Z menu kontekstowego wybierz polecenie Grupuj elementy. 	Materiały, ograniczenia i obiekty w obszarach Scena i Środowisko		
Rozgrupowanie obiektów	Rozgrupowanie grupy obiektów	 Zaznacz grupę. Z menu kontekstowego wybierz polecenie Rozgrupuj obiekty. 	Materiały, ograniczenia i obiekty w obszarach Scena i Środowisko		

Tworzenie wystąpienia obiektu 3D

Do góry

Wystąpienie obiektu 3D to połączona z nim kopia odzwierciedlająca zmiany wprowadzane w pierwotnym obiekcie. Aby niezależnie zmodyfikować obiekt i jego wystąpienie, można rozłączyć te elementy.

Aby utworzyć wystąpienie obiektu 3D, wykonaj następujące czynności:

- 1. W panelu 3D kliknij prawym przyciskiem myszy obiekt siatki. Można na przykład kliknąć prawym przyciskiem myszy Kapelusz.
- 2. Z menu kontekstowego obiektu wybierz polecenie Utwórz wystąpienia obiektów. Zostanie utworzone wystąpienie obiektu na przykład Kapelusz1.

Wystąpienie jest domyślnie połączone z oryginalnym obiektem.



Połączone wystąpienie: Zmiany wprowadzone w obiekcie są odzwierciedlane w wystąpieniu.

Rozłączanie wystąpienia i pierwotnego obiektu

Po rozłączeniu wystąpienia i pierwotnego obiektu zmiany wprowadzane w pierwotnym obiekcie przestają być odzwierciedlane w wystąpieniu.

- 1. Kliknij prawym przyciskiem myszy w panelu 3D (na przykład obiekt Kapelusz1).
- 2. Z menu kontekstowego wybierz polecenie Wypal wystąpienie.



Wystąpienie rozłączone z pierwotnym obiektem

Zobacz także

- Kanał Daniela Presedo w serwisie YouTube
- Ustawienia sceny 3D
- Ustawienia siatki 3D

- Ustawienia materiałów 3D
- Ustawienia świateł 3D
- "Grafika 3D i techniczne przetwarzanie obrazów" w Pomocy programu Photoshop

(cc) EY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Omówienie plików 3D i sposobów ich wyświetlania Narzędzia do obsługi obiektów i kamer 3D Oś 3D

Uwaga: W przypadku programów Photoshop CS5 i CS6 funkcje związane z grafiką 3D były dostępne tylko w wersjach Photoshop Extended. Wszystkie funkcje programu Photoshop Extended zostały dodane do programu Photoshop CC. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended.

Omówienie plików 3D i sposobów ich wyświetlania

Do góry

Program Photoshop umożliwia rozmieszczanie i animowanie modeli 3D, edytowanie tekstur i oświetlenia oraz udostępnia kilka trybów renderowania.

Podstawy pracy w 3D

Pliki 3D zawierają następujące składniki:

Siatki Siatki stanowią podstawową strukturę modelu 3D. Siatka jest zwykle wizualizowana jako szkielet zbudowany z tysięcy wielokątów. Model 3D zawsze ma co najmniej jedną siatkę. Może być złożony z wielu siatek. Program Photoshop umożliwia wyświetlanie siatek w różnych trybach renderowania i edytowanie każdej oddzielnie. Nie można zmieniać wielokątów w siatce, ale można zmieniać orientację siatki i przekształcać siatkę, skalując wzdłuż różnych osi. Korzystając z udostępnionych kształtów lub konwertując istniejące warstwy 2D, można również tworzyć własne siatki 3D. Zobacz Ustawienia siatki 3D.

Uwaga: Siatkę wielokątów modelu 3D można edytować tylko w programie do tworzenia grafiki 3D.

Materiały Wygląd siatki jest (w całości lub w części) zależny od materiałów. Z siatką można skojarzyć jeden materiał lub kilka materiałów. Ostateczny wygląd materiału zależy od składników podrzędnych określanych jako mapy tekstur. Mapy tekstur są plikami obrazów 2D wpływającymi na cechy obrazu, na przykład kolor, wzorek, połyskliwość czy nierówności. Wygląd materiału w programie Photoshop można zdefiniować przy użyciu maksymalnie 9 różnych map tekstur. Zobacz Ustawienia materiałów 3D.

Światła Dostępne typy świateł to: Światło nieskończone, Światło punktowe, Światło ze źródłem punktowym, a także Światła z obrazem, które "zawijają się" wokół sceny. Można przesuwać światła oraz dopasowywać kolory i intensywność istniejących świateł, a także dodawać nowe światła do sceny 3D. Zobacz Ustawienia świateł 3D.

Otwieranie pliku 3D

Program Photoshop może otwierać pliki w następujących formatach 3D: DAE (Collada), OBJ, 3DS, U3D i KMZ (Google Earth).

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby otworzyć plik 3D jako osobny dokument, wybierz polecenie Plik > Otwórz, a następnie wybierz plik.
 - Aby dodać plik 3D jako warstwę w otwartym pliku, wybierz polecenie 3D > Nowa warstwa z pliku 3D, a następnie wybierz plik 3D. Nowa warstwa przyjmuje wymiary otwartego pliku; przedstawiony jest na niej model 3D widoczny na przezroczystym tle.

Wydajność 3D i preferencje wyświetlania

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > 3D (Windows) lub Photoshop > Preferencje 3D (Mac OS).
- 2. Aby uzyskać informację o dowolnej z opcji, zatrzymaj nad nią wskaźnik myszy i zapoznaj się z treścią sekcji Opis w dolnej części okna dialogowego.

Narzędzia do obsługi obiektów i kamer 3D

Do góry

Po wybraniu warstwy 3D aktywne stają się narzędzia związane z obiektami i kamerami 3D. Korzystając z narzędzi do manipulowania obiektami 3D, można zmieniać położenie modelu 3D i skalować go. Narzędzia do sterowania kamerą 3D pozwalają zmieniać widok sceny. Jeśli system obsługuje technologię OpenGL, można też manipulować modelami i kamerami 3D przy użyciu osi 3D. Zapoznaj się z artykułem Korzystanie z osi 3D.

Przesuwanie, obracanie lub skalowanie modelu przy użyciu narzędzi do manipulowania obiektami 3D

Narzędzia do manipulowania obiektami 3D umożliwiają obracanie, przenoszenie i skalowanie modelu. Podczas przekształcania modelu 3D widok kamery nie zmienia się.

Aby włączyć wyświetlanie etykietek poszczególnych narzędzi 3D, wybierz polecenie Opcje panelu z menu panelu Informacje, a następnie zaznacz opcję Pokaż podpowiedzi narzędzi. Aby wyświetlić szczegółowe informacje dotyczące narzędzia w panelu Informacje, kliknij narzędzie i umieść kursor w oknie obrazu.

S -	¢	Q	١	÷	Ŷ	Położenie:	Domysine	-	Ą	9	Orientacja: X:	0	Y:	0	Z:	0
									Т					1		
	A	в	с	D	E	F	G		н	I				J		

Narzędzia i opcje dotyczące obiektów 3D

A. Powrót do początkowego położenia obiektu B. Obrót C. Przetaczanie D. Panoramowanie E. Przesuwanie F. Skalowanie G. Menu położenia H. Zapis bieżącego położenia I. Usunięcie bieżącego położenia J. Współrzędne położenia

- Kliknij narzędzie do manipulowania obiektami 3D na panelu Narzędzia i przytrzymaj przycisk myszy, aby wybrać jeden z typów narzędzi:
 - Q Aby ograniczyć działanie narzędzia Obrót, Panoramowanie, Przesuwanie lub Skalowanie do jednego kierunku ruchu, przytrzymaj klawisz Shift.

Obrót Aby obrócić model wokół jego osi X, przeciągnij w górę lub w dół. Aby obrócić model wokół jego osi Y, przeciągnij w bok. Aby przetoczyć model, przeciągnij kursor, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Toczenie Aby obrócić model wokół jego osi Z, przeciągnij w bok.

Panoramowanie Przeciągaj kursor na boki, aby przesuwać model w poziomie; albo w górę i w dół, aby przesuwać go w pionie. Aby przesunąć w kierunku x/z, przeciągnij kursor, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Ślizganie Przeciągaj kursor na boki, aby przesuwać model w poziomie; albo w górę lub w dół, aby przybliżyć go lub oddalić. Aby przesunąć w kierunku x/y, przeciągnij kursor, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Skalowanie Przeciągaj kursor w górę lub w dół, aby powiększyć lub zmniejszyć model. Aby skalować w kierunku z, przeciągnij kursor, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Aby przywrócić pierwotny widok modelu, kliknij ikonę Wróć do początkowego położenia 👁 na pasku opcji.

Aby dopasować położenie, obrót lub skalę za pomocą określonych wartości, wprowadź je z prawej strony paska opcji.

Przesuwanie kamery 3D

Korzystając z narzędzi do sterowania kamerą 3D, można przesuwać widok kamery bez zmieniania położenia modelu 3D.

Aby włączyć wyświetlanie etykietek poszczególnych narzędzi 3D, wybierz polecenie Opcje panelu z menu panelu Informacje, a następnie zaznacz opcję Pokaż podpowiedzi narzędzi. Aby wyświetlić szczegółowe informacje dotyczące narzędzia w panelu Informacje, kliknij narzędzie i umieść kursor w oknie obrazu.

Q.	6	5	0	- CP	Ŧ	è	Widok: Przód	- 8	9	Orientacja: X:	-90	¥:	0	Z:	180
		T							Т			_	Т		
	Α	в	С	D	Е	F	G	н	Т				٦		

Narzędzia i opcje dotyczące kamer 3D

A. Powrót do początkowego położenia kamery B. Obrót C. Przetaczanie D. Panoramowanie E. Poruszanie F. Powiększanie G. Menu widoku H. Zapisanie bieżącego widoku kamery I. Usunięcie bieżącego widoku kamery J. Współrzędne położenia kamery

- Kliknij narzędzie do sterowania kamerą 3D na panelu Narzędzia i przytrzymaj przycisk myszy, aby wybrać jeden z typów narzędzi:
 - Q Aby podczas korzystania z narzędzia Obracanie, Panoramowanie lub Wodzenie zachować stały kierunek ruchu kursora, przytrzymuj klawisz Shift.

Obrót 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.

Panoramowanie Przeciągaj, aby wodzić kamerą w kierunku x lub y. Przytrzymując klawisz Alt (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 Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Powiększanie Przeciągaj, aby zmieniać wielkość pola widzenia kamery. Maksymalne pole widzenia to 180.

Kamera perspektywiczna (tylko powiększanie) Pozwala wyświetlić linie równoległe łączące się w punktach zbiegu.

Kamera ortogonalna (tylko powiększanie) Linie równoległe są zachowywane bez efektu zbiegania. Powoduje wyświetlenie modelu w prawidłowej skali, bez żadnych zniekształceń perspektywy.

Głębia pola (tylko przy powiększeniu) Umożliwia ustawienie głębi pola. Odległość określa, jak daleko od kamery znajduje się pole, na które jest ustawiona ostrość. Rozmycie powoduje, że pozostały obszary obrazu stają się słabo czytelne.

 ${ig Q}$ Animacja głębi pola umożliwia symulowanie efektów zmiany ogniskowej w kamerze.

Wartości liczbowe na pasku opcji odpowiadają współrzędnym x, y i z kamery 3D. W celu dopasowania widoku kamery można ręcznie edytować te wartości.

Zmiana lub tworzenie widoków kamery 3D

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz predefiniowany widok kamery z menu Widok.

Uwaga: We wszystkich predefiniowanych widokach kamery jest używane rzutowanie ortogonalne.

 Aby dodać własny widok, umieść kamerę 3D w odpowiednim położeniu za pomocą narzędzi do sterowania kamerą 3D, a następnie kliknij przycisk Zapisz na pasku opcji.

Do góry

Aby przywrócić domyślny widok kamery, wybierz narzędzie kamery 3D i kliknij na pasku opcji polecenie Powrót do początkowego położenia kamery.

Oś 3D

Oś 3D wskazuje bieżącą orientację modeli, kamer, świateł i siatek w przestrzeni 3D — względem osi X, Y i Z. Oś jest wyświetlana po wybraniu dowolnego narzędzia 3D i stanowi alternatywny mechanizm manipulacji zaznaczonym elementem.



Oś 3D z wybranym narzędziem Obracanie siatki

A. Wybrane narzędzie B. Maksymalizacja lub minimalizacja osi 3D C. Przesunięcie elementu wzdłuż osi D. Obrót elementu E. Ściśnięcie lub wydłużenie elementu F. Zmiana rozmiaru elementu

Uwaga: W celu wyświetlenia osi 3D należy włączyć technologię OpenGL. Zobacz Informacje o procesorach graficznych i standardzie OpenGL.

Pokazywanie lub ukrywanie osi 3D

Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Oś 3D.

Minimalizowanie, przywracanie, przesuwanie lub zmienianie rozmiaru osi 3D

- 1. Umieść wskaźnik nad osią 3D, aby wyświetlić pasek sterowania.
- 2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przesunąć oś 3D, przeciągnij pasek sterowania.
- · Aby ją zminimalizować, kliknij ikonę minimalizacji.
- · Aby przywrócić normalny rozmiar, kliknij zminimalizowaną oś 3D.
- Aby zmienić rozmiar osi 3D, przeciągnij ikonę powiększenia.

Przesuwanie, obracanie lub skalowanie zaznaczonych elementów przy użyciu osi 3D

Aby użyć osi 3D, umieść wskaźnik myszy nad elementem sterującym osi w celu podświetlenia go, a następnie przeciągnij:

Uwaga: Dostępne elementy sterujące osi różnią się w zależności od bieżącego trybu edycji (obiekt, aparat, siatka lub światło).

- Aby przesunąć zaznaczony element wzdłuż osi X, Y lub Z, podświetl stożkowy koniec jednej z tych osi. Następnie przeciągnij wzdłuż osi w dowolnym kierunku.
- Aby obrócić element, kliknij zakrzywiony segment obrotu znajdujący się wewnątrz końca osi. Pojawi się żółty okrąg wskazujący płaszczyznę obrotu. Przeciągnij w prawo lub w lewo wokół środka osi 3D. Aby obracać precyzyjniej, odsuń kursor myszy od środka osi 3D.
- · Aby zmienić rozmiar elementu, przeciągnij środkowy sześcian osi 3D w górę lub w dół.
- Aby ścisnąć lub wydłużyć element wzdłuż osi, przeciągnij jeden z kolorowych sześcianów przekształceń do środkowego sześcianu lub od niego.
- Aby ograniczyć ruchy do płaszczyzny obiektu, umieść kursor myszy w miejscu przecięcia dwóch osi, blisko środkowego sześcianu. Między
 dwiema osiami pojawi się żółta ikona płaszczyzny. Przeciągnij w dowolnym kierunku. Można też uaktywnić ikonę płaszczyzny, umieszczając
 wskaźnik nad dolną częścią centralnego sześcianu.
- Edytowanie tekstur 3D

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Obieg pracy z grafiką 3D | CC, CS6

Funkcje związane z grafiką 3D | Tylko Creative Cloud Wideo | Grafika 3D w wersji CS6 Uwzględnianie elementów scen w panelu 3D Ustawienia kontekstowe w panelu Właściwości Połączenie dopasowań obiektu i kamery w narzędziu Przesunięcie Bezpośrednie edytowanie elementów przy użyciu ekranowych elementów sterujących Tworzenie i dopasowywanie wytłoczeń 3D Definiowanie płaszczyzny podłoża dla zaimportowanych obiektów Tworzenie ścieżek z warstw 3D Scalanie wielu warstw 3D

Uwaga: W przypadku programu Photoshop CS6 funkcje związane z grafiką 3D były dostępne tylko w wersji Photoshop Extended. Wszystkie funkcje programu Photoshop Extended zostały dodane do programu Photoshop CC. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended.

Od wersji Photoshop CS6 dostępny jest wyjątkowo intuicyjny obieg pracy z grafiką 3D, który obejmuje skonsolidowane narzędzia i kontekstowe elementy sterujące wyświetlane na obrazie. Krótki opis tych nowych funkcji można znaleźć w artykule Nowości w programie Photoshop CC | Obrazy 3D i Nowości w wersji CS6.

Funkcje związane z grafiką 3D | Tylko Creative Cloud

Do góry

Wersja programu Photoshop CS6 dostępna tylko w usłudze Creative Cloud zawierała dodatkowe funkcje do obsługi grafiki 3D. Te funkcje są dostępne w programie Photoshop CC.

- Do określania kolorów materiałów, linii, powierzchni i świateł w panelu Właściwości można teraz używać 32-bitowych próbników kolorów.
- Mapy normalnych można generować na podstawie map zmiękczeń. Zaznacz w panelu 3D obiekt, którego ma dotyczyć modyfikacja, a
 następnie kliknij ikonę Filtruj według materiałów w górnym obszarze panelu. W panelu Właściwości kliknij ikonę folderu obok opcji Zwykły i
 wybierz z menu opcję Generuj normalne ze zmiękczenia.
- Jeśli po wstrzymaniu renderowania zostanie utworzone zaznaczenie lub zostaną utworzone zaznaczenia, po wznowieniu renderowania efekt obejmie te zaznaczenia. Wznowienie renderowania działa także po zapisaniu dokumentu jako pliku PSD.
- Przekrój działa teraz z powierzchniami lustrzanymi i innymi stylami powierzchni, takimi jak Stała, Kreskówka czy Szkic.
- Domyślnie do środowiska 3D jest dodawane tak zwane światło oparte na obrazie (IBL, Image-Based Light). Firma Adobe udostępnia dodatkowe światła IBL w ramach zawartości 3D programu Adobe® Photoshop® Extended.
- Domyślny rozmiar płytki funkcji śledzenia promieni (ustawiany na podstawie liczby rdzeni w komputerze) można zmienić na inny. Aby to zrobić, wybierz opcję Edycja > Preferencje > 3D (Windows) lub Photoshop > Preferencje > 3D (Mac OS), a następnie w obszarze Śledzenie promieni w oknie dialogowym Preferencje wybierz opcję z menu Rozmiar płytki renderowania.
- · Podczas renderowania na pasku stanu u dołu okna dokumentu są wyświetlane pozostały czas oraz procent ukończenia renderowania.
- Program Photoshop udostępnia ulepszone cienie oparte na technologii OpenGL. Aby ustawić jakość cieni najlepiej funkcjonującą w przypadku danego komputera, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > 3D (Windows) lub Photoshop > Preferencje > 3D (Mac OS). Następnie w obszarze Renderowanie interaktywne okna dialogowego Preferencje wybierz opcję z menu Jakość cienia.

Kliknij następujące łącze, aby wyświetlić film, w którym Zorana Gee, starszy kierownik ds. produktów Photoshop, prezentuje nowe funkcje 3D w programie Photoshop w wersji Creative Cloud.

Wideo | Grafika 3D w wersji CS6

Do góry



Seria krótkich filmów wideo umożliwia zapoznanie się z wszystkimi nowymi funkcjami 3D. Więcej informacji

http://www.youtube.com/user/dramenon/videos



Autor: Daniel Presedo

Specjalista firmy Adobe ds. funkcji 3D w programie Photoshop

Podziel się swoją wiedzą z Pomoc społeczności Adobe Uwaga: Do używania funkcji 3D w wersji programu Photoshop dostępnej w usłudze Creative Cloud wymagane jest co najmniej 512 MB pamięci VRAM.

W ulepszonym panelu 3D wybierz elementy, które chcesz edytować:

- 1. W górnej części panelu 3D wybierz opcję Scena 🗷, Siatki 🗐, Materiały 🔤 lub Światła 🖭
- 2. Zaznacz pojedynczy element (na przykład opcję Bieżący widok w sekcji Scena). Można również zaznaczyć kilka elementów, aby zastosować do nich jednolite właściwości.
- 3. Ustawienia można dopasować w panelu Właściwości lub przeciągnąć w oknie dokumentu. (W przypadku przeciągnięcia określonego obiektu lub światła dany element zostanie zaznaczony w panelu 3D).

Uwaga: Aby dodać nowe światła, kliknij ikonę dokumentu 🔜 u dołu sekcji Scena i Światła. Można również kliknąć menu panelu 🔚, aby zapisać lub wczytać grupy świateł jako ustawienia predefiniowane.

Ustawienia kontekstowe w panelu Właściwości

Po wybraniu poszczególnych obiektów w panelu 3D lub oknie dokumentu w panelu Właściwości wyświetlane są powiązane ustawienia z nim. Po zakończeniu dopasowywania kliknij ikonę Renderuj 🔟 u dołu panelu.

Uwaga: Klikając ikonę Współrzędne 🔜 u góry panelu, można wprowadzić dokładne wartości liczbowe położenia obiektów, kamer i świateł. Aby szybko przełączyć się między właściwościami i współrzędnymi, naciśnij klawisz V.

Ustawienia środowiska dotyczą świateł otoczenia i na obrazie, a także cieni i odbić płaszczyzny podłoża.

Ustawienia sceny obejmują ustawienia predefiniowane renderowania, takie jak Obwiednia i Szkielet, a także własne opcje renderowania przekrojów poprzecznych, powierzchni i punktów.

Ustawienia kamery obejmują pole widzenia, głębię ostrości, a także opcje stereoskopii na potrzeby wyświetlania anaglifowego, soczewkowego lub równoleałeao.

Ustawienia siatki umożliwiają blokowanie i rzucanie cieni, dopasowywanie wytłoczeń 3D oraz edytowanie tekstu źródłowego i ścieżek.

Uwaga: Aby ukryć obiekt, zachowując cienie w celu tworzenia kompozycji z obrazami 2D, należy wybrać opcję Niewidoczny.

Ustawienia materiałów obejmują ustawienia tekstur i map wypukłości, na przykład nową opcję Nierówność.

Ustawienia światła pozwalają wybrać światła nieskończone, dodatkowe i punktowe, a także dopasować kolor, intensywność i cienie.

Połączenie dopasowań obiektu i kamery w narzędziu Przesunięcie

Narzędzie Przesunięcie 🌬 umożliwia dopasowanie położenia obiektów i kamery:

- Na pasku opcji można wybrać tryby Obracanie 🖾, Przetaczanie 🔘, Przeciąganie 🏶, Przesuwanie 🏝 i Skalowanie 🕅
- Aby szybko przełączyć tryby, naciśnij kombinację klawiszy Shift + V.
- Aby szybko przełączyć się między kamerą i elementami sterującymi środowiskiem, kliknij obszar poza obiektami 3D.

Uwaga: Złote obramowanie dokumentu w oknie dokumentu oznacza sterowanie kamera, niebieskie obramowanie wskazuje na sterowanie środowiskiem, a zielone — na sterowanie sceną. Brak obramowania oznacza kontrolę siatki.

Bezpośrednie edytowanie elementów przy użyciu ekranowych elementów sterujących

Elementy sterujące wyświetlane na obrazie często pozwalają na edycję całej sceny 3D - bez konieczności używania paneli przestrzeni roboczej. Aby zmaksymalizować widoczny obszar, naciśnij klawisz F w celu przełączenia się między trybem pełnoekranowym a standardowym.

W oknie dokumentu można bezpośrednio pracować z następującymi elementami:

Ustawienia sceny, siatki i świateł. Aby szybko przejść do właściwości sceny w oknie dokumentu, kliknij prawym przyciskiem myszy obszar roboczy poza obiektami 3D. Można również kliknąć prawym przyciskiem myszy siatki i światła, aby uzyskać dostęp do odpowiednich ustawień.

Cienie. Kliknij cień z wciśniętym klawiszem Shift, a następnie przeciągnij go, aby przenieść powiązane z nim światło.

Elementy sterujące obwiednią obiektu. Kliknij obiekt, aby go uaktywnić, a następnie przesuwaj wskaźnik myszy na różnych płaszczyznach. Jeśli płaszczyzna ma kolor żółty, przeciągnij, aby dopasować obiekt względem tej osi. Można również przeciągnąć narożniki, aby zastosować obrót na osi X lub Y.

Do góry

Do góry

Do góry

Tworzenie i dopasowywanie wytłoczeń 3D

Wytłoczenie 3D umożliwia dodanie trzeciego wymiaru do tekstu, zaznaczeń, zamkniętych ścieżek, kształtów i warstw obrazu.

- 1. Zaznacz ścieżkę, warstwę kształtu, warstwę tekstu, warstwę obrazu lub określony obszar.
- 2. Wybierz menu 3D, a następnie wybierz polecenie Nowe wytłoczenie 3D z zaznaczonej warstwy, Nowe wytłoczenie 3D z zaznaczonej ścieżki lub Nowe wytłoczenie 3D z bieżącego zaznaczenia.

Uwaga: Aby szybko utworzyć wytłoczenie tekstu podczas edycji w narzędziu Tekst, kliknij przycisk 3D 🕼 na pasku opcji.

- 3. Po zaznaczeniu siatki w panelu 3D kliknij ikonę Deformacja 🚳 lub Zakończenie 🖬 w górnej części panelu Właściwości.
- 4. Zmodyfikuj wartości liczbowe ustawień w panelu Właściwości lub przeciągnij interaktywne elementy sterujące wytłoczeniem w oknie dokumentu.

Aby edytować oryginalną ścieżkę, warstwę tekstową lub warstwę obrazu, zaznacz powiązaną siatkę w panelu 3D i kliknij polecenie Edytuj źródło w panelu Właściwości.

Definiowanie płaszczyzny podłoża dla zaimportowanych obiektów

Filtr Punkt zbiegu pozwala na łatwe tworzenie płaszczyzn perspektywy i umieszczanie na nich zaimportowanych obiektów.

- 1. Zaznacz warstwę obrazu, a następnie kliknij polecenie Filtr > Punkt zbiegu.
- 2. Za pomocą narzędzi Tworzenie płaszczyzny i Edycja płaszczyzny utwórz siatkę, aby zdefiniować nową płaszczyznę podłoża. Następnie kliknij przycisk OK.
- 3. Z menu Plik wybierz polecenie 3D > Nowa warstwa 3D.

Zaimportowany obiekt zostanie umieszczony na zdefiniowanej płaszczyźnie podłoża.

Tworzenie ścieżek z warstw 3D

Aby przekształcić bieżące renderowanie w ścieżkę roboczą, wybierz polecenie 3D > Utwórz ścieżkę roboczą z warstwy 3D. Polecenie to śledzi ścieżkę w kanale alfa warstwy.

Jeśli podczas renderowania w trybie szkieletu wartość progowa załamań zostanie dopasowana w celu wyeliminowania zbędnych linii, można po użyciu pędzla w programie Photoshop renderować obraz przypominający rysunek odręczny.

Scalanie wielu warstw 3D

Aby poprawić wydajność i zapewnić widoczność cieni oraz odbić na wielu obiektach, można scalić dowolną liczbę warstw 3D. (Poprzednie wersje programu Photoshop wymagały scalania dwóch warstw 3D naraz).

Przed scaleniem warstw 3D należy jak najdokładniej rozmieścić siatki przy użyciu kamery ortogonalnej:

- 1. Kliknij ikonę Scena 🔳 w górnej części panelu 3D i wybierz opcję Bieżący widok.
- 2. W panelu Właściwości wybierz opcję Ortogonalnie.

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

818

Do góry

Do góry

Dopasowywanie ekspozycji i tonowania obrazu HDR

Uwaga: W przypadku programów Photoshop CS5 i Photoshop CS6 funkcje związane z grafiką 3D były dostępne tylko w wersjach Photoshop Extended. Wszystkie funkcje programu Photoshop Extended zostały dodane do programu Photoshop CC. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended.

Dopasowania Ekspozycja i Tonowanie HDR zostały pierwotnie zaprojektowane dla 32-bitowych obrazów HDR, jednak można je zastosować również do 16- i 8-bitowych obrazów w celu utworzenia efektów podobnych do obrazu HDR.

💡 Pod adresem www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_pl można obejrzeć wideo na temat stosowania efektów HDR do obrazów 16- i 8-bitowych.

Dopasowywanie ekspozycji obrazu HDR

Obliczenia funkcji Ekspozycja są wykonywane w liniowej przestrzeni kolorów (gamma równe 1), a nie w bieżącej przestrzeni kolorów.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij ikonę Ekspozycja 🖾 lub ustawienie predefiniowane Ekspozycja w panelu Dopasowania.
 - Wybierz polecenie Warstwa > Nowa warstwa dopasowania > Ekspozycja.

Uwaga: Można też wybrać polecenie Obraz > Dopasowania > Ekspozycja. Używanie tej metody powoduje stosowanie dopasowań bezpośrednio do warstwy obrazu i usuwanie informacji z obrazu.

2. Na panelu Dopasowania określ dowolne z poniższych opcji:

Ekspozycja Pozwala dostosować maksymalne wartości tonów po stronie podświetleń; ma minimalny wpływ na cienie.

💡 W przypadku obrazów 32-bitowych suwak Ekspozycja jest także dostępny u dołu okna obrazu.

Przesunięcie Pozwala przyciemnić cienie i półcienie. Ma minimalny wpływ na obszary oświetlone.

Gamma Pozwala dostosować parametr gamma obrazu (przy użyciu prostej funkcji potęgowej). Wartości ujemne pozostają bliskie zeru (pozostają ujemne, ale są przekształcane tak, jakby były dodatnie).

Te kroplomierze pozwalają dopasować wartości jasności obrazów (w przeciwieństwie do kroplomierzy typu Poziomy, które mają wpływ na wszystkie kanały kolorów).

- Kroplomierz do ustawiania punktu czerni pozwala określić Przesunięcie wartość klikniętego piksela jest zerowana.
- Kroplomierz do ustawiania punktu bieli pozwala określić Ekspozycję wartość klikniętego piksela jest ustawiana jako biel (1 dla obrazów HDR).
- Kroplomierz do ustawiania półcieni ma wpływ na Ekspozycję kliknięta wartość staje się środkowym odcieniem szarości.

Dopasowywanie tonowania obrazów HDR

Polecenie Tonowanie HDR umożliwia zastosowanie pełnego zakresu kontrastu i ekspozycji obrazu HDR do pojedynczych obrazów.

Uwaga: Tonowanie HDR wymaga spłaszczonych warstw.

- 1. Otwórz obraz 32-, 16- lub 8-bitowy w trybie koloru RGB lub Skala szarości.
- 2. Wybierz opcje Obraz > Dopasowania > Tonowanie HDR.

Szczegółowe informacje o każdym ustawieniu znajdują się w artykule Opcje dotyczące obrazów 16- i 8-bitowych. (W oknie dialogowym Generowanie odcieni HD te opcje dotyczą obrazów wszystkich głębi bitowych).

Więcej informacji o obrazach HDR

Obrazy HDR

(cc) EV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Ustawienia panelu 3D

Omówienie panelu 3D Ustawienia sceny 3D Ustawienia siatki 3D Ustawienia materiałów 3D Ustawienia świateł 3D

Uwaga: W przypadku programów Photoshop CS5 i Photoshop CS6 funkcje związane z grafiką 3D były dostępne tylko w wersjach Photoshop Extended. Wszystkie funkcje programu Photoshop Extended zostały dodane do programu Photoshop CC. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended.

Omówienie panelu 3D

Do góry

Po wybraniu warstwy 3D na panelu 3D są wyświetlane składniki pliku 3D skojarzonego z tą warstwą. W górnej części panelu są umieszczone siatki, materiały i światła dostępne w pliku. Dolna sekcja panelu zawiera ustawienia i opcje składnika 3D wybranego w górnej sekcji.



Panel 3D z widocznymi opcjami sceny

A. Wyświetlanie opcji sceny, siatek, materiałów lub świateł **B.** Menu ustawień predefiniowanych renderowania **C.** Dostosowywanie ustawień renderowania **D.** Wybieranie tekstury do malowania **E.** Ustawienia przekroju **F.** Przełączanie nakładek **G.** Dodawanie nowego światła **H.** Usuwanie światła

Przyciski umieszczone w górnej części panelu 3D umożliwiają filtrowanie wyświetlanych tam składników. Kliknięcie przycisku Scena powoduje wyświetlenie wszystkich składników, przycisk Materiały umożliwia wyświetlenie samych materiałów itd.

Wyświetlanie panelu 3D

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Okno > 3D.
 - Kliknij dwukrotnie ikonę warstwy 3D D w panelu Warstwy.
 - Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zaawansowane 3D.

Filtrowanie wyświetlanych opcji 3D

• Kliknij przycisk Scena, Siatka, Materiały lub Światła w górnej części panelu 3D.

Pokazywanie lub ukrywanie siatki 3D lub światła

• Kliknij ikonę oka obok pozycji siatki lub światła w górnej sekcji panelu 3D.

Uwaga: Panel 3D nie pozwala włączać ani wyłączać wyświetlania materiałów. Aby pokazać lub ukryć materiały, należy zmienić ustawienia widoczności dla skojarzonych z nimi tekstur, korzystając z panelu Warstwy. Zobacz Ustawienia materiałów 3D.

Uzyskiwanie dostępu do ustawień sceny 3D

- 1. Kliknij przycisk Scena.
- 2. Kliknij pozycję Scena u góry listy składników, jeśli nie jest jeszcze wybrana.

Uzyskiwanie dostępu do ustawień siatki, materiału lub światła

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Scena, aby pokazać wszystkie składniki sceny. Wybierz siatkę, materiał lub światło w górnej części.
 - Kliknij przycisk Siatki, Materiały lub Światła, aby tymczasowo wyświetlić tylko te elementy. Następnie wybierz siatkę, materiał lub światło.

Rozwijanie lub zwijanie materiałów siatki

- 1. Kliknij przycisk Scena.
- 2. Kliknij trójkąt z lewej strony ikony siatki.

Wyświetlanie płaszczyzny podłoża

Płaszczyzna podłoża jest siatką ukazującą położenie podłoża w odniesieniu do modelu 3D.

Aby wyświetlić płaszczyznę podłoża, kliknij ikonę przełączania w dolnej części panelu 3D, a następnie wybierz opcję Płaszczyzna podłoża 3D.

Uwaga: Ikona przełączania jest aktywna pod warunkiem, że w systemie jest dostępna technologia OpenGL. Zobacz Informacje o technologii OpenGL.

Wyświetlanie i ukrywanie linii pomocniczych świateł

U dołu panelu 3D kliknij ikonę przełączania ® i wybierz opcję Światło 3D.

Wyświetlanie konturu zaznaczonego materiału lub siatki w oknie dokumentu

• U dołu panelu 3D kliknij ikonę przełączania 🥸 i wybierz opcję Zaznaczenie 3D.

Po wybraniu materiałów lub siatek na panelu w oknie dokumentu zostanie wyświetlony kolorowy kontur ułatwiający identyfikację bieżącego elementu.

💡 Aby zmieniać kolor nakładek 3D, np. konturów materiałów i siatek, dostosuj opcje w sekcji 3D okna dialogowego Preferencje.



Wykreślanie konturów zaznaczonych elementów w oknie dokumentu A. Materiały otoczone kolorową linią B. Siatki otoczone obwiednią

Ustawienia sceny 3D

Do góry

Ustawienia sceny 3D umożliwiają zmienianie trybów renderowania, wybieranie tekstury do malowania oraz tworzenie przekrojów. Aby otworzyć te ustawienia, kliknij przycisk Scena 📴 w panelu 3D, a następnie zaznacz pozycję Scena w górnej części panelu.

Ustawienia renderowania Określa ustawienia predefiniowane renderowania dla modelu. Aby dostosować opcje, kliknij przycisk Edytuj. Więcej informacji zawiera artykuł Zmienianie ustawień renderowania 3D.

Jakość Wybierz ustawienie pozwalające uzyskać najlepszą jakość wyświetlania przy zachowaniu dobrej wydajności:

Interaktywna (malowanie) Renderowanie odbywa się przy użyciu technologii OpenGL i procesora GPU na karcie wideo; przy tym ustawieniu uzyskuje się obraz wysokiej jakości, ale bez szczegółowych odbić i cieni. W przypadku większości systemów tę opcję najlepiej wybrać na czas edycji.

Robocza ze śledzeniem promieni Renderowanie odbywa się przy użyciu procesora głównego (CPU) komputera, a odbicia i cienie renderowane są z jakością roboczą. Jeśli system jest wyposażony w zaawansowaną kartę wideo, opcja Interaktywna może przyspieszyć uzyskiwanie rezultatu.

Finalna ze śledzeniem promieni Stosowanie tej opcji najlepiej jest ograniczyć do generowania obrazu wynikowego. Odbicia i cienie są renderowane z pełną jakością. Więcej informacji zawiera artykuł Renderowanie pliku 3D do końcowych danych wyjściowych.

Uwaga: W trakcie renderowania obrazu ze śledzeniem promieni na tle obrazu rysowane są tymczasowo płytki. Aby przerwać proces renderowania, kliknij przyciskiem myszy lub naciśnij klawisz spacji. Aby zmienić liczbę podziałów na płytki, przyspieszając przetwarzanie kosztem jakości, zmień wartość progu wysokiej jakości w preferencjach 3D.



W trakcie renderowania obrazu ze śledzeniem promieni na tle obrazu rysowane są tymczasowo płytki.

Maluj na W przypadku malowania bezpośrednio na modelu 3D to menu pozwala wybrać, na którą mapę tekstury będzie wpływało malowanie. Zobacz Malowanie 3D.

Wożna również wybrać docelową teksturę z menu 3D > Tryb malowania 3D.

Globalny kolor otoczenia Pozwala ustawić kolor globalnego światła otoczenia, widocznego na odblaskowych powierzchniach. Ma on wpływ na kolor otoczenia dla niektórych materiałów. Zobacz Ustawienia materiałów 3D.

Przekrój Wybierz tę opcję, aby utworzyć przekrój na płaszczyźnie przecinającej model pod wybranym kątem. Umożliwia to przecinanie modelu i oglądanie jego wnętrza. Zobacz Wyświetlanie przekrojów.

Wyświetlanie przekrojów

Aby wyświetlić przekrój modelu 3D, można przeciąć go niewidzialną płaszczyzną ustawioną pod dowolnym kątem. Zawartość będzie wyświetlana tylko z jednej strony płaszczyzny.

- 1. Wybierz opcję Przekrój poprzeczny u dołu zakładki Sceny.
- 2. Wybierz opcje wyrównania, położenia i orientacji:

Płaszczyzna Wybierz tę opcję, aby wyświetlić płaszczyznę definiującą przekrój. Można wybrać kolor i krycie tej płaszczyzny.

Przecięcie Wybierz tę opcję, aby podświetlić obszary modelu, które przecina płaszczyzna przekroju. Aby wybrać kolor podświetlenia, kliknij próbkę koloru.

Odbij przekrój Powoduje wyświetlenie obszaru po przeciwnej stronie płaszczyzny tnącej model.

Przesunięcie i Pochylenie 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 360⁰ w dowolnym z możliwych kierunków pochylenia. Jeśli jedna z osi jest ustalona, ustawienia pochylania dotyczą obracania płaszczyzny względem dwóch pozostałych osi. Jeśli na przykład płaszczyzna jest wyrównana do osi Y, może być obracana wokół osi X (Pochylenie 1) lub Z (Pochylenie 2).

Wyrównanie Wybierz oś płaszczyzny tnącej (x, y lub z). Płaszczyzna będzie prostopadła do wybranej osi.

Stosowanie różnych trybów renderowania do poszczególnych przekrojów

Ustawienia renderowania mogą być odmienne dla każdej strony przekroju. Pozwala to połączyć różne widoki tego samego modelu, na przykład przez wyświetlenie siatki i bryły.

1. Wybierz opcję Przekrój poprzeczny i określ opcje w dolnej sekcji zakładki Sceny. Do widocznego przekroju zostaną zastosowane bieżące

ustawienia renderowania.

- 2. Kliknij przycisk Ustawienia renderowania lub wybierz polecenie 3D > Ustawienia renderowania.
- 3. W górnej części okna dialogowego kliknij (niezaznaczony) przycisk Przekrój 划.

Domyślnie wszystkie ustawienia renderowania są wyłączone dla alternatywnego przekroju, co czyni go niewidocznym.

4. Wybierz opcje renderowania dla alternatywnego przekroju i kliknij przycisk OK.

Ustawienia siatki 3D

Do góry

Każda siatka w modelu 3D jest wyświetlana w osobnym wierszu w górnej części panelu 3D. Wybierz siatkę, aby otworzyć jej ustawienia i wyświetlić informacje o niej w dolnej sekcji panelu 3D.

Są między innymi wyświetlane liczby materiałów i tekstur zastosowanych do siatki, a także liczby zawartych w niej wierzchołków i powierzchni. Można tutaj ustawić następujące opcje wyświetlania siatki:

Uwaga: Aby wyświetlać cienie, należy ustawić światła i wybrać opcję jakości renderowania Śledzenie promieni. Zobacz Ustawienia sceny 3D.

Przechwyć cienie Ta opcja pozwala określić, czy na powierzchni zaznaczonej siatki są wyświetlane cienie z innych siatek.

Uwaga: Aby przechwycić cienie z płaszczyzny podłoża na siatki, wybierz opcję 3D > Przechwytywanie cienia przez płaszczyznę podłoża. Aby wyrównać te cienie względem obiektów, wybierz opcje 3D > Przyciągaj obiekt do płaszczyzny podłoża

Rzucaj cienie Ta opcja pozwala określić, czy zaznaczona siatka rzuca cienie na powierzchnie innych siatek.

Niewidoczny Powoduje ukrycie siatki. Cienie nadal są wyświetlane na powierzchni siatki.

Krycie cienia Opcja pozwala sterować miękkością cieni rzucanych przez wybraną siatkę To ustawienie jest użyteczne przy mieszaniu obiektów 3D z warstwami znajdującymi się poniżej.

Pokazywanie lub ukrywanie siatki

• Kliknij ikonę oka obok nazwy siatki w górnej sekcji panelu 3D.

Edytowanie pojedynczych siatek

Korzystając z narzędzi do zmieniania położenia siatek, można przesuwać, obracać i skalować wybraną siatkę bez przesuwania całego modelu. Narzędzia do zmieniania położenia działają tak samo jak podstawowe narzędzia do przesuwania 3D, dostępne na panelu Narzędzia. Informacje o poszczególnych narzędziach zawiera rozdział Przesuwanie, obracanie lub skalowanie modelu 3D.

1. Wybierz siatkę w górnej sekcji panelu 3D. Wybrana siatka zostanie podświetlona przy użyciu czerwonej ramki w dolnej sekcji panelu.

2. Aby przesunąć siatkę, wybierz narzędzie do zmieniania położenia siatki z dolnej sekcji panelu i użyj go.

💡 Edytowanie całego modelu przy wybranej pojedynczej siatce jest możliwe przy użyciu narzędzi 3D dostępnych na panelu Narzędzia.

Ustawienia materiałów 3D

Do góry

W górnej części panelu 3D są wyświetlane materiały używane w pliku 3D. Ogólny wygląd modelu może być wynikiem zastosowania jednego materiału lub szeregu materiałów. Jeśli model zawiera wiele siatek, z każdą z nich można skojarzyć specyficzny materiał. Model może być także zbudowany z jednej siatki, ale w różnych jego obszarach mogą być używane różne materiały.



Zaznaczony materiał i skojarzone z nim mapy tekstur.

A. Wyświetlanie opcji materiału B. Zaznaczony materiał C. Próbnik materiałów D. Narzędzia Upuszczanie materiału i Zaznaczanie E. Ikona menu mapy tekstury F. Typy map tekstur

Po wybraniu materiału w górnej sekcji panelu 3D w dolnej sekcji są wyświetlane mapy tekstur używane w tym materiale. Niektóre typy tekstur, na przykład zmiękczenia czy nierówności, zwykle są oparte na plikach 2D, które określają kolory lub wzory definiujące teksturę. W przypadku innych typów tekstur nie zawsze jest potrzebny osobny plik 2D. Możliwe jest na przykład bezpośrednie dopasowywanie połysku, połyskliwości, krycia lub odbicia poprzez wprowadzanie wartości.

Mapy tekstur używane w materiale są wyświetlane jako tekstury na panelu Warstwy, pogrupowane według kategorii mapy tekstury.

💡 Aby wyświetlić miniaturkę obrazu mapy tekstury, umieść wskaźnik myszy nad nazwą tekstury (np. Odbicie lub Oświetlenie).

Zmiękczenie Jest to kolor materiału. Mapa zmiękczenia może określać kolor kryjący lub być dowolną zawartością 2D. Wartość próbki koloru Zmiękczenie określa kolor zmiękczenia w przypadku usunięcia mapy tekstury zmiękczenia. Mapę zmiękczenia można utworzyć, malując bezpośrednio na modelu. Zobacz Malowanie 3D.

Krycie To ustawienie zwiększa lub zmniejsza krycie materiału (od 0% do 100%). Krycie można kontrolować za pomocą mapy tekstury lub suwaka. Wartości w skali szarości na mapie tekstury określają krycie materiału. Białe wartości powodują całkowite krycie, a czarne wartości wywołują przezroczystość.

Nierówność Tworzy nierówności na powierzchni materiału bez zmieniania siatki, na którą go nałożono. Mapa nierówności to obraz w skali szarości, którego jaśniejsze wartości powodują uniesienie obszarów powierzchni, a ciemniejsze — ich spłaszczenie. Można utworzyć lub wczytać plik mapy nierówności. Można też utworzyć plik mapy nierówności automatycznie, malując na modelu. Zobacz Malowanie 3D. Pole Nierówność pozwala uwydatnić lub ukryć nierówności. Jest aktywne tylko wtedy, gdy istnieje mapa nierówności. Aby zwiększyć albo

zmniejszyć intensywność nierówności, wprowadź liczbę w tym polu lub użyj suwaka.

💡 Nierówności są wyraźniejsze na wprost powierzchni, a zanikają, gdy powierzchnia jest wyświetlana pod kątem.

Zwykły Mapa normalnych umożliwia uzyskanie dodatkowych szczegółów na powierzchni, podobnie jak mapa nierówności. W przeciwieństwie do mapy tekstury nierówności (opartej na jednokanałowym obrazie w skali szarości) mapa normalnych jest oparta na wielokanałowym obrazie (RGB). Wartości poszczególnych kanałów odpowiadają składowym x, y i z wektora normalnego do powierzchni modelu. Mapa normalnych umożliwia wygładzanie powierzchni siatek zawierających małą liczbę wielokątów.

Uwaga: Program Photoshop korzysta ze normalnych map z przestrzenią globalną, które zapewniają największą szybkość przetwarzania.

Środowisko Przechowuje obraz środowiska otaczającego model 3D. Mapy środowiska są stosowane jako panoramy sferyczne. Zawartość mapy środowiska jest widoczna na odblaskowych powierzchniach modelu.

Aby zapobiec odbijaniu mapy środowiska od materiału, należy zmienić jego współczynnik odbicia na 0%, dodać mapę odbicia maskującą obszar materiału lub usunąć mapę środowiska z materiału.

Odbicie Pozwala uzyskać wyraźniejsze odbicia innych obiektów znajdujących się na scenie 3D oraz mapy środowiska od powierzchni materiału.

Oświetlenie Definiuje kolor wyświetlany niezależnie od oświetlenia. Tworzy to efekt oświetlenia obiektu 3D od wewnątrz.

Połysk Definiuje ilość światła pochodzącego ze źródła, która jest odbijana od powierzchni w kierunku obserwatora. Połysk można dopasować, wprowadzając wartość w tym polu lub używając suwaka. Jeśli zostanie utworzona oddzielna mapa połysku, połysk materiału będzie zależny od intensywności kolorów na mapie. Czarne obszary wywołają pełny połysk, białe usuną efekt połysku, a wartości pośrednie będą określały rozmiar

podświetlenia.

Połyskliwość Definiuje rozproszenie odbitego światła wywołanego ustawieniem Połysk. Niska połyskliwość (wysoki stopień rozproszenia) pozwala uzyskać bardziej realistyczne, mniej skupione światło. Wysoka połyskliwość (niski stopień rozproszenia) powoduje, że światło jest mniej realistyczne, jaśniejsze i wyraźniej podświetlone.



0%/0% 100%/0% 0%/100% 50%/50% 100%/50% 50%/100% 100%/100% Dopasowywanie ustawień Połysk (lewa liczba) i Połyskliwość (prawa liczba)

Uwaga: Jeśli obiekt 3D zawiera tekstury więcej niż 9 typów (maksimum obsługiwane przez program Photoshop), dodatkowe tekstury są wyświetlane w panelu Warstwy oraz na liście Tryb malowania 3D. Aby wyświetlić tę listę, wybierz polecenie 3D > Tryb malowania 3D lub użyj menu Maluj na w sekcji Scena panelu 3D.

Odblaski Jest to kolor wyświetlany dla właściwości odblaskowych (na przykład obszarów oświetlonych połysku i połyskliwości).

Otoczenie Pozwala ustawić kolor światła otoczenia widocznego na odblaskowych powierzchniach. Ten kolor jest łączony z globalnym kolorem otoczenia, ustawionym dla całej sceny. Zobacz Ustawienia sceny 3D.

Załamanie Umożliwia ustawienie współczynnika załamania w przypadku ustawienia jakości sceny na Śledzenie promieni i wybrania opcji Załamania w oknie dialogowym 3D > Ustawienia renderowania. Załamanie definiuje zmianę kierunku światła występującą na styku dwóch ośrodków (na przykład powietrza i wody) o różnych współczynnikach załamania. Wartość domyślna dla nowych materiałów wynosi 1,0 (tyle, co przybliżona wartość dla powietrza).

Próbkowanie i stosowanie materiałów bezpośrednio na obiektach

Narzędzie Upuszczanie materiału 3D działa podobnie do tradycyjnego narzędzia Wiadro z farbą, umożliwiając użytkownikowi próbkowanie i stosowanie materiałów bezpośrednio na obiektach 3D.

- 1. Wybierz narzędzie Upuszczanie materiału 3D 🧠 w panelu 3D.
- Przesuń wskaźnik nad obiekt 3D w oknie dokumentu Jeśli wokół próbkowanego materiału zostanie wyświetlony kontur, kliknij, przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- 3. Przesuń wskaźnik w celu wyświetlenia konturu materiału, który ma zostać zmieniony, i kliknij.
- Graficzny przykład materiału z wyświetlonym konturem zawiera sekcja Wyświetlanie konturu zaznaczonego materiału lub siatki w oknie dokumentu.

Zaznaczanie materiałów bezpośrednio na obiektach

- 1. W panelu 3D przytrzymaj wskaźnik myszy na narzędziu Upuszczanie materiału 3D 🦠 i wybierz narzędzie Wybieranie materiału 3D 💺
- 2. Przesuń wskaźnik nad obiekt 3D w oknie dokumentu Jeśli wokół wybranego materiału zostanie wyświetlony kontur, kliknij.

Stosowanie, zapisywanie i wczytywanie ustawień domyślnych materiałów

Ustawienia domyślne materiałów umożliwiają szybkie stosowanie grup ustawień tekstur. Domyślne ustawienia predefiniowane obejmują tekstury popularnych typów, takie jak stal, tkanina czy drewno.



Kliknij podgląd materiału, aby wyświetlić panel podręczny ustawień predefiniowanych.

- 1. Na panelu 3D kliknij podgląd materiału.
- 2. Na panelu podręcznym ustawień domyślnych wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - · Aby zastosować ustawienia domyślne, kliknij dwukrotnie podgląd miniaturki.
 - Aby utworzyć ustawienie predefiniowane z bieżących ustawień tekstur, kliknij ikonę menu podręcznego 🖽 i wybierz opcję Nowy materiał.
 - Aby zmienić nazwę lub usunąć wybrane ustawienia domyślne, kliknij ikonę menu podręcznego i wybierz opcję Zmień nazwę lub Usuń materiał.
 - · Aby zapisać bieżącą grupę ustawień domyślnych, kliknij ikonę menu podręcznego i wybierz opcję Zapisz materiały.
 - Aby zmienić wyświetloną grupę, kliknij ikonę menu podręcznego. Następnie wybierz opcję Resetuj materiały w celu przywrócenia zapisanej grupy, Ładuj materiały w celu dołączenia zapisanej grupy lub Zastąp materiały.

Tworzenie mapy tekstury

- 1. Kliknij ikonę folderu 🛄 obok typu mapy tekstury.
- 2. Wybierz polecenie Nowa tekstura.
- 3. Wprowadź nazwę, wymiary, rozdzielczość i tryb kolorów nowej mapy, a następnie kliknij przycisk OK.

Q Aby dopasować proporcje do istniejącej mapy tekstury, można wyświetlić jej wymiary, umieszczając kursor myszy nad nazwą mapy tekstury na panelu Warstwy.

Nazwa nowej mapy tekstury zostanie wyświetlona obok typu mapy tekstury na panelu Materiały. Zostanie również dodana do listy tekstur dla warstwy 3D na panelu Warstwy. Nazwa domyślna jest tworzona z typu mapy tekstury dołączonego do nazwy materiału.

Wczytywanie mapy tekstury

Dla każdego z 9 dostępnych typów map tekstur można wczytać istniejący plik tekstury 2D.

- 1. Kliknij ikonę folderu 🛄 obok typu tekstury.
- 2. Wybierz polecenie Wczytaj teksturę, a następnie wybierz i otwórz plik tekstury 2D.

Tworzenie mapy tekstury nierówności

Mapa tekstury nierówności wypełniona neutralną wartością w skali szarości pozwala uzyskać szerszy zakres dopasowania podczas malowania na niej.

- 1. W panelu Narzędzia kliknij próbkę Ustaw kolor tła.
- 2. W próbniku kolorów ustaw jasność na 50% i ustaw równe wartości kanałów R, G i B. Kliknij przycisk OK.
- 3. W panelu 3D kliknij ikonę folderu 🛄 obok pola Nierówność.
- 4. Wybierz polecenie Nowa tekstura.
- 5. Wybierz następujące ustawienia w oknie dialogowym Nowy:
 - · Dla opcji Tryb kolorów wybierz wartość Skala szarości.
 - Dla opcji Zawartość tła wybierz wartość Kolor tła.
 - (Opcjonalnie) Ustaw szerokość i wysokość tak, aby dopasować wymiary do mapy tekstury zmiękczenia przypisanej do materiału.

6. Kliknij przycisk OK.

Mapa tekstury nierówności zostanie utworzona i dodana do plików map tekstur dostępnych na panelu Materiały. Pojawi się również na panelu Warstwy.

Otwieranie mapy tekstury do edycji

Kliknij ikonę obrazu i wybierz polecenie Otwórz teksturę.

Mapa tekstury zostanie otwarta jako obiekt inteligentny w odrębnym oknie dokumentu. Po zmodyfikowaniu tekstury uaktywnij okno dokumentu modelu 3D, aby obejrzeć zmiany na modelu. Zobacz Edytowanie tekstur 3D.

Usuwanie mapy tekstury

- 1. Kliknij ikonę obrazu 🖻 obok typu tekstury.
- 2. Wybierz polecenie Usuń teksturę.
- Jeśli usunięta tekstura jest plikiem zewnętrznym, można wczytać ją ponownie, używając polecenia Wczytaj teksturę dostępnego w menu mapy tekstury. Tekstury, do których istnieją wewnętrzne odniesienia w pliku 3D, można przywrócić przy użyciu polecenia Cofnij lub Krok do tyłu.

Edytowanie właściwości tekstur

Mapa tekstury jest stosowana do określonego obszaru powierzchni modelu. Jest to zależne od jej parametrów odwzorowania UV. W razie potrzeby można poprawić odwzorowanie tekstury na modelu, dopasowując skalę i przesunięcie za pomocą współrzędnych u i v.

- 1. Kliknij ikonę obrazu 🖻 obok typu tekstury.
- 2. Wybierz polecenie Edytuj preferencje.
- Wybierz warstwę docelową i ustaw wartości Skala UV oraz Przesunięcie UV. Można wprowadzać wartości bezpośrednio lub używać suwaków.

Cel Określa, czy ustawienia mają zastosowanie do pojedynczej warstwy, czy do obrazu kompozytowego.

Skala UV Pozwala zmieniać rozmiary odwzorowywanych tekstur. Aby utworzyć powtarzający się wzorek, zmniejsz tę wartość.

Przesunięcie UV Umożliwia zmienianie położenia odwzorowywanych tekstur.

Ustawienia świateł 3D

Do góry

Światła 3D oświetlają modele pod różnymi kątami, pozwalając uzyskać realistyczną głębię i cienie.

Dodawanie lub usuwanie pojedynczych świateł

- Na panelu 3D wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby dodać światło, kliknij przycisk Utwórz nowe światło 🖬 i wybierz typ światła:
 - Światła ze źródłami punktowymi świecą we wszystkich kierunkach, tak jak żarówki.
 - Światła punktowe dają światło w kształcie stożka, który można dopasować.
 - Światła nieskończone świecą z jednej płaszczyzny kierunku, co przypomina światło słoneczne.
 - Światła z obrazem rzucają oświetlony obraz na scenę 3D.
 - Aby usunąć światło, wybierz je z listy w górnej części sekcji Światła 🖓 . Następnie kliknij przycisk Usuń 🖱 w dolnej części panelu.

Dostosowywanie właściwości świateł

- 1. W sekcji Światła 💡 panelu 3D wybierz światło z listy.
- 2. W dolnej części panelu ustaw następujące opcje:

Ustawienie predefiniowane powoduje zastosowanie zapisanej grupy świateł i ustawień. Zobacz Zapisywanie, zastępowanie i dodawanie grup świateł.

Typ światła Wybierz spośród opcji opisanych w artykule Dodawanie i usuwanie pojedynczych świateł.

Intensywność Pozwala dopasować jasność.

Kolor Określa kolor światła. Klikając to pole, można otworzyć próbnik kolorów.

Obraz W przypadku świateł z obrazem określa bitmapę lub plik 3D. (W celu uzyskania szczególnie intensywnych efektów należy spróbować użyć 32-bitowych obrazów HDR.)

Utwórz cienie Powoduje rzucanie cieni przez powierzchnie na pierwszym planie na powierzchnie tła, przez siatkę na tę samą siatkę lub przez jedną siatkę na drugą. Wyłączenie tej opcji umożliwia nieznaczne poprawienie wydajności.

Miękkość Powoduje rozmycie krawędzi cieni, dzięki czemu zanikają stopniowo.

3. W przypadku świateł ze źródłami punktowymi i punktowych ustaw następujące dodatkowe opcje:

Punkt skupienia (Tylko dla świateł punktowych) Określa szerokość jasnego środka światła.

Zanik (Tylko dla świateł punktowych) Określa zewnętrzną szerokość światła.

Użyj tłumienia Opcje Wewnętrzne i Zewnętrzne określają stożek tłumienia i szybkość zmniejszania natężenia światła wraz z rosnącą odległością od obiektów. Gdy obiekt jest bliżej niż ograniczenie Wewnętrzne, światło ma pełne natężenie. Gdy obiekt jest dalej niż ograniczenie Zewnętrzne, natężenie światła jest zerowe. Dla odległości pośrednich światło jest tłumione liniowo (od pełnego natężenia do zera).

Umieść wskaźnik nad opcjami Punkt skupienia i Zanik oraz nad opcjami tłumienia Wewnętrzne i Zewnętrzne. Czerwona otoczka ikony z prawej strony wskazuje element świetlny, dla którego te opcje mają zastosowanie.

Określanie położenia świateł

Narzędzie Obrót 📢

(Tylko dla świateł punktowych, nieskończonych oraz świateł z obrazem) Pozwala obracać światło przy zachowaniu jego położenia w przestrzeni.

Aby szybko nakierować światło na określony obszar, kliknij w oknie dokumentu, trzymając naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Narzędzie Panoramowanie 🚸

(Tylko dla świateł punktowych i ze źródłami punktowymi) Umożliwia przesunięcie światła do innego położenia na tej samej płaszczyźnie 3D.

Narzędzie Przesuwanie 📲

(Tylko dla świateł punktowych i ze źródłami punktowymi) Pozwala przesunąć światło na inną płaszczyznę 3D.

Światło ze źródłem punktowym w punkcie początkowym 🔌

(Tylko dla świateł punktowych) Kieruje światło do środka modelu.

Przenieś do bieżącego widoku 🌾

Umieszcza światło w położeniu kamery.

💡 Aby dokładnie ustawiać położenie świateł z obrazem, należy użyć opcji Oś 3D, która zawinie obraz wokół sfery. Zobacz Oś 3D.

Dodawanie linii pomocniczych świateł

Linie pomocnicze świateł stanowią punkty odniesienia w przestrzeni podczas dopasowywania sceny. Wskazują one typy, kąty i tłumienie poszczególnych świateł. Światła ze źródłami punktowymi są wyświetlane jako kule, światła punktowe jako stożki, a światła nieskończone jako linie.

U dołu panelu 3D kliknij ikonę przełączania Si wybierz opcję Światło 3D.

💡 W sekcji 3D okna dialogowego Preferencje można zmieniać kolory linii pomocniczych.



Linie pomocnicze świateł: **A.** Światło ze źródłem punktowym **B.** Światło punktowe **C.** Światło nieskończone

Zapisywanie, zastępowanie lub dodawanie grup świateł

Zapisanie grup świateł jako ustawienia predefiniowanego umożliwia ich ponowne używanie w późniejszym czasie. Aby dołączyć ustawienie predefiniowane do innych projektów, należy dodać je do istniejących świateł lub zastąpić istniejące światła.

• Z menu panelu 3D *≡ wybierz dowolną z następujących opcji:

Zapisz ustawienia predefiniowane świateł Powoduje zapisanie bieżącej grupy świateł jako ustawienia predefiniowanego, które można wczytać ponownie za pomocą poniższych poleceń.

Dodaj światła Pozwala dodać wybrane ustawienia predefiniowane świateł do istniejących świateł.

Zastąp światła Umożliwia zastąpienie istniejących świateł wybranymi ustawieniami predefiniowanymi.

Więcej tematów pomocy

• Tworzenie nakładek UV

(cc) EY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Drukowanie obiektów 3D | Photoshop CC

Przygotowania do drukowania obiektów 3D Wyświetlanie podglądu i drukowanie obiektu 3D Narzędzia do obsługi druku 3D Często zadawane pytania Zobacz także

Program Photoshop umożliwia drukowanie wszystkich zgodnych modeli 3D bez ograniczeń nakładanych przez drukarkę 3D. Podczas przygotowań do druku program Photoshop automatycznie uszczelnia modele 3D.

Do góry

Przygotowania do drukowania obiektów 3D

- 1. Wybierz opcję Okno > Przestrzeń robocza > 3D, aby przełączyć się do przestrzeni roboczej 3D.
- 2. Otwórz model 3D w programie Photoshop. W razie potrzeby dostosuj rozmiar modelu 3D podczas jego otwierania.
- 3. Wybierz opcję 3D > Ustawienia druku 3D.

Właściwości 📲
🗄 💼 🎄 🧹 Ustawienia druku 3D
Drukuj do: Local 🗘
Drukarka: 3D Systems Cube 🗘
Objętość drukarki Centymetry 💠
Paziom szczegółów: Wysoki (0,10 mm) 💠
V Pokaż nakładkę objętości drukarki
Objętość drukarki
X: 115 Y: 115 Z: 115
Objętość sceny
X: 9,481 Y: 25 Z: 7,799
Skaluj do objętości druku
Szczegóły powierzchni
🥑 Mapy normalnych 🛛 Mapy nierówności 🗹 Krycie
V Podpory
St Podpory
Podłaże
1 4

Ustawienia druku 3D

4. W panelu Ustawienia druku 3D określ, czy druk ma się odbywać na drukarce podłączonej do komputera za pośrednictwem portu USB (drukarce lokalnej), czy w usłudze druku 3D online, takiej jak serwis Shapeways.com.

Uwaga: Witryna Shapeways.com jest czołową giełdą ze społecznością użytkowników drukarek 3D.W witrynie Shapeways.com są dostępne różnorodne profile drukarek, z których można korzystać podczas drukowania modeli 3D. Więcej informacji zawiera ta strona odpowiedzi na często zadawane pytania.

- Aby odświeżyć listę obsługiwanych drukarek lub profilów Shapeways.com, wybierz polecenie Znajdź najnowsze drukarki z menu podręcznego Drukuj do.
- 5. Wybierz drukarkę lokalną lub profil drukarki w serwisie Shapeways.com.
- Aby wyświetlić szacowane ceny drukowania modelu 3D przy użyciu dostępnych profilów Shapeways.com, wybierz opcję Drukarka > Oszacuj cenę .
- Wybierz jednostkę objętości drukarki cale, centymetry, milimetry lub piksele. Jednostka zostanie odzwierciedlona w wymiarach Objętość drukarki oraz rozmiarze płyty druku.



A. Model 3D B. Płyta druku C. Nakładka objętości drukarki

- Wybierz opcję w polu Poziom szczegółów dla wydruku 3D Niski, Średni lub Wysoki. Od wybranego poziomu szczegółów zależy czas drukowania obiektu 3D.
- 8. Jeśli objętość drukarki 3D nie była nakładana na model 3D, usuń zaznaczenie pola wyboru Pokaż nakładkę objętości drukarki .
- Dopasuj wymiary w obszarze Objętość sceny, aby określić żądany rozmiar drukowanego obiektu 3D. Zmiana jednej wartości (X, Y lub Z) powoduje odpowiednie skalowanie pozostałych dwóch. Modyfikacja wymiarów w obszarze Objętość sceny powoduje proporcjonalne skalowanie płyty druku pod modelem 3D.
- Wymiar w obszarze Objętość sceny można zmienić płynnie, klikając etykietę (X, Y lub Z) i przeciągając myszą w prawo lub lewo. Aby szybciej zmieniać wartość, należy przytrzymać klawisz Shift.



- 10. Wybranie opcji Skaluj do objętości druku powoduje, że program Photoshop automatycznie skaluje model 3D w celu wypełnienia dostępnej objętości wybranej drukarki.
- 11. Jeśli model 3D zawiera mapy normalnych, nierówności lub krycia, można ustawić ignorowanie dowolnych z nich przy drukowaniu modelu. Model 3D jest aktualizowany w czasie rzeczywistym w przypadku zmian tych ustawień w obszarze Szczegóły powierzchni.
- 12. Można określić, czy mają być drukowane elementy wspierające wymagane dla obiektu 3D (podpory i podłoże). Tej opcji należy używać ostrożnie, gdyż brak wymaganych elementów wspierających może uniemożliwić ukończenie druku modelu 3D.
- 13. Jeśli drukarka obsługuje wiele materiałów, można wybrać materiał, za pomocą którego zostanie wydrukowany obiekt 3D.

Wyświetlanie podglądu i drukowanie obiektu 3D

Po określeniu ustawień druku 3D wykonaj następujące czynności:

- 1. Kliknij ikonę Rozpocznij druk (L) lub wybierz polecenie 3D > Druk 3D. Program Photoshop ujednolici scenę 3D i przygotuje ją do procesu druku 3D.
- Jeśli wybrano drukowanie przy użyciu profilu Shapeways.com, program Photoshop wyświetli monit z informacją, że rzeczywista cena druku może być inna niż wyświetlona cena szacunkowa. Kliknij przycisk OK.
- 3. W wyświetlonym oknie podglądu można obracać, powiększać i przesuwać obiekt 3D przy użyciu narzędzi do obsługi kamery 3D.

Obracanie kamery 3D

Przetaczanie kamery 3D

Panoramowanie kamery 3D

- ÷ Przesuwanie kamery 3D
- Przywracanie pierwotnego położenia kamery 3D
- Ustawienia druku 3D w programie Photoshop Podgląd wydruku 3D 🔇 🕲 🕼 💠 🦸 Podnory Podpory: 🗸 Podłoże: Drukuj do: Local Drukarka: 3D Systems Cube Szacowany czas: Niedostepn tozmiar w druku: 5,04 cm x 12,61 cm x 4,60 cm Podpory: Tak Podłoże: Tak Pokaž podlože Pokaž objętość druku Pokaž slatka Pokaż podpory Pokaż mechanizm czyszczący Pokaž rozmi Anuluj Drukad Eksportuj

Podgląd wydruku 3D

- 4. Aby wyeksportować ustawienia druku 3D do pliku STL, kliknij opcję Eksportuj i zapisz plik w odpowiedniej lokalizacji na komputerze. Plik STL można wysłać do usługi online, takiej jak serwis Shapeways.com, lub umieścić na karcie SD w celu wydrukowania lokalnie.
- 5. Przejrzyj podsumowanie druku 3D i kliknij przycisk Drukuj.
- 💡 Trwający druk 3D można anulować, wybierając opcję 3D > Anuluj druk 3D.

Narzędzia do obsługi druku 3D

Program Photoshop udostępnia interaktywne narzędzia z kreatorami ułatwiające konfigurowanie, kalibrowanie i konserwację drukarki 3D. Tych narzędzi można używać tylko wtedy, gdy drukarka 3D jest włączona i podłączona do komputera.

- 1. Wybierz opcję 3D > Narzędzia drukarki 3D.
- 2. Wybierz narzędzie, które chcesz uruchomić.

Skalibruj płytę druku Pozwala wyrównać płytę druku. To narzędzie wykonuje następujące ogólne kroki:

- Monituje o usunięcie materiału pozostałego w drukarce 3D po druku.
- Inicjuje głowicę drukującą.
- · Pozwala dostosować odstęp między płytą druku a głowicą drukującą w dziewięciu położeniach dyszy.

Tego narzędzia można używać w trybie kreatora lub ręcznym.

Załaduj włókno Pozwala załadować włókno do drukarki 3D opartej na technologii osadzania topionego materiału (FDM, fused deposition modeling).

Usuń włókno Pozwala usunąć włókno z drukarki 3D FDM.

Zmień włókno Pozwala wymienić włókno w drukarce 3D FDM na nowe.

3. Należy wykonać instrukcje wyświetlone na ekranie.

Czy przed wydrukowaniem modelu można zastosować do niego przekrój poprzeczny?

Tak. Przed drukiem można zdefiniować sekcje przekroju w celu odkrojenia części modelu 3D. Wykonaj następujące czynności ogólne:

- 1. Wybierz opcję Okno > Przestrzeń robocza > 3D, aby przełączyć się do przestrzeni roboczej 3D.
- 2. Otwórz obiekt 3D, który chcesz wydrukować.
- 3. Wybierz opcję Scena w panelu 3D.

Często zadawane pytania



- 4. W panelu Właściwości zaznacz opcję Przekrój.
- 5. Określ ustawienia przekroju w panelu Właściwości.
- 6. Wybierz opcję 3D > Zastosuj przekrój do sceny.
- 7. Wydrukuj scenę 3D.



Odcięcie części kuli przed drukiem

Czy przed wydrukowaniem modelu można zastosować do niego mapy nierówności/krycia?

Tak. Wykonaj następujące czynności ogólne:

- 1. Wybierz materiał w panelu Scena.
- 2. W panelu Właściwości kliknij ikonę folderu () przy opcji Nierówności/Krycie i wczytaj teksturę. Można też zdefiniować nową teksturę, która ma zostać zastosowana do modelu 3D.
- 3. Po zdefiniowaniu nowej tekstury należy ją zapisać. Tekstura zostanie zastosowana do modelu 3D jako mapa nierówności/krycia.
- 4. Wydrukuj model 3D.



Stosowanie mapy nierówności do modelu 3D przed drukiem



Stosowanie mapy krycia do modelu 3D przed drukiem

Czy można drukować modele 3D w dwóch kolorach?

Jeśli drukarka 3D jest wyposażona w dwie głowice, można drukować modele 3D w dwóch kolorach. Model jest wtedy wyświetlany w dwóch kolorach w przestrzeni roboczej 3D oraz w podglądzie wydruku 3D.



Drukowanie modelu 3D w dwóch kolorach

Jak są drukowane modele 3D z wieloma warstwami?

W kontekście drukowania każda warstwa modelu 3D jest traktowana jako obiekt 3D. W razie potrzeby można scalać warstwy (3D > Scal warstwy 3D).

Zobacz także

- Malowanie 3D | CC, CS6
- Ulepszenia panelu 3D | Photoshop CC
- Dokumentacja programu Photoshop związana z grafiką 3D

(cc) EY-NC-5R Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Programy Photoshop i MATLAB (Photoshop Extended)

Informacje o współpracy między programami Photoshop i MATLAB Konfigurowanie programów Photoshop i MATLAB Łączenie lub rozłączanie się z programem Photoshop w programie MATLAB Korzystanie z pomocy programu MATLAB Polecenia programu MATLAB Tworzenie dokumentu w programie MATLAB

Informacje o współpracy między programami Photoshop i MATLAB

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. Program Photoshop Extended umożliwia wyświetlanie wyników przetwarzania obrazów w programie MATLAB i łączenie poleceń tego programu z funkcjami edycji obrazów dostępnymi 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

Zainstaluj na komputerze programy Photoshop i MATLAB. Po zainstalowaniu programów Photoshop Extended i MATLAB sprawdź, czy współpracują one ze sobą.

Instalowanie właściwego kompilatora w 64-bitowych systemach operacyjnych

Aby używać interfejsu programu Photoshop w systemie 64-bitowym, należy zainstalować kompilator języka C:

- W systemie Windows należy zainstalować oprogramowanie Microsoft Developer Studio.
- W systemie Mac OS należy zainstalować oprogramowanie Xcode.

Więcej informacji zawiera plik ReadMe dotyczący współpracy programów MATLAB i Photoshop dostępny w folderze aplikacji Photoshop.

Uwaga: W systemie Windows należy używać 64-bitowej wersji programu Photoshop z 64-bitową wersją programu MATLAB i 32-bitowej wersji programu Photoshop z 32-bitową wersją programu MATLAB.

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 Preferencje kliknij drzewo Ogólne (w lewym górnym rogu).
- 6. Kliknij przycisk Update Toolbox Path Cache.
- 7. Kliknij przycisk Apply, a następnie OK.

Do góry

Łączenie lub rozłączanie się z programem Photoshop w programie MATLAB

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 programu MATLAB

System pomocy programu MATLAB zawiera opisy przykładowych procedur, które angażują programy MATLAB i Photoshop.

1. Wybierz polecenie Help > Full Product Family Help.

Zostanie wyświetlony przybornik programu Photoshop z różnymi podmenu, między innymi z podmenu 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

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 Windows XP 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 The MathWorks, Inc.

Tworzenie dokumentu w programie MATLAB

- 1. W programie MATLAB wprowadź polecenie psnewdoc.
- 2. Aby określić atrybuty nowego dokumentu, wprowadź jedno z następujących poleceń:
 - Aby utworzyć dokument przy użyciu wartości domyślnych, wprowadź polecenie psnewdoc(). Informacje o wartościach domyślnych podano niżej.
 - Aby utworzyć nowy dokument o konkretnej szerokości i wysokości, wprowadź polecenie psnewdoc(Sz,W). Wartości Sz i W są
 odczytywane w bieżących jednostkach, które można ustawić w oknie dialogowym Preferencje programu Photoshop 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(Sz,W,R,N,M,F,A,B,P). Informacje o atrybutach nowego dokumentu podano niżej.

Poniżej przedstawiono przykład kodu tworzącego 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(Sz,W,R,N,M,F,A,B,P) powoduje utworzenie 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.

Do góry

Do góry

M Określa tryb kolorów: RGB, CMYK, Lab, Bitmapa lub Skala szarości. Tryb domyślny to RGB.

- F Określa tło nowego dokumentu: Białe, Kolor tła lub 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. Do ustawiania przestrzeni roboczych służy okno dialogowe Ustawienia kolorów w programie Photoshop.

(CC) BY-NC-SR

Pomiary (Photoshop Extended)

Informacje o pomiarach (Photoshop Extended) Ustawianie skali pomiaru (Photoshop Extended) Korzystanie ze znaczników skali (Photoshop Extended) Wykonywanie pomiarów (Photoshop Extended) Korzystanie z dziennika pomiarów (Photoshop Extended)

Informacje o pomiarach (Photoshop Extended)

Funkcja Pomiar programu Photoshop Extended umożliwia mierzenie dowolnych obszarów zdefiniowanych za pomocą narzędzia Miarka lub narzędzi do zaznaczania (również obszarów nieregularnych zaznaczanych za pomocą narzędzi Lasso, Szybkie zaznaczanie czy Różdżka). Pomiary mogą dotyczyć wysokości, szerokości, pól i obwodów — zarówno na jednym, jak i na wielu obrazach. Wyniki pomiarów są przechowywane na panelu Dziennik pomiarów. Program pozwala dostosowywać do potrzeb użytkownika kolumny dziennika pomiarów, sortować dane w kolumnach, a także eksportować dane z dziennika do pliku tekstowego z kodowaniem Unicode rozdzielanego znakami tabulacji.

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. Bieżąca skala pomiaru dokumentu jest wyświetlana w podmenu, a także na panelu Informacje.

Uwaga: Dla plików DICOM jest automatycznie ustawiana skala pomiaru. Zobacz Informacje o plikach DICOM (Photoshop Extended). Aby powrócić do domyślnej skali pomiaru (1 piksel = 1 piksel), należy wybrać polecenie Analiza > Ustaw skalę pomiaru > Domyślna.

Ustawianie skali pomiaru

- 1. Otwórz dokument.
- Wybierz polecenie Analiza > Ustaw skalę pomiaru > Własna. Zostanie automatycznie 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 panelu Informacje, wybierz z menu panelu ™≡ polecenie Opcje panelu, 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.

Do góry

- 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 skalę pomiaru i skojarzyć ją z dokumentem. Użytkownik może określić długość znacznika skali (w jednostkach logicznych), skojarzyć ze znacznikiem opis tekstowy, a także wybrać czarno-biały wygląd znacznika i opisu.

Film dotyczący dokonywania pomiarów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0029_pl.

Tworzenie znacznika skali

- 1. Wybierz polecenie Analiza > Umieść znacznik skali.
- W oknie dialogowym Znacznik skali pomiaru ustaw następujące opcje: Długość Długość znacznika skali. Długość znacznika w pikselach zależy od skali pomiaru obecnie wybranej dla dokumentu.

Czcionka Umożliwia wybranie czcionki dla wyświetlanego tekstu.

Rozmiar czcionki Umożliwia wybranie rozmiaru czcionki dla wyświetlanego tekstu.

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.

Dodawanie i zastępowanie znaczników skali

W dokumencie można umieścić wiele znaczników skali; istniejące znaczniki można też zastępować.

Uwaga: Dodatkowe znaczniki skali są umieszczane w tym samym miejscu na obrazie i mogą się wzajemnie zasłaniać (zależnie od ich długości). Aby wyświetlić zasłonięty znacznik, wyłącz 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 panelu Warstwy zaznacz grupę warstw Znacznik skali pomiaru, do której należy znacznik przeznaczony do usunięcia.
- 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 pomiarowe odpowiednie do typu danych, które będą rejestrowane w dzienniku pomiarów.

- 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 Zliczanie obiektów obrazu (Photoshop Extended).

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

Do góry

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)); 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.

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. Można wybrać podzbiór punktów danych dla określonego typu pomiaru i zapisać to połączenie jako ustawienie predefiniowane punktu danych.

Uwaga: Jeśli pomiar będzie wykonywany określonym narzędziem, w dzienniku pojawią się tylko punkty danych skojarzone z tym narzędziem — nawet w przypadku zaznaczenia innych punktów danych. Jeśli na przykład pomiar będzie wykonywany za pomocą narzędzia Miarka, w dzienniku pomiarów będą widoczne tylko punkty dozwolone dla narzędzia Miarka (oraz zaznaczone wspólne punkty danych).

- 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 panel Dziennik pomiarów.
- 6. Wybierz polecenie Analiza > Nagraj pomiary lub kliknij przycisk Nagraj pomiary na panelu Dziennik pomiarów. Uwaga: Jeśli zaznaczone punkty danych nie będą odpowiadać bieżącemu narzędziu pomiarowemu, program wyświetli monit o wybranie punktów danych 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/obwód²). Wartość 1,0 odpowiada okręgowi. Wartości coraz bliższe 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 odpowiada użyciu polecenia Obraz > Tryb > Skala szarości) przy użyciu domyślnego profilu tego trybu. 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 dane liczbowe histogramu są zapisywane w pliku rozdzielanym przecinkami (CSV, comma separated value). Plik jest umieszczany w osobny folderze, w tym samym miejscu, w którym jest zapisywany plik dziennika pomiarów rozdzielany znakami tabulacji. 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 x - 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)

Podczas mierzenia obiektów na panelu Dziennik pomiarów są zachowywane uzyskiwane wartości. 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 dotyczący dokonywania pomiarów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0029_pl.

Wyświetlanie dziennika pomiarów

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Analiza > Nagraj pomiary.
- Wybierz polecenie Okno > Dziennik pomiarów.

Zaznaczanie wierszy dziennika

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

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).

Zmienianie kolejności, zmienianie rozmiaru lub sortowanie kolumn dziennika

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. Można też kliknąć nagłówek prawym przyciskiem myszy, a następnie wybrać polecenie Sortuj rosnąco lub 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 Usuń w górnej części panelu.
 - · Kliknij prawym przyciskiem myszy wiersz lub nagłówek kolumny, a następnie wybierz z menu podręcznego 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 w górnej części panelu.
 - Kliknij wiersz prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz z menu podręcznego polecenie Eksportuj.
- 3. Wpisz nazwę i miejsce zapisania pliku, po czym kliknij przycisk Zapisz.

Pomiary zostaną wyeksportowane do tekstowego pliku UTF-8.

(CC) BY-NC-SR

Stosy obrazów (Photoshop Extended)

Informacje o stosach obrazów Tworzenie stosu obrazów Tworzenie stosu obrazów za pomocą skryptu

Informacje o stosach obrazów

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

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. *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. W trybie Maksimum są na przykład zwracane maksymalne wartości pikseli w kanałach zielonym, czerwonym i niebieskim. Na obrazie wynikowym są one scalane w jedną wartość złożoną wyświetlaną podczas renderowania.

Nazwa wtyczki renderowania	Wynik	Komentarze
Entropia	entropia = - sum((prawdopodobieństwo wartości) * log2(prawdopodobieństwo wartości)) Prawdopodobieństwo wartości = (liczba	Entropia binarna (lub entropia rzędu zero) określa dolne ograniczenie liczby bitów, jaka byłaby niezbędna do bezstratnego zakodowania określonej informacji.

Do góry

	wystąpień wartości) / (całkowita liczba pikseli nieprzezroczystych)	
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

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.

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).

Wybierz polecenie Warstwa > Obiekty inteligentne > Rasteryzuj.

Tworzenie stosu obrazów za pomocą skryptu

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. W razie potrzeby wybierz opcję Próba automatycznego wyrównania obrazów źródłowych (odpowiadającą opcji Edycja > Autowyrównywanie warstw). Następnie kliknij przycisk OK.

Program Photoshop połączy obrazy w jeden obraz wielowarstwowy, przekonwertuje warstwy na obiekt inteligentny i zastosuje wybrany tryb stosu.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Pliki DICOM (Photoshop Extended)

Informacje o plikach DICOM (Photoshop Extended) Otwieranie pliku DICOM (Photoshop Extended) Tworzenie objętości 3D z klatek plików DICOM (Photoshop Extended) Eksportowanie ramek DICOM jako plików JPEG (Photoshop Extended) Metadane DICOM (Photoshop Extended) Animacja plików DICOM (Photoshop Extended)

Informacje o plikach DICOM (Photoshop Extended)

Do góry

Ş Film dotyczący plików DICOM można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0028_pl.

W przypadku odbierania skanów medycznych najczęściej stosowany format to DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine). 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 umożliwia umieszczenie wszystkich ramek DICOM w siatce na jednej warstwie, a także otwarcie ramek jako objętości 3D, którą można obracać w przestrzeni 3D. 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. Korzystając z narzędzia Uwagi, można na przykład dodać do pliku komentarz. Za pomocą narzędzia Ołówek można zaznaczyć wybrany obszar skanu, a przy użyciu filtra Kurz i rysy można usunąć ze skanu niepotrzebne artefakty. Miarka i narzędzia do zaznaczania pozwalają mierzyć zawartość obrazu.

Uwaga: Skala pomiaru zawarta w pliku DICOM jest automatycznie importowana razem z takim plikiem. W przypadku braku skali jako własna skala pomiaru zostanie dodana skala domyślna, w której 1 piksel przypada na 1 milimetr. Zobacz Ustawianie skali pomiaru (Photoshop Extended). 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 Korzystanie ze skryptów).

Otwieranie pliku DICOM (Photoshop Extended)

Przed otwarciem pliku DICOM można określić sposób otwierania ramek DICOM (w postaci warstw, siatki lub objętości 3D) oraz ustawić opcje (w oknie dialogowym Import pliku DICOM) odpowiedzialne za utajnianie metadanych pacjentów i wyświetlanie nakładek. W trakcie importowania można przesuwać, powiększać i wyrównywać okno.

W oknie dialogowym importowania pliku DICOM są wyświetlane informacje z nagłówka pliku DICOM — informacje tekstowe dotyczące pliku, na przykład jego wymiary, rozdzielczość danych i oznaczenie kompresji.

- 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 Importowanie sekwencji obrazów.
- 1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz, zaznacz plik DICOM i kliknij przycisk Otwórz.
- 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 służą 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). Funkcja importowania jako objętości powoduje otwarcie ramek DICOM jako objętości, dla której odległość z jest określana na podstawie ustawień DICOM, a dane są interpolowane między ramkami. Objętość można oglądać pod dowolnymi kątami, podświetlając dane za pomocą różnych trybów renderowania.

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 Wybierz opcję Pokaż opcje definiowania okna, aby dopasować kontrast (Szerokość okna) i jasność (Poziom okna) ramki. 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, wybierz odpowiedni poziom z menu Wybierz poziom powiększenia (albo użyj znaków plus i minus). Aby przesunąć obraz, kliknij ikonę rączki u góry okna dialogowego i przeciągnij przez ramkę.

Tworzenie objętości 3D z klatek plików DICOM (Photoshop Extended)

Do góry

- 1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz, zaznacz plik DICOM i kliknij przycisk Otwórz.
- Zaznacz ramki, które chcesz przekonwertować na objętość 3D. 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.
- 3. W opcjach importu ramki wybierz opcję Importuj jako objętość. Następnie kliknij przycisk Otwórz.

Program Photoshop utworzy objętość 3D z ramek DICOM i umieści ją na warstwie 3D na panelu Warstwy. Narzędzia do zmieniania położenia 3D programu Photoshop umożliwiają wyświetlanie objętości 3D pod dowolnym kątem. Zmieniając ustawienia renderowania, można lepiej wizualizować dane.

- Oryginalny plik DICOM jest zachowywany jako warstwa tekstury Zmiękczanie skojarzona z warstwą objętości 3D. Informacje o teksturach 3D można znaleźć w artykule Edytowanie tekstur 3D (Photoshop Extended).
- Kliknij dwukrotnie warstwę tekstury, aby otworzyć plik DICOM jako obiekt inteligentny w oddzielnym oknie dokumentu. Ramki DICOM zostaną umieszczone jako odrębne warstwy na panelu Warstwy.
- Zmiany wprowadzone na poszczególnych warstwach zostaną zastosowane do objętości 3D po zamknięciu i zapisaniu obiektu inteligentnego.

Aby zapisać objętość 3D, można wyeksportować warstwę 3D lub zapisać plik w formacie PSD. Zobacz Zapisywanie i eksportowanie plików 3D (Photoshop Extended).

Film przedstawiający tworzenie objętości 3D z ramek DICOM można obejrzeć na stronie internetowej http://www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_pl. (Omówienie ramek DICOM zaczyna się od znacznika 1:30).

Wyświetlanie objętości 3D pod różnymi kątami

- 1. Wybierz warstwę 3D zawierającą objętość DICOM na panelu Warstwy.
- 2. Wybierz narzędzie Położenie 3D 🗞 lub narzędzie do sterowania kamerą 3D 🛇 na panelu Narzędzia.
- Użyj narzędzi do obsługi położenia lub kamery dostępnych na pasku opcji, aby obrócić, przesunąć lub przeskalować objętość 3D. Zobacz Narzędzia do obsługi obiektów i kamer 3D (Photoshop Extended).
 - Q Jeśli w systemie jest włączona obsługa technologii OpenGL, można także obracać, przesuwać i skalować objętość 3D za pomocą osi 3D. Zobacz Oś 3D (Photoshop Extended).

Wyświetlanie objętości 3D w różnych trybach renderowania

- 1. Wybierz warstwę 3D zawierającą objętość DICOM na panelu Warstwy.
- 2. Wybierz polecenie Okno > 3D, aby otworzyć panel 3D.
- 3. Wybierz tryb renderowania z menu Ustawienia predefiniowane (w dolnej części panelu 3D).

Uwaga: W przypadku trybów renderowania z transmitancją renderowanie wartości w objętości odbywa się przy użyciu gradientu programu Photoshop. Wartości koloru i krycia gradientu są łączone z wartościami w skali szarości dostępnymi w objętości w taki sposób, aby zoptymalizować lub podświetlić różne typy zawartości. Tryby renderowania z transmitancją są dostępne tylko dla obrazów DICOM w skali szarości.

Uwydatnione obwiednie Ta opcja zmniejsza krycie jednorodnych obszarów, nie zmieniając krycia obwiedni. Może także zmniejszyć poziom szumów objętości.

Pełna skala zakresu kolorów Jest to transmitancja używająca pełnego zakresu (tęczy) gradientu kolorów programu Photoshop.

Podświetlenia wysokiego zakresu Jest to transmitancja używająca białego koloru dla całego zakresu wartości, zerowego krycia dla wartości z niskiego zakresu i wysokiego krycia dla wartości z wysokiego zakresu.

Podświetlenia niskiego zakresu Jest to transmitancja używająca białego koloru dla całego zakresu wartości, zerowego krycia dla wartości z wysokiego zakresu i wysokiego krycia dla wartości z niskiego zakresu.

Rzutowanie o maksymalnej intensywności Pozwala wyświetlić maksymalne wartości objętości i tym sposobem uzyskać szybki podgląd jej struktury. Nie udostępnia informacji o głębi.

Skala kolorów czerwony-niebieski Jest to transmitancja używająca pełnego gradientu kolorów od czerwonego do niebieskiego.

Cienkie izolinie Jest to transmitancja używająca stałego koloru oraz funkcji krycia z wieloma wyraźnymi punktami ekstremalnymi. Służy do wyświetlania wartości izolinii.

Rentgen Pozwala uzyskać przybliżenie przejścia promieni Rentgena przez materiał przepuszczający te promienie. Ten efekt umożliwia utworzenie ze skanu tomograficznego obrazu, który będzie przypominał zdjęcie Rentgena tego samego obiektu.

Skala kolorów biały-czarny Jest to transmitancja używająca czarno-białego składnika koloru.

 (Opcjonalnie) Aby utworzyć własny tryb renderowania, kliknij przycisk Ustawienia renderowania na panelu 3D w celu otworzenia okna dialogowego Ustawienia renderowania. Wybierz opcje w sekcji Style objętości okna dialogowego. Zobacz Dostosowywanie ustawień renderowania.

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)).
- 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.)

Animacja plików DICOM (Photoshop Extended)

Aby utworzyć animację złożoną z ramek DICOM, zaznacz wszystkie warstwy DICOM, a następnie z menu panelu Animacja (Oś czasu) wybierz polecenie Utwórz klatki z warstw.

Po utworzeniu klatek na panelu Oś czasu (Animacja) można zapisać pliki DICOM jako filmy QuickTime (pliki DICOM w skali szarości należy przekonwertować do trybu RGB, a następnie przekształcić w film wideo). Klatki można także zapisać jako animowane pliki GIF (wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń).

Panel Oś czasu umożliwia również animowanie objętości 3D utworzonej z pliku DICOM. Zobacz Tworzenie obiektów i animacji 3D (Photoshop Extended).

Film dotyczący animacji plików DICOM można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0028_pl. (Omówienie animacji zaczyna się od znacznika 2:30).

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Do góry

Do góry

Ręczne zliczanie elementów obrazu Automatyczne zliczanie obiektów w zaznaczeniu

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. Wartości zliczania są zapisywane razem z plikiem.

Program Photoshop udostępnia także funkcję automatycznego zliczania obiektów w wielu zaznaczonych obszarach na obrazie. Wyniki są rejestrowane w panelu Dziennik pomiarów. Zobacz Wykonywanie pomiarów (Photoshop Extended).

Ręczne zliczanie elementów obrazu

Do góry

Do góry

- 1. Wybierz narzędzie Zliczanie (poniżej narzędzia Kroplomierz na panelu Narzędzia).
- 2. Wybierz opcje narzędzia Zliczanie.

Grupa zliczania Dodanie wartości zliczania do obrazu powoduje utworzenie domyślnej grupy zliczania. Można utworzyć wiele grup zliczania, z których każda będzie miała inną nazwę, inne rozmiary znacznika i etykiety, a także inny kolor. Dodawanie wartości zliczania do obrazu powoduje zwiększanie wartości dla obecnie wybranej grupy zliczania. Aby pokazać lub ukryć grupę zliczania, kliknij ikonę oka. Aby utworzyć grupę zliczania, kliknij ikonę folderu. Aby usunąć grupę zliczania, kliknij ikonę Usuń. Aby zmienić nazwę grupy zliczania, wybierz polecenie Zmień nazwę z menu Grupa zliczania.

Kolor Aby ustawić kolor grupy zliczania, kliknij próbnik kolorów.

Rozmiar znacznika Wprowadź wartość od 1 do 10 lub zmień wartość za pomocą suwaka.

Rozmiar etykiety Wprowadź wartość od 8 do 72 lub zmień wartość za pomocą suwaka.

- 3. Aby dodać znacznik i etykietę zliczania, kliknij obraz:
 - Aby przesunąć wskaźnik zliczania, umieść wskaźnik na znaczniku lub liczbie, zaczekaj, aż kursor przyjmie kształt strzałek kierunków, a następnie przeciągnij. (Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Shift ogranicza ruchy do linii pionowych i poziomych).
 - Aby przesunąć znacznik, kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Całkowita liczba elementów zostanie uaktualniona.
 - Aby wyzerować liczbę dla obecnie wybranej grupy, kliknij przycisk Wyczyść na pasku opcji.
 Uwaga: Czyszczenie liczników nie ma wpływu na liczby elementów już zapisane w dzienniku pomiarów.
- (Opcjonalnie) Aby zmienić grupy zliczania, wybierz inną grupę z menu Grupa zliczania lub kliknij ikonę folderu w celu utworzenia nowej grupy. Kolejne kliknięcia będą powodować aktualizację obecnie wybranej grupy zliczania.
- 5. (Opcjonalnie) Aby wyświetlić lub ukryć liczby elementów:
 - Wybierz polecenie Widok > Pokaż > Licznik.
 - Wybierz polecenie Widok > Dodatki, Widok > Pokaż > Wszystko lub Widok > Pokaż > Brak.
- 6. (Opcjonalnie) Aby zapisać liczbę elementów w dzienniku pomiarów, wybierz polecenie Analiza > Nagraj pomiary lub kliknij przycisk Nagraj pomiary na panelu Dziennik 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.

7. (Opcjonalnie) Aby zapisać wszystkie liczniki i grupy zliczania dodane do obrazu, wybierz polecenie Plik > Zapisz.

Automatyczne zliczanie obiektów w zaznaczeniu

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.
- Utwórz zaznaczenie obejmujące obiekty, które będą zliczane. Zliczanie jest najbardziej wiarygodne w przypadku obiektów dobrze kontrastujących z tłem.
 - W przypadku używania narzędzia Różdżka odpowiednio zwiększ lub zmniejsz wartość opcji Tolerancja (odpowiedzialnej za czułość zaznaczanych obiektów na obrazie). Usuń zaznaczenie opcji Wygładzanie i Sąsiadujące.
 - W przypadku używania opcji Zakres kolorów ustaw opcje Rozmycie i Zaznaczone kolory w celu określenia odpowiednich obszarów

obrazu (zobacz Zaznaczanie zakresu kolorów).

- 3. Wybierz polecenie Analiza > Wybierz punkty danych > Własne.
- 4. W obszarze Zaznaczenia wybierz punkt zliczania i kliknij przycisk OK.
- 5. Wybierz polecenie Okno > Dziennik pomiarów.
- Wybierz polecenie Analiza > Nagraj pomiary lub kliknij przycisk Nagraj pomiary na panelu Dziennik pomiarów. (Jeśli ta opcja nie jest dostępna, wybierz narzędzie inne niż Zliczanie).

Program Photoshop zliczy obiekty w zaznaczonych obszarach i zapisze wynik w dzienniku pomiarów, w kolumnie Zliczanie.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Łączenie i konwertowanie obiektów 3D (Photoshop Extended)

Łączenie obiektów 3D (Photoshop Extended) Łączenie warstw 3D i 2D (Photoshop Extended) Konwertowanie warstwy 3D na warstwę 2D (Photoshop Extended) Konwertowanie warstwy 3D na obiekt inteligentny (Photoshop Extended)

Łączenie obiektów 3D (Photoshop Extended)

Scalając warstwy 3D, można połączyć kilka modeli 3D w jedną scenę. Po połączeniu można edytować każdy model oddzielnie, a także używać narzędzi do zmieniania położenia i do obsługi kamery jednocześnie dla wszystkich modeli.

- 1. Otwórz dwa okna dokumentów, każde z warstwą 3D.
- 2. Uaktywnij dokument źródłowy (plik, z którego będzie kopiowana warstwa 3D).
- 3. Wybierz warstwę 3D na panelu Warstwy i przeciągnij ją do okna dokumentu docelowego (pliku, który ma zawierać połączone obiekty 3D).

Warstwa 3D zostanie dodana jako nowa warstwa dokumentu docelowego. Stanie się aktywną warstwą na panelu Warstwy tego dokumentu.

- 4. Na panelu Narzędzia wybierz narzędzie do sterowania kamerą 3D.
- 5. Na pasku opcji wybierz z menu Położenie nazwę dla pierwotnej warstwy 3D w pliku docelowym.

Po dopasowaniu położenia kamery na dwóch warstwach 3D obiekty 3D pojawią się razem na scenie. Korzystając z narzędzi do manipulowania obiektami 3D, można zmienić położenie obiektów przed scaleniem.

6. Z menu opcji panelu Warstwy *≡ wybierz polecenie Scal w dół.

Dwie warstwy 3D zostaną połączone w jedną. Punkty przekształcenia obu modeli zostaną wyrównane.

Uwaga: Zależnie od rozmiarów modeli jeden z nich może zostać częściowo lub w całości osadzony w drugim po scaleniu warstw.

Po scaleniu dwóch modeli 3D wszystkie siatki i materiały obu plików 3D zostaną umieszczone w pliku docelowym i pojawią się na panelu 3D. Panel Siatki pozwala wybierać pojedyncze siatki. Zawiera też narzędzia umożliwiające zmienianie położenia siatek. Zobacz Ustawienia siatki 3D (Photoshop Extended).

Parzędzia do zmieniania położenia 3D dostępne na panelu Narzędzia umożliwiają przesuwanie wszystkich modeli. Korzystając z narzędzi na panelu Siatki, można pracować z pojedynczymi modelami.

Łączenie warstw 3D i 2D (Photoshop Extended)

Warstwy 3D można łączyć z warstwami 2D, tworząc efekty kompozytowe. Można na przykład umieścić model na określonym tle oraz dostosować do tła położenie i kąt obserwacji modelu.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Po otwarciu pliku 2D wybierz polecenie 3D > Nowa warstwa z pliku 3D, a następnie otwórz plik 3D.
- Gdy oba pliki (2D i 3D) zostaną otwarte, przeciągnij warstwę z jednego pliku do otwartego okna dokumentu drugiego pliku. Dodana warstwa zostanie umieszczona na górze listy na panelu Warstwy.

W trakcie pracy z plikiem stanowiącym połączenie warstw 2D i 3D można ukryć warstwy 2D na czas pracy z warstwą 3D. Zobacz Ukrywanie warstw w celu zwiększenia wydajności.

Ukrywanie warstw w celu zwiększenia wydajności

W dokumencie zawierającym wiele warstw, w którym warstwy 2D są umieszczone nad warstwami 3D, można tymczasowo przenieść warstwę 3D na górę stosu warstw. Przyspieszy to renderowanie obrazu na ekranie.

- 1. Wybierz polecenie 3D > Automatycznie ukrywaj warstwy w celu zwiększenia wydajności.
- 2. Wybierz narzędzie Położenie 3D lub Kamera.

Gdy jedno z tych narzędzi będzie wybrane i zostanie przytrzymany przycisk myszy, wszystkie warstwy 2D zostaną tymczasowo ukryte. Po zwolnieniu przycisku myszy warstwy 2D zostaną ponownie wyświetlone. Wszystkie warstwy 2D będą ukrywane podczas przesuwania elementów osi 3D.

Do góry

Konwertowanie warstwy 3D na warstwę 2D (Photoshop Extended)

Konwersja warstwy 3D na warstwę 2D powoduje rasteryzację zawartości 3D w bieżącym stanie. Warstwę 3D należy przekonwertować na zwykłą tylko pod warunkiem, że nie będzie już konieczne edytowanie położenia, trybu renderowania, tekstur i świateł modelu 3D. Zrasteryzowany obraz zachowa wygląd sceny 3D, ale w spłaszczonym formacie 2D.

Wybierz warstwę 3D na panelu Warstwy, a następnie wybierz polecenie 3D > Rasteryzuj.

Konwertowanie warstwy 3D na obiekt inteligentny (Photoshop Extended)

Do góry

Konwertując warstwę 3D na obiekt inteligentny, można zachować informacje zawarte w tej warstwie. Po zakończeniu konwersji można stosować do obiektu inteligentnego przekształcenia i inne dopasowania, na przykład inteligentne filtry. Warstwę obiektu inteligentnego można otworzyć ponownie, aby edytować pierwotną scenę 3D. Przekształcenia i dopasowania zastosowane do obiektu inteligentnego zostaną zastosowane do zaktualizowanej zawartości 3D.

- 1. Wybierz warstwę 3D na panelu Warstwy.
- 2. Z menu opcji panelu Warstwy wybierz polecenie Konwertuj na obiekt inteligentny.
- 3. (Opcjonalnie) Aby ponownie edytować zawartość 3D, kliknij dwukrotnie warstwę obiektu inteligentnego na panelu Warstwy.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Edytowanie tekstury w formacie 2D Wyświetlanie lub ukrywanie tekstury Tworzenie nakładek UV Zmienianie parametrów mapy tekstury Tworzenie płytki na potrzeby tekstury powtarzanej

Narzędzia do malowania i dopasowywania oferowane przez program Photoshop pozwalają edytować tekstury zawarte w pliku 3D oraz tworzyć nowe. Tekstury są importowane w postaci plików 2D z modelami 3D. Pojawiają się jako pozycje na panelu Warstwy, zagnieżdżone w warstwie 3D i pogrupowane według typu mapy (zmiękczanie, nierówności, połysk itd.).

Aby wyświetlić miniaturkę określonego pliku tekstury, umieść wskaźnik myszy na nazwie tekstury na panelu Warstwy. Zostaną również wyświetlone informacje o rozmiarze obrazu i trybie koloru.



Panel Warstwy z wyświetlonymi teksturami 3D pogrupowanymi według typu mapy tekstury. **A.** Warstwa 3D **B.** Typy map tekstur **C.** Nazwa pliku mapy tekstury

Uwaga: Mapy tekstur używane w określonym materiale są także wyświetlane w dolnej sekcji panelu 3D, gdy dany materiał jest wybrany. Zobacz Ustawienia materiałów 3D (Photoshop Extended).

Aby edytować tekstury 3D w programie Photoshop, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Edytowanie tekstury w formacie 2D. Tekstura zostanie otwarta jako obiekt inteligentny w oddzielnym oknie dokumentu.
- Edytuj teksturę bezpośrednio na modelu. W razie potrzeby można tymczasowo wyciąć powierzchnie modelu, aby uzyskać dostęp do obszarów, których ma dotyczyć malowanie. Zobacz Malowanie na modelach 3D (Photoshop Extended).

Edytowanie tekstury w formacie 2D

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie teksturę na panelu Warstwy.
- Na panelu Materiały wybierz materiał zawierający teksturę. W dolnej sekcji panelu kliknij ikonę menu dla tekstury, którą chcesz edytować, a następnie wybierz polecenie Otwórz teksturę.
- 2. Do malowania na teksturze i jej edytowania można używać dowolnych narzędzi programu Photoshop.
- 3. Aby zobaczyć zmienioną teksturę na modelu, uaktywnij okno zawierające model.
- 4. Zamknij dokument tekstury i zapisz zmiany.

Wyświetlanie lub ukrywanie tekstury

Teksturę można wyświetlać lub ukrywać, co ułatwia określanie obszaru modelu, do którego ją zastosowano.

Kliknij ikonę oka obok warstwy Tekstura. Aby ukryć lub wyświetlić wszystkie tekstury, kliknij ikonę oka obok warstwy Tekstura najwyższego poziomu.

Do góry

Tworzenie nakładek UV

Plik tekstury zmiękczenia używany w wielu materiałach modelu 3D może obejmować szereg obszarów zawartości zastosowanych do różnych powierzchni modelu. W procesie określanym jako *odwzorowywanie UV* współrzędne mapy tekstury 2D są dopasowywane do określonych współrzędnych na modelu 3D. Odwzorowanie UV umożliwia prawidłowe "namalowanie" tekstury na modelu 3D.

W przypadku zawartości 3D utworzonej poza programem Photoshop odwzorowanie UV jest przeprowadzane w innym programie. Program Photoshop pozwala tworzyć nakładki UV, które działają jak linie pomocnicze, ułatwiając sprawdzanie dopasowania mapy tekstury 2D do powierzchni modelu 3D. Nakładki pełnią rolę linii pomocniczych podczas edytowania tekstury.

1. Kliknij dwukrotnie teksturę na panelu Warstwy, aby otworzyć ją do edycji.

Uwaga: Polecenie Utwórz nakładki UV jest dostępne tylko wtedy, gdy mapa tekstury jest otwarta i jej okno jest aktywne.

2. Wybierz polecenie 3D > Utwórz nakładki UV, a następnie wybierz opcję nakładki.

Szkielet Powoduje wyświetlenie danych krawędzi odwzorowania UV.

Cieniowane Umożliwia wyświetlenie obszarów modelu przy użyciu trybu renderowania brył.

Mapa normalnych Pozwala wyświetlić wektory normalne geometrii przekształcone na wartości RGB (R=x, G=y, B=z).

Nakładki UV są dodawane jako warstwy na panelu Warstwy dla pliku tekstury. Nakładkę UV można pokazać, ukryć, przesunąć lub usunąć. Nakładki są wyświetlane na powierzchni modelu po zamknięciu i zapisaniu pliku tekstury, a także po przełączeniu się z pliku tekstury do skojarzonej z nim warstwy 3D (plik tekstury jest zapisywany automatycznie).

Uwaga: Przed wykonaniem ostatecznego renderowania należy usunąć nakładki UV.

Zmienianie parametrów mapy tekstury

Do góry

Czasami otwarty model 3D może zawierać tekstury nieprawidłowo odwzorowane na siatkę modelu. Nieprawidłowe odwzorowanie tekstur powoduje wyraźne wady wyglądu powierzchni modelu, na przykład szwy lub obszary rozciągniętego albo ściśniętego wzorku tekstury. Nieprawidłowe odwzorowanie tekstury może też wywołać nieprzewidziane efekty podczas malowania bezpośrednio na modelu.

Aby sprawdzić parametry tekstury, otwórz teksturę do edycji, a następnie zastosuj nakładkę UV, aby obejrzeć dopasowanie tekstury do powierzchni modelu. Zobacz Tworzenie nakładek UV.

Polecenie Zmiana parametrów powoduje ponowne odwzorowanie tekstury na model w celu usunięcia zniekształceń i uzyskania efektywniejszego pokrycia powierzchni.

- 1. Otwórz plik 3D z nieprawidłowo odwzorowaną teksturą zmiękczenia i wybierz warstwę 3D zawierającą model.
- Wybierz polecenie 3D > Zmiana parametrów. Program Photoshop wyświetli powiadomienie dotyczące ponownego zastosowania tekstury do modelu. Kliknij przycisk OK.
- 3. Wybierz opcję zmiany parametrów:
 - Niewielkie zniekształcenie powoduje zachowanie wzorku tekstury, ale mogą przy tym występować szwy na powierzchni modelu.
 - Mniej szwów minimalizuje liczbę szwów widocznych na modelu. Może to spowodować wyraźniejsze rozciąganie lub ściskanie tekstury (zależnie od modelu).



Zmiana parametrów tekstury przy użyciu opcji Niewielkie zniekształcenie (z lewej) i Mniej szwów (z prawej).

 (Opcjonalnie) Jeśli wybrana opcja zmiany parametrów nie da w efekcie optymalnego pokrycia powierzchni, wybierz polecenie Edycja > Cofnij i spróbuj użyć drugiej opcji.

Polecenie Zmiana parametrów umożliwia poprawienie domyślnego odwzorowania tekstur występującego podczas tworzenia modeli 3D z warstw 2D. Zobacz Tworzenie obiektów 3D z obrazów 2D (Photoshop Extended).

Tworzenie płytki na potrzeby tekstury powtarzanej

Tekstura powtarzana składa się z identycznych płytek ułożonych we wzorek siatki. Tekstura powtarzana może pokryć powierzchnię modelu w bardziej realistyczny sposób, wymaga mniejszej ilości pamięci, a także poprawia wydajność renderowania. Dowolny plik 2D można przekonwertować na obraz z płytkami. Po wyświetleniu podglądu układu wielu płytek na obrazie można zapisać jedną płytkę jako teksturę powtarzaną.

💡 Aby skonfigurować siatkę tekstury powtarzanej, należy użyć aplikacji 3D, za pomocą której został utworzony model.

- 1. Otwórz plik 2D.
- 2. Zaznacz co najmniej jedną warstwę tego pliku, a następnie wybierz polecenie 3D > Nowy obraz z płytkami.

Plik 2D zostanie przekonwertowany na płaszczyznę 3D zawierającą 9 identycznych płytek z pierwotną zawartością. Wymiary obrazu pozostaną bez zmian.

- 3. Edytuj teksturę z płytek przy użyciu narzędzi do malowania, filtrów lub innych technik. (Zmiany wprowadzone na płytce automatycznie pojawią się na innych).
- 4. Zapisz pojedynczy plik jako obraz 2D. W tym celu w sekcji Materiały 🔲 panelu 3D wybierz z menu Rozmycie 🖻 polecenie Otwórz teksturę. Następnie wybierz polecenie Plik > Zapisz jako i podaj nazwę, lokalizację oraz format.

💡 Jeśli nie planujesz używać w innych celach pierwotnego obrazu z dziewięcioma płytkami, zamknij go bez zapisywania.

5. Aby wczytać płytkę jako teksturę powtarzaną, otwórz plik modelu 3D. W sekcji Materiały panelu 3D wybierz polecenie Wczytaj teksturę z menu Zmiękczenie, a następnie wybierz zapisany wcześniej plik.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Renderowanie i zapisywanie grafiki 3D

Zmienianie ustawień renderowania 3D Renderowanie pliku 3D do końcowych danych wyjściowych Zapisywanie i eksportowanie plików 3D

Uwaga: W przypadku programów Photoshop CS5 i Photoshop CS6 funkcje związane z grafiką 3D były dostępne tylko w wersjach Photoshop Extended. Wszystkie funkcje programu Photoshop Extended zostały dodane do programu Photoshop CC. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended.

Zmienianie ustawień renderowania 3D

Do góry

Od ustawień renderowania zależy sposób rysowania modeli 3D. Razem z programem Photoshop instalowanych jest kilka ustawień predefiniowanych z typowymi wartościami i opcjami. Ustawienia można dostosowywać, tworząc własne ustawienia predefiniowane.

Uwaga: Ustawienia renderowania odnoszą się do warstw. Jeśli dokument zawiera wiele warstw 3D, należy oddzielnie określić ustawienia renderowania dla każdej z nich.

Wybieranie ustawień predefiniowanych renderowania.

Standardowe ustawienie predefiniowane renderowania to opcja Domyślne. Powoduje wyświetlanie widocznych powierzchni modeli. Ustawienia predefiniowane Szkielet i Wierzchołki odsłaniają strukturę wewnętrzną. Aby jednocześnie renderować bryłę i szkielet, wybierz ustawienie predefiniowane Szkielet bryły. Aby wyświetlić model jako proste pudełko odzwierciedlające najbardziej zewnętrzne wymiary, wybierz ustawienie predefiniowane Obwiednia.

- 1. W górnej części panelu 3D kliknij przycisk Scena 📴.
- 2. W dolnej połowie panelu wybierz opcję z menu Ustawienia predefiniowane.



Zainstalowane ustawienia predefiniowane renderowania

A. Domyślnie (ustawienie jakości Interaktywna) B. Domyślnie (ustawienie jakości Śledzenie promieni, widoczna płaszczyzna podłoża) C. Obwiednia D. Mapa głębi E. Ukryty szkielet F. Ilustracja liniowa G. Normalne H. Maska malowania I. Ilustracja cieniowana J. Cieniowane wierzchołki K. Cieniowany szkielet L. Szkielet bryły M. Przezroczysty kontur obwiedni N. Przezroczysta obwiednia O. Dwustronne P. Wierzchołki Q. Szkielet

💡 Ustawienie predefiniowane Dwustronne ma zastosowanie tylko do przekrojów. Powoduje wyświetlanie na jednej połowie przekroju bryły, a na

Dostosowywanie ustawień renderowania

- 1. W górnej części panelu 3D kliknij przycisk Scena 📴.
- 2. Kliknij przycisk Edytuj po prawej stronie menu Ustawienia renderowania.
- (Opcjonalnie) Aby wyświetlić efekt nowych ustawień podczas ich zmieniania, zaznacz opcję Podgląd. Usuwając zaznaczenie tej opcji, można nieznacznie poprawić wydajność.
 - 💡 Aby określić inne ustawienia dla połówek przekroju, klikaj przyciski przekroju 🛛 w górnej części okna dialogowego.
- Renderowanie powierzchni, krawędzi, wierzchołków, objętości i stereoskopowe można włączyć, klikając pola wyboru znajdujące się z lewej strony okna dialogowego. Następnie dostosuj odpowiednie ustawienia opisane poniżej.
- Q Aby uzyskać więcej informacji o opcjach objętości używanych głównie przy obrazach DICOM, zapoznaj się z artykułem Wyświetlanie objętości 3D w różnych trybach renderowania.

Opcje powierzchni

Opcje powierzchni określają wygląd powierzchni modelu.

Styl powierzchni Umożliwia rysowanie powierzchni przy użyciu następujących metod:

Bryła Powoduje, że cienie lub odbicia są rysowane przy użyciu GPU karty graficznej obsługującej technologię OpenGL.

Nieoświetlona tekstura Podczas rysowania nie jest uwzględniane oświetlenie. Wyświetlanie dotyczy jedynie wybranej opcji tekstury. (Domyślne jest wybrane zmiękczenie).

Płasko Dla wszystkich wierzchołków powierzchni jest stosowany ten sam wektor normalny, przez co wyraźnie widać podział na powierzchnie.

Stała Tekstura jest zastępowana określonym kolorem.

💡 Aby dopasować kolor powierzchni, krawędzi lub wierzchołków, kliknij pole Kolor.

Obwiednia Powoduje wyświetlanie pudełek odzwierciedlających wymiary zewnętrzne poszczególnych składników.

Wektory normalne Składniki x, y i z wektorów normalnych powierzchni są wyświetlane jako różne kolory RGB.

Mapa głębi Umożliwia wyświetlenie szarego modelu, na którym jasność odzwierciedla głębokość.

Maska malowania Powoduje wyświetlanie obszarów z możliwością malowania w kolorze białym, obszarów z nadmiernym próbkowaniem w kolorze czerwonym, a obszarów z niewystarczającym próbkowaniem w kolorze niebieskim. (Zobacz Identyfikowanie obszarów z możliwością malowania).

Tekstura Gdy opcja Styl powierzchni ma wartość Nieoświetlona tekstura, to ustawienie określa mapę tekstury. Zobacz Ustawienia materiałów 3D.

Renderuj 3D do końcowych danych wyjściowych W przypadku wyeksportowanych animacji wideo ta opcja pozwala uzyskać cienie oraz realistyczne zanikanie kolorów dla odbitych obiektów i środowiska. Ta opcja wymaga większej mocy obliczeniowej.

Odbicia, załamania i cienie Umożliwia pokazywanie i ukrywanie tych funkcji, które są specyficzne dla trybu Śledzenie promieni.

Usuń powierzchnie tylne Umożliwia ukrycie powierzchni znajdujących się z tyłu dwustronnych składników.

Opcje krawędzi

Opcje krawędzi mają wpływ na wygląd linii szkieletu.

Styl krawędzi Te ustawienia działają analogiczne do opcji Stała, Płasko, Bryła i Obwiednia opisanych powyżej dla stylu powierzchni.

Próg załamań Pozwala dopasować liczbę linii definiujących strukturę widocznych na modelu. 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.

Grubość linii Określa grubość w pikselach.

Usuń powierzchnie tylne Umożliwia ukrycie krawędzi znajdujących się z tyłu dwustronnych składników.

Usuń ukryte linie Pozwala usunąć linie, na które nakładają się linie z pierwszego planu.

Opcje wierzchołków

Opcje wierzchołków umożliwiają dopasowanie wyglądu wierzchołków (punktów przecięcia wielokątów, z których składa się model szkieletu).

Styl wierzchołka Te ustawienia działają analogiczne do opcji Stała, Płasko, Bryła i Obwiednia opisanych powyżej dla stylu powierzchni.

Promień Określa promień piksela każdego z wierzchołków.

Usuń powierzchnie tylne Umożliwia ukrycie wierzchołków znajdujących się z tyłu dwustronnych składników.

Usuń ukryte wierzchołki Pozwala usunąć wierzchołki, na które nakładają się wierzchołki z pierwszego planu.

Opcje stereoskopii

Korzystając z tych opcji, można dopasować ustawienia dla obrazów, które będą oglądane przy użyciu czerwono-niebieskich okularów lub drukowane na obiektach zawierających soczewkę dwuwypukłą.

Typ stereoskopii Określa podział na kolor czerwony i niebieski dla obrazów przeznaczonych do oglądania za pomocą kolorowych okularów lub dostosowanych do druku z przeplotem pionowym (do oglądania przez soczewkę dwuwypukłą).

Paralaksa Umożliwia dopasowanie odległości między dwiema kamerami stereoskopowymi. Wyższe wartości ustawienia oznaczają większą głębię trójwymiarową, ale mniejszą głębię pola — powodują, że elementy przed lub za płaszczyzną ogniskową nie są ostre.

Odstępy między soczewkami Określa liczbę linii na cal w soczewce dwuwypukłej dla obrazów z przeplotem pionowym.

Płaszczyzna ogniskowa Definiuje położenie płaszczyzny ogniskowej względem środka obwiedni modelu. Wartości ujemne powodują przesunięcie tej płaszczyzny do przodu, a dodatnie — do tyłu.

Zapisywanie lub usuwanie ustawienia predefiniowanego renderowania

- 1. W górnej części panelu 3D kliknij przycisk Scena 📴.
- 2. Kliknij opcję Ustawienia renderowania.
- 3. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby zapisać ustawienia predefiniowane, dostosuj ustawienia i kliknij przycisk Zapisz
 - Aby usunąć ustawienia predefiniowane, wybierz je z menu Ustawienia predefiniowane i kliknij przycisk Usuń ²/₂

Renderowanie pliku 3D do końcowych danych wyjściowych

Po zakończeniu pracy z plikiem 3D można wykonać dla niego renderowanie do końcowych danych wyjściowych, uzyskując wersję w najwyższej jakości, którą można udostępnić w Internecie, wydrukować lub zastosować w animacji. W renderowaniu końcowym jest używane śledzenie promieni oraz wyższe próbkowanie, co pozwala uzyskać realistyczne efekty oświetlenia i cieni.

Korzystając z trybu renderowania końcowego, można polepszyć jakość następujących efektów sceny 3D:

- · Oświetlenie oparte na obrazach i globalny kolor otoczenia.
- · Oświetlenie zależne od odbić na obiektach (zanikanie kolorów).
- · Minimalizacja szumów w miękkich cieniach.

Uwaga: Renderowanie końcowe może zająć dużo czasu, zależnie od modelu, oświetlenia i map na scenie 3D.

1. Wprowadź wymagane zmiany i dopasowania modelu, w tym dotyczące efektów oświetlenia i cieni.

💡 Nie trzeba przed renderowaniem zmieniać ustawień wygładzania dla sceny. Domyślnie jest używane ustawienie Najlepsze.

- 2. Kliknij przycisk Scena 📴 u góry panelu 3D, a następnie kliknij pozycję Scena na liście wyświetlonej poniżej.
- 3. Z menu Jakość w dolnej połowie panelu wybierz opcję Finalna ze śledzeniem promieni.

Po zakończeniu renderowania można spłaszczyć scenę 3D w celu uzyskania danych wyjściowych w innym formacie, połączyć scenę 3D z zawartością 2D lub wydrukować ją bezpośrednio z warstwy 3D.

W przypadku wyeksportowanych animacji wideo w oknie dialogowym Ustawienia renderowania 3D dostępna jest opcja Renderuj do końcowych danych wyjściowych. Zobacz Dostosowywanie ustawień renderowania.

Zapisywanie i eksportowanie plików 3D

Aby zachować zawartość 3D w pliku, należy zapisać plik w formacie programu Photoshop lub innym obsługiwanym formacie obrazu. Warstwę 3D można wyeksportować jako plik w obsługiwanym formacie pliku 3D.

Do góry

Eksportowanie warstwy 3D

Warstwy 3D można eksportować we wszystkich obsługiwanych formatach 3D: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D i Google Earth 4 KMZ. Wybierając format, należy uwzględnić następujące kwestie:

- Warstwy tekstur są zapisywane we wszystkich formatach plików 3D, ale format U3D pozwala zachowywać tylko mapy tekstur Zmiękczanie, Środowisko i Krycie.
- W formacie Wavefront/OBJ nie są zapisywane ustawienia kamer, światła ani animacje.
- Ustawienia renderowania są zapisywane tylko w formacie Collada DAE.

Aby wyeksportować warstwę 3D, wykonaj następujące czynności:

- 1. Wybierz polecenie 3D > Eksportuj warstwę 3D.
- 2. Wybierz format eksportowania tekstur:
 - W plikach U3D i KMZ są obsługiwane tekstury w formatach JPEG i PNG.
 - W plikach DAE i OBJ są obsługiwane tekstury we wszystkich formatach obsługiwanych przez program Photoshop.
- 3. (Opcjonalnie) W przypadku eksportowania do formatu U3D wybierz opcję kodowania. Standard ECMA 1 jest zgodny z programem Acrobat 7.0. Standard ECMA 3 jest zgodny z programem Acrobat 8.0 i jego nowszymi wersjami. Oferuje dodatkowo pewien stopień kompresji siatki.
- 4. Kliknij przycisk OK, aby wyeksportować warstwę.

Zapisywanie pliku 3D

Aby zachować położenie modelu 3D, oświetlenie, tryb renderowania i przekroje, pliki należy zapisywać z warstwami 3D w formacie PSD, PSB, TIFF lub PDF.

• Wybierz polecenie Plik > Zapisz lub Plik > Zapisz jako, wybierz format Photoshop (PSD), Photoshop PDF lub TIFF i kliknij przycisk OK.

(cc) EV-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Tworzenie obiektów i animacji 3D

Tworzenie efektu repoussé 3D Tworzenie obiektów 3D z obrazów 2D Tworzenie animacji 3D

Uwaga: W przypadku programów Photoshop CS5 i CS6 funkcje związane z grafiką 3D były dostępne tylko w wersjach Photoshop Extended. Wszystkie funkcje programu Photoshop Extended zostały dodane do programu Photoshop CC. Program Photoshop CC nie jest dostępny osobno w wersji Extended.

Tworzenie efektu repoussé 3D | CS5

Do góry

Uwaga: Od wersji Photoshop CS6 funkcja Repousse została zmieniona i obecnie nosi nazwę Wytłoczenie 3D. Szczegółowe informacje można znaleźć w artykule Tworzenie i dopasowywanie wytłoczeń 3D.

Termin *repoussé* oznacza technikę metaloplastyki polegającą na kształtowaniu powierzchni przedmiotu i nadawaniu im wzorów poprzez uderzanie w powierzchnię od spodu. Polecenie Repoussé w programie Photoshop przekształca obiekty 2D w siatki 3D, które można następnie precyzyjnie wyciągać, nadmuchiwać i przemieszczać w przestrzeni 3D.

Polecenie Repoussé działa z obrazami RGB. Jeśli rozpoczniesz od obrazu w skali szarości, polecenie Repoussé przekonwertuje go do formatu RGB. Polecenie Repoussé nie jest dostępne dla obrazów CMYK lub Lab.

Konwertowanie obrazów 2D na obiekty 3D przy użyciu funkcji Repoussé przedstawiono w wideo pod adresem www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_pl.



Stosowanie polecenia Repoussé do zaznaczonych pikseli A. Zwiększanie głębokości wytłoczenia B. Skręcanie wytłoczenia o 180° C. Nadmuchiwanie przodu

- 1. Utwórz zaznaczenie pikseli lub wybierz warstwę tekstową, maskę warstwy lub ścieżkę roboczą.
- 2. Wybierz polecenie 3D > Repoussé, a następnie element właściwy dla wyboru dokonanego w kroku 1.
- 3. Ustaw następujące opcje:

Narzędzia siatki Te narzędzia są ulokowane po lewej stronie górnej części okna dialogowego i działają podobnie do narzędzi operujących na obiektach 3D. Zobacz Przesuwanie, obracanie lub skalowanie modelu przy użyciu narzędzi do manipulowania obiektami 3D oraz Przesuwanie, obracanie lub skalowanie modelu przy użyciu osi 3D.

Ustawienia predefiniowane Repoussé Umożliwiają zastosowanie grupy ustawień predefiniowanych. Aby utworzyć własne ustawienia predefiniowane na podstawie ustawień niestandardowych, kliknij menu podręczne 📲 i wybierz polecenie Nowe ustawienie predefiniowane Repoussé.

Informacje o porządkowaniu grup ustawień predefiniowanych można znaleźć w artykule Praca z Menedżerem ustawień predefiniowanych.

Wytłocz Wyciąga oryginalny kształt 2D w przestrzeń 3D. Ustawienie Głębia steruje długością wyciągnięcia; ustawienie Skala steruje szerokością. Aby wyciągnięcie było zakrzywione, wybierz opcję Wygnij, jeśli zaś wyciągnięcie ma być proste, wybierz opcję Ścinanie. Następnie ustaw Kąt X i Kąt Y, aby określić nachylenie w kierunku poziomym i pionowym. W razie potrzeby wprowadź wartość Skręcenie w stopniach.

 ${ig Q}$ Aby zmienić punkt początkowy wyginania lub ścinania, kliknij punkt na ikonie odniesienia .

Nadmuchaj Powoduje wybrzuszenie lub wklęsłość środkowej części przedniej lub tylnej powierzchni. Kąty dodatnie powodują wybrzuszenie, a ujemne — wklęsłość. Ustawienie Intensywność steruje stopniem nadmuchania obiektu.

Materiały Zastosuj materiały (np. cegłę lub bawełnę) globalnie lub osobno do różnych boków obiektu. (Faza1 to przednie ścięcie; Faza2 to tylne ścięcie). Więcej informacji można znaleźć w artykule Stosowanie, zapisywanie i wczytywanie ustawień predefiniowanych materiałów.

Faza Powoduje sfazowanie (ścięcie) krawędzi z przodu i z tyłu obiektu. Opcje konturu są podobne do używanych dla efektów warstw. Zapoznaj się z artykułem Modyfikowanie efektów warstw przy użyciu konturów.

Ustawienia sceny Obiekt jest oświetlony przez światła w postaci panoramy sferycznej; wybierz styl świateł z menu. Ustawienia renderowania wpływają na wygląd powierzchni obiektu. Zobacz Wybieranie ustawień predefiniowanych renderowania. Wyższe wartości ustawienia Jakość siatki powodują jej zagęszczenie, co poprawia jakość obrazu, ale spowalnia przetwarzanie.

Ustawienia renderowania Zacieniowane i Szkielet bryły powodują nałożenie siatki 3D na obiekty, ujawniając wszelkie zniekształcenia siatki, które powodowałyby zniekształcenia tekstury.

Ponowne modyfikowanie ustawień Repoussé

- 1. Wybierz warstwę tekstową, maskę warstwy lub ścieżkę roboczą, do której wcześniej zastosowano funkcję repoussé.
- 2. Wybierz polecenie 3D > Repoussé > Edytuj w repoussé.

Dzielenie siatek w repoussé

Domyślnie polecenie Repoussé tworzy pojedynczą siatkę z pięcioma materiałami. Aby niezależnie sterować poszczególnymi elementami (np. każdą literą w napisie), można utworzyć odrębną siatkę dla każdej zamkniętej ścieżki.

Uwaga: Jeśli istnieje wiele zamkniętych ścieżek, uzyskane siatki mogą złożyć się na bardzo skomplikowane sceny 3D, które trudno będzie edytować.

- 1. Wybierz warstwę tekstową, maskę warstwy lub ścieżkę roboczą, do której wcześniej zastosowano funkcję repoussé.
- 2. Wybierz polecenie 3D > Repoussé > Rozdziel siatki Repoussé.

Omówienie ograniczeń wewnętrznych

Ograniczenia wewnętrzne umożliwiają poprawienie rozdzielczości siatki w konkretnych obszarach, precyzyjne różnicowanie stopnia nadmuchania lub tworzenie otworów w powierzchniach. Wzdłuż ścieżki określonej w obiekcie repoussé krzywe ograniczenia biegną od obiektu w przypadku rozszerzania lub w kierunku obiektu w przypadku zwężania. Do sterowania tymi krzywymi służą narzędzia ograniczeń, które są podobne do narzędzi obiektów 3D.

Nieaktywne ograniczenia Gwarantują wystarczającą rozdzielczość siatki i powodują przez to, że ścieżki biegną płynnie.



Nadmuchany obiekt z nieaktywnym ograniczeniem

Ograniczenia aktywne Rozszerzają lub zawężają powierzchnię wzdłuż ścieżek ograniczeń.



Przeciąganie ograniczenia aktywnego w inne miejsce w przestrzeni 3D

Ograniczenia tworzące otwory Wycinają powierzchnię wzdłuż ścieżek ograniczeń.



Przesuwanie ograniczenia tworzącego otwór w celu zwiększenia głębokości

Tworzenie ograniczeń wewnętrznych z zaznaczeń, ścieżek roboczych lub tekstu

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Utwórz zaznaczenie lub ścieżkę zawartą w całości w przedniej powierzchni obiektu repoussé.
- W przypadku obiektów tekstowych, które już zawierają ścieżki wewnętrzne, takich jak litera A, przejdź do kroku 3.
- 2. Wybierz polecenie 3D > Repoussé > Utwórz ograniczenia z zaznaczenia lub ścieżki roboczej.
- 3. W oknie dialogowym Repoussé kliknij odpowiedni trójkąt, aby rozwinąć sekcję Ograniczenia wewnętrzne.
- 4. Wybierz opcję Typ. W przypadku ograniczeń aktywnych i otworów dostępne są następujące opcje:

Narzędzia do obsługi ograniczeń Narzędzia te umożliwiają dopasowywanie krzywej ograniczenia. Działają podobnie do narzędzi związanych z obiektami 3D. Zobacz Narzędzia do obsługi obiektów i kamer 3D.

Q Jeśli obiekt repoussé zawiera więcej niż jedną ścieżkę wewnętrzną (na przykład obie owalne części cyfry 8), zaznaczaj poszczególne ścieżki indywidualnie za pomocą narzędzi do obsługi ograniczeń.

Współrzędne położenia Umożliwiają precyzyjne umieszczenie ograniczeń w przestrzeni 3D.

Bok Ta opcja umożliwia zastosowanie jednakowych ustawień Intensywność i Kąt do obu stron albo różnych ustawień do każdej strony.

Każda krzywa ograniczenia ma dwa boki; orientacja tych boków zależy od tego, jak dana krzywa dzieli powierzchnię. Nazwy opcji menu Z lewej i Z prawej odnoszą się do ograniczenia pionowego. W przypadku ograniczenia pionowego prawa i lewa strona odpowiada stronie górnej i dolnej, a w przypadku ograniczenia zamkniętego — stronie wewnętrznej i zewnętrznej.



Ustawienia stron

A. Opcja Obie powoduje utworzenie spójnego odkształcenia. B. Opcje Lewy i Prawy pozwalają uzyskać różne odkształcenia.

Intensywność Steruje stopniem nadmuchiwania wzdłuż ścieżki.

Kąt Steruje kierunkiem nadmuchiwania.

Usuwanie ograniczenia wewnętrznego

- 1. Wybierz warstwę 3D repoussé zawierającą ograniczenie wewnętrzne.
- 2. Wybierz polecenie 3D > Repoussé > Edytuj w repoussé.
- 3. W sekcji Ograniczenia wewnętrzne kliknij przycisk Usuń.

💡 Aby ponownie zastosować usunięte ograniczenie, kliknij opcję Dodaj zaznaczenie lub Dodaj ścieżkę.

Tworzenie obiektów 3D z obrazów 2D

Do góry

Program Photoshop umożliwia tworzenie szerokiej gamy obiektów 3D na bazie warstw 2D. Po utworzeniu obiektu 3D można przesuwać go w przestrzeni, zmieniać ustawienia renderowania, dodawać oświetlenie i scalać obiekt z innymi warstwami 3D.
- Warstwy 2D można konwertować w karty pocztowe 3D (płaszczyzny z właściwościami 3D). Jeśli warstwa początkowa jest warstwą tekstową, zostanie zachowana przezroczystość.
- · Warstwę 2D można nawinąć na obiekt 3D, na przykład na stożek, sześcian lub cylinder.
- Na podstawie informacji w skali szarości zawartych w obrazie 2D można utworzyć siatkę 3D.
- Wyciągając obiekt 2D w przestrzeni 3D, można symulować technikę metaloplastyczną znaną jako repoussé. Zobacz Tworzenie efektu Repoussé 3D.
- Objętość 3D można określić na podstawie pliku z wieloma ramkami, takiego jak plik DICOM stosowany w obrazach medycznych. Program Photoshop łączy poszczególne plasterki pliku w obiekt 3D, który można przetwarzać w przestrzeni 3D i wyświetlać pod dowolnym kątem. W celu zoptymalizowania wyświetlania zeskanowanych materiałów, na przykład kości czy tkanki miękkiej, można stosować szereg efektów renderowania objętości 3D. Zobacz Tworzenie objętości 3D.

Tworzenie zawartości 3D z warstw 2D omówiono w wideo pod adresem www.adobe.com/go/Irvid4006_ps_pl.

Tworzenie pocztówki 3D

- Pocztówkę 3D można dodać do istniejącej sceny 3D. Pozwala to utworzyć powierzchnię wyświetlającą cienie i odbicia z innych obiektów na scenie.
- 1. Otwórz obraz 2D i wybierz warstwę, którą chcesz przekonwertować na pocztówkę.
- 2. Wybierz polecenie 3D > Nowa pocztówka 3D z warstwy.
 - Warstwa 2D zostanie przekonwertowana na warstwę 3D na panelu Warstwy. Zawartość warstwy 2D zostanie zastosowana jako materiał po obu stronach pocztówki.
 - Oryginalna warstwa 2D pojawi się na panelu Warstwy jako mapa tekstury Zmiękczenie dla obiektu pocztówki 3D. Zobacz Omówienie panelu 3D.
 - Warstwa 3D zachowa wymiary oryginalnego obrazu 2D.
- Opcjonalnie) Aby dodać pocztówkę 3D jako płaszczyznę powierzchni do sceny 3D, scal nową warstwę 3D z istniejącą warstwą 3D zawierającą obiekty 3D, a następnie wyrównaj ją zależnie od potrzeb. (Zapoznaj się z artykułem Łączenie obiektów 3D).
- 4. Aby zachować nową zawartość 3D, wyeksportuj warstwę 3D w formacie pliku 3D lub zapisz ją w formacie PSD. Zobacz Eksportowanie warstw 3D.

Tworzenie kształtów 3D

Zależnie od wybranego typu obiektu uzyskany model 3D może zawierać jedną siatkę lub wiele siatek. Opcja Panorama sferyczna odwzorowuje obraz panoramiczny na wnętrze kuli 3D.

- 1. Otwórz obraz 2D i wybierz warstwę, którą chcesz przekonwertować na kształt 3D.
- Wybierz polecenie 3D > Nowy kształt z warstwy i wybierz kształt z menu. Dostępne kształty obejmują obiekty będące pojedynczymi siatkami, na przykład torus, kulę czy kapelusz, a także obiekty złożone z kilku siatek, takie jak stożek, sześcian, cylinder, puszka czy butelka do wina.

Uwaga: Do menu kształtów można dodawać własne kształty. Kształty są przechowywane jako pliki modeli 3D w formacie Collada (dae). Aby dodać kształt, umieść plik modelu Collada w folderze Presets\Meshes folderu programu Photoshop.

- Warstwa 2D zostanie przekonwertowana na warstwę 3D na panelu Warstwy.
- Oryginalna warstwa 2D pojawi się na panelu Warstwy jako mapa tekstury zmiękczenia. Można jej używać na jednej powierzchni lub na kilku powierzchniach nowego obiektu 3D. Do innych powierzchni można przypisać domyślną mapę tekstury zmiękczania z domyślnym ustawieniem koloru. Zobacz Omówienie panelu 3D.
- 3. (Opcjonalnie) Jeśli obraz wejściowy jest panoramiczny, użyj opcji Panorama sferyczna. Ta opcja powoduje konwersję całej panoramy sferycznej (360 na 180 stopni) na warstwę 3D. Po przeprowadzeniu konwersji na obiekt 3D można malować na obszarach panoramy, do których zwykle trudno się dostać, na przykład na biegunach czy obszarach z prostymi liniami. Informacje na temat tworzenia panoram 2D przez łączenie obrazów można znaleźć w artykule Tworzenie panoram 360-stopniowych.
- 4. Aby zachować nową zawartość 3D, wyeksportuj warstwę 3D w formacie pliku 3D lub zapisz w formacie PSD. Zobacz Eksportowanie warstw 3D.

Tworzenie siatki 3D

Polecenie Nowa siatka ze skali szarości pozwala przeprowadzić konwersję obrazu w skali szarości na mapę głębi, na której wartości światła odpowiadają różnym głębokościom powierzchni. Podczas tworzenia obszarów wartości jasne są podnoszone, a wartości ciemne — obniżane. Następnie program Photoshop stosuje mapę głębi do jednej z czterech dostępnych geometrii, tworząc model 3D.

- 1. Otwórz obraz 2D i zaznacz co najmniej jedną warstwę przeznaczoną do przekonwertowania na siatkę 3D.
- (Opcjonalnie) Przekonwertuj obraz na tryb skali szarości. (Wybierz polecenie Obraz > Tryb > Skala szarości lub użyj polecenia Obraz > Dopasowania > Czarny i biały w celu dostosowania konwersji do skali szarości.

Uwaga: Jeśli za dane wejściowe podczas tworzenia siatki posłuży obraz RGB, na podstawie kanału zielonego zostanie wygenerowana mapa głębi.

- 3. (Opcjonalnie) W razie potrzeby można ograniczyć zakres wartości jasności, dopasowując obraz w skali szarości.
- 4. Wybierz polecenie 3D > Nowa siatka ze skali szarości, a następnie wybierz opcję siatki.

Płaszczyzna Powoduje zastosowanie danych z mapy głębi do powierzchni na płaszczyźnie.

Płaszczyzna dwustronna Powoduje utworzenie dwóch płaszczyzn odbitych względem centralnej osi i zastosowanie danych z mapy głębi do obu z nich.

Walec Dane z mapy głębi są stosowane na zewnątrz od środka osi pionowej.

Kula Dane z mapy głębi są stosowane w kolistym obszarze na zewnątrz od punktu środkowego.

Program Photoshop tworzy warstwę 3D zawierającą nową siatkę. Dla obiektu są również tworzone mapy tekstur Zmiękczanie, Krycie i Planarna mapa głębi (przy użyciu pierwotnej warstwy w skali szarości lub kolorowej).

Planarną mapę głębi można w dowolnej chwili otworzyć ponownie i edytować jako obiekt inteligentny. Po zapisaniu mapy siatka zostanie ponownie wygenerowana.

Uwaga: Mapa tekstury Krycie nie jest wyświetlana na panelu Warstwy, ponieważ jest w niej używany ten sam plik tekstury co w mapie Zmiękczanie (oryginalna warstwa 2D). Gdy dwie mapy tekstur odnoszą się do tego samego pliku, pojawia się on tylko raz na panelu Warstwy.

Tworzenie animacji 3D

Korzystając z osi czasu animacji w programie Photoshop, można tworzyć animacje 3D, w których model 3D jest przemieszczany w przestrzeni i jest zmieniany sposób jego wyświetlania. Animacja może dotyczyć następujących właściwości warstwy 3D:

- Położenie obiektu 3D lub kamery. Używając narzędzi Położenie 3D i Kamera, można przesuwać model i kamerę 3D w czasie. Program Photoshop może generować klatki pośrednie dla zmian położenia i ruchów kamery, tworząc w ten sposób efekt równomiernego ruchu.
- Ustawienia renderowania 3D. Tryby renderowania można zmieniać. Jest przy tym dostępna opcja generowania klatek pośrednich na potrzeby przejść między niektórymi trybami. Tryb Wierzchołki można na przykład stopniowo zmienić na tryb Szkielet, symulując szkicowanie struktury modelu.
- Przekrój 3D. Obracając płaszczyznę przecinającą, można wyświetlić zmieniający się przekrój. Aby wyróżnić pewne obszary modelu w animacji, można zmieniać ustawienia przekroju między klatkami.

W celu uzyskania animacji w wysokiej jakości można renderować każdą klatkę animacji przy użyciu ustawienia Renderuj 3D do końcowych danych wyjściowych. Zobacz Zmienianie efektów renderowania.

• Tworzenie animacji opartych na osi czasu

(cc) BY-NC-5R Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zarządzanie kolorami

Część zawartości dostępnej po kliknięciu łączy na tej stronie może być wyświetlana tylko w języku angielskim.

Dlaczego kolory są czasami niespójne? Jak działa system zarządzania kolorami? Kiedy potrzebny jest system zarządzania kolorami? Przygotowanie stanowiska wyświetlania na potrzeby zarządzania kolorami

System zarządzania kolorami niweluje różnice między kolorami generowanymi przez różne urządzenia, dzięki czemu użytkownik może przewidzieć wygląd wyjściowych kolorów. Prawidłowe wyświetlanie kolorów umożliwia podejmowanie właściwych decyzji na wszystkich etapach obiegu pracy, począwszy od wstępnego zarejestrowania przez urządzenie cyfrowe, a skończywszy na wygenerowaniu obrazu przez urządzenie wyjściowe. Zarządzanie kolorami pozwala uzyskać kolorystykę wydruków zgodną ze standardami ISO, SWOP i Japan Color.

Dlaczego kolory są czasami niespójne?

Do góry

Nie istnieje takie urządzenie wyjściowe, które byłoby w stanie odtworzyć wszystkie kolory rozpoznawane przez ludzkie oko. Każde urządzenie dysponuje ograniczonym zakresem kolorów (nazywanym też gamutem) i nie jest w stanie odtworzyć kolorów spoza tego zakresu.

Model kolorów określa relacje między wartościami, a przestrzeń kolorów wyznacza bezwzględną interpretację tych wartości jako kolorów. Niektóre modele kolorów (np. CIE L*a*b) mają niezmienną przestrzeń kolorów, ponieważ odnoszą się bezpośrednio do sposobu postrzegania kolorów przez człowieka. Modele takie określa się jako niezależne od urządzeń. Inne modele kolorów (np. RGB, HSL, HSB i CMYK) udostępniają wiele różnych przestrzeni kolorów. Ponieważ modele takie zmieniają się w zależności od skojarzonej z nimi przestrzeni kolorów, a ta jest często wyznaczana przez urządzenie, określa się jako modele zależne od urządzeń.

Ze względu na różnice między poszczególnymi przestrzeniami kolorów, przenoszenie dokumentów między różnymi urządzeniami może powodować zmiany kolorystyki. Różnice kolorów mają najczęściej następujące przyczyny: różne źródła tego samego obrazu; różne metody definiowania kolorów w różnych aplikacjach; różne właściwości nośników (na przykład na zwykłym papierze gazetowym można odtworzyć mniej kolorów, niż na lepszej jakości papierze do druku czasopism); a także inne naturalne rozbieżności, takie jak odmienne właściwości monitorów wynikające z różnych metod produkcji i różnego czasu eksploatacji.



Gamuty kolorów różnych urządzeń i dokumentów A. Przestrzeń kolorów Lab B. Dokumenty (przestrzeń robocza) C. Urządzenia

Jak działa system zarządzania kolorami?

Do góry

Problemy związane z poprawnym odtwarzaniem kolorów mają swoje źródło w tym, że w różnych urządzeniach i w różnych aplikacjach są używane różne przestrzenie kolorów. Jednym z rozwiązań tego problemu jest korzystanie z niezależnego systemu zarządzaniem kolorami, który poprawnie interpretuje kolory i pośredniczy w komunikacji między urządzeniami. Ogólna zasada działania systemu zarządzania kolorami (systemu CMS) jest następująca: po porównaniu przestrzeni, w której utworzono dany kolor, z przestrzenią docelową wprowadzane są dopasowania mające na celu możliwie najwierniejsze odtworzenie koloru na urządzeniu docelowym.

System zarządzania kolorami interpretuje kolory za pomocą profilów 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. System zarządzania kolorami firmy Adobe wykorzystuje profile ICC (International Color Consortium) jako standard przenoszenia kolorów między różnymi platformami.

Ponieważ nie istnieje jedna formuła przekształcania kolorów, która idealnie spełniałaby wymagania wszystkich rodzajów materiałów graficznych, system zarządzania kolorami umożliwia wybór różnych metod konwersji kolorów. Użytkownik może dzięki temu wybrać metodę odpowiednią dla konkretnego elementu graficznego. Na przykład metoda zachowująca prawidłowe relacje między kolorami na fotografiach natury może nie sprawdzać się w przypadku grafiki przedstawiającej znak logo, który zawiera płaszczyzny jednolitych kolorów.

Uwaga: Zarządzania kolorami nie należy mylić z korekcją kolorów. System zarządzania kolorami nie jest w stanie poprawić problemów z tonami lub balansem kolorów w zapisanych obrazach. Stanowi on raczej środowisko umożliwiające dobre dostosowanie kolorów obrazu do parametrów konkretnych urządzeń wyjściowych.

Kiedy potrzebny jest system zarządzania kolorami?

Do góry

Jeśli nie jest używany system zarządzania kolorami, specyfikacje kolorów zależą od właściwości danego urządzenia. Zarządzanie kolorami może nie być potrzebne w sytuacji, gdy proces produkcyjny podlega ścisłej kontroli pod kątem konkretnego nośnika. 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 systemu zarządzania kolorami jest tym większa, im więcej zmiennych elementów obejmuje procedura przygotowywania wydruków. Stosowanie systemu zarządzania kolorami jest zalecane, jeśli planuje się wielokrotne wykorzystanie grafiki kolorowej — zarówno do różnych celów (druku i publikacji online), jak i na różnych urządzeniach w ramach tego samego nośnika (np. na różnych maszynach drukarskich). System zarządzania kolorami powinien być stosowany także wtedy, gdy używa się wielu stacji roboczych.

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 małym gamucie, takich jak czterokolorowe maszyny drukarskie.
- Gdy trzeba wyświetlić precyzyjną próbę ekranową (podgląd) dokumentu kolorowego z symulacją konkretnego urządzenia wyjściowego. (Próba ekranowa podlega wielu ograniczeniom, związanym między innymi z właściwościami samego monitora i takimi czynnikami, jak oświetlenie pomieszczenia).
- Gdy zachodzi potrzeba prawidłowej oceny i spójnego wykorzystania grafiki kolorowej z wielu różnych źródeł (o ile źródła te również używały systemu zarządzania kolorem, a niekiedy nawet wówczas, gdy taki system nie był używany).
- Gdy dokumenty kolorowe będą wysyłane na wiele różnych urządzeń i nośników, a nie będzie możliwości ręcznego dopasowywania kolorów w dokumentach lub oryginalnej grafice. Zarządzanie kolorami jest szczególnie ważne w przypadku dokumentów przeznaczonych zarówno do druku, jak i do publikacji online.
- Gdy trzeba uzyskać prawidłowy wydruk kolorów na nieznanym urządzeniu wyjściowym. Można na przykład opublikować w Internecie dokument, który każdy będzie mógł wydrukować na żądanie w dowolnej części świata i uzyskać prawidłowe kolory.

Przygotowanie stanowiska wyświetlania na potrzeby zarządzania kolorami

Do góry

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 dotyczące kolorów i oświetlenia w miejscu pracy pomogą w uzyskaniu najlepszych rezultatów:

- Dokumenty powinny być oglądane w pomieszczeniach oświetlonych światłem o stałym natężeniu i temperaturze. Ponieważ oświetlenie naturalne ma to do siebie, że jego cechy zmieniają się w ciągu dnia (a to wpływa na wygląd kolorów na ekranie), warto pracować w pomieszczeniach bez okien lub dobrze zacienionych. Aby wyeliminować niebiesko-zielone odbicia światła fluorescencyjnego, należy używać oświetlenia D50 (o temperaturze 5000° Kelvina). Można też oglądać wydruki w podświetlarkach D50.
- Kolorystyka ścian i sufitu w pomieszczeniach, w których są oglądane dokumenty, powinna być neutralna. Kolor pomieszczenia może wpływać na percepcję barw wyświetlanych na ekranie lub widocznych na wydruku. Najbardziej wskazany kolor pomieszczenia to neutralna szarość. Dodatkowym czynnikiem wpływającym na postrzeganie barw na ekranie może być kolor ubrania, które odbija się w szkle monitora.
- Z pulpitu (tła wyświetlanego na monitorze) należy usunąć kolorowe wzorki. Jaskrawe lub intensywne wzory otaczające dokument zaburzają prawidłową percepcję kolorów. Skonfiguruj pulpit w neutralnych odcieniach szarości.
- Próbki dokumentu analizuj w takich warunkach, w jakich będzie oglądana ostateczna wersja dokumentu. Na przykład katalog AGD powinien być oglądany w świetle zwykłych żarówek (jakie stosuje się w domach), a katalog z meblami biurowymi w świetle jarzeniówek typowych dla biura. Ostateczne decyzje dotyczące kolorów należy jednak zawsze podejmować w warunkach oświetleniowych określonych przez lokalne wymagania co do wydruków próbnych.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Utrzymywanie spójności kolorów

Informacje o zarządzaniu kolorami w aplikacjach firmy Adobe Podstawowe czynności mające na celu utrzymanie spójności kolorów Synchronizacja ustawień kolorów między różnymi aplikacjami Adobe Konfigurowanie zarządzania kolorami Zmiana wyglądu czerni w trybie CMYK (Illustrator, InDesign) Zarządzanie kolorami podstawowymi i dodatkowymi

Informacje o zarządzaniu kolorami w aplikacjach firmy Adobe

System zarządzania kolorami udostępniany przez firmę Adobe umożliwia zachowanie spójnego wyglądu kolorów w obrazach pochodzących z zewnętrznych źródeł, podczas edycji dokumentów i przenoszenia ich między aplikacjami Adobe oraz podczas publikacji gotowych kompozycji. System ten oparty jest na konwencjach opracowanych przez organizację ICC (International Color Consortium), odpowiedzialną za standaryzację formatów profili i procedur umożliwiających spójne i precyzyjne odwzorowanie kolorów w całym obiegu pracy.

System zarządzania kolorami jest domyślnie włączony w aplikacjach Adobe, które udostępniają taką możliwość. W przypadku zakupu pakietu Adobe Creative Suite ustawienia kolorów poszczególnych aplikacji tego pakietu będą zsynchronizowane, dzięki czemu możliwe będzie spójne wyświetlanie kolorów RGB i CMYK. Kolory będą więc miały taki sam wygląd niezależnie od używanej aplikacji.



Ustawienia kolorów w różnych aplikacjach z pakietu Adobe Creative Suite są synchronizowane centralnie za pośrednictwem programu Adobe Bridge.

Jeśli chcesz zmienić ustawienia domyślne, możesz skorzystać z wielu gotowych zestawów ustawień sytemu zarządzania kolorami firmy Adobe. Są one dostosowane do typowych warunków drukowania i wyświetlania. Ustawienia kolorów można również dostosować do konkretnych wymagań i warunków obiegu pracy.

Należy pamiętać, że sposób zarządzania kolorami zależy od rodzaju przetwarzanych obrazów i od wymagań urządzeń wyjściowych. Na przykład drukowanie zdjęć RGB wymaga innych ustawień, niż komercyjny wydruk takich zdjęć w trybie CMYK. Podobnie, druk cyfrowy w trybie mieszanym (RGB/CMYK) stawia inne wymagania, niż publikacja w Internecie.

Podstawowe czynności mające na celu utrzymanie spójności kolorów

Do góry

1. Jeśli współpracujesz z innymi firmami, skonsultuj się z nimi, aby zagwarantować płynną integrację systemu zarządzania kolorami z systemami partnerów.

Określ, w jakim stopniu obieg pracy związany z przetwarzaniem kolorów ma być zintegrowany z systemami innych zespołów lub usługodawcy oraz jakie oprogramowanie i jaki sprzęt należy skonfigurować z myślą o integracji z systemem zarządzania kolorami. Zdecyduj także, jaki poziom zarządzania kolorami ma zostać wdrożony. (Zobacz Kiedy potrzebny jest system zarządzania kolorami?).

2. Skalibruj i wyprofiluj monitor.

Na samym początku należy utworzyć profil monitora. Prawidłowe wyświetlanie kolorów na monitorze jest niezwykle ważne przy podejmowaniu decyzji dotyczących kolorów dokumentu. (Zobacz Kalibrowanie i tworzenie profilu monitora).

3. Dodaj do systemu profile kolorów wszystkich urządzeń wejściowych i wyjściowych, 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 instalowane podczas dodawania urządzenia do systemu. Można również użyć oprogramowania i sprzętu innych firm, aby utworzyć bardziej dokładne profile, dostosowane do konkretnych warunków i przeznaczone dla konkretnych urządzeń. Jeśli dokument będzie drukowany w drukarni, należy skontaktować się z odpowiednim usługodawcą i uzyskać informacje niezbędne do utworzenia profilu maszyny drukarskiej lub innego urządzenia drukującego. (Zobacz Informacje o profilach kolorów oraz Instalowanie profilu kolorów).

4. Skonfiguruj zarządzanie kolorami w aplikacjach firmy Adobe.

Potrzeby większości użytkowników zaspokajają domyślne ustawienia kolorów. Ustawienia te można jednak zmienić, wykonując jedną z następujących czynności:

- Jeśli korzystasz z wielu aplikacji firmy Adobe, to przed przystąpieniem do pracy z dokumentami użyj programu Adobe® Bridge, aby wybrać standardową konfigurację zarządzania kolorami. Konfiguracja ta zapewnia synchronizację ustawień kolorów we wszystkich aplikacjach. (Zobacz Synchronizacja ustawień kolorów między różnymi aplikacjami Adobe).
- Jeśli używasz tylko jednej aplikacji firmy Adobe lub jeśli chcesz dostosować zaawansowane ustawienia zarządzania kolorami, możesz zmienić ustawienia kolorów w konkretnej aplikacji. (Zobacz Konfigurowanie zarządzania kolorami).

5. (Opcjonalnie) Kolory można sprawdzić za pomocą funkcji próby ekranowej.

Po utworzeniu dokumentu można użyć funkcji próby ekranowej, aby sprawdzić, w jaki sposób kolory będą drukowane lub wyświetlane na konkretnym urządzeniu. (Zobacz Ekranowa próba kolorów).

Uwaga: Ekranowa próba kolorów nie pozwala sprawdzić wyglądu nadruków uzyskiwanych za pomocą maszyn offsetowych. Podczas pracy z dokumentami zawierającymi nadruki należy włączyć opcję Podgląd nadruku. Pozwoli to na uzyskanie dokładnego podglądu nadruków w próbie ekranowej. W programie Acrobat opcja Podgląd nadruków jest stosowana automatycznie.

6. Pliki należy drukować i zapisywać przy aktywnych funkcjach zarządzania kolorami.

Podstawowy cel zarządzania kolorami to utrzymanie jednolitego wyglądu kolorów na wszystkich urządzeniach użytych w obiegu pracy. Opcje zarządzania kolorami muszą być włączone w momencie drukowania dokumentów, zapisywania plików i przygotowywania ich do publikacji online. (Zobacz Drukowanie z włączonym zarządzaniem kolorami i Zarządzanie kolorami dokumentów przeznaczonych do wyświetlania w Internecie).

Synchronizacja ustawień kolorów między różnymi aplikacjami Adobe

Jeśli korzystasz z pakietu Adobe Creative Suite, możesz automatycznie zsynchronizować ustawienia kolorów we wszystkich aplikacjach tego pakietu za pomocą programu Adobe Bridge. Synchronizacja daje pewność, że we wszystkich aplikacjach firmy Adobe, w których jest włączona funkcja zarządzania kolorami, kolory będą wyglądały tak samo.

Jeśli ustawienia kolorów nie są synchronizowane, to na górze okna dialogowego Ustawienia kolorów w każdej z aplikacji będzie wyświetlany komunikat ostrzegawczy. Firma Adobe zaleca zsynchronizowanie ustawień kolorów przed rozpoczęciem pracy z nowymi lub istniejącymi dokumentami.

1. Otwórz program Bridge.

Aby otworzyć program Bridge z aplikacji pakietu Creative Suite, wybierz polecenie Plik > Przeglądaj. Aby otworzyć program Bridge bezpośrednio, wybierz pozycję Adobe Bridge z menu Start (Windows) albo kliknij dwukrotnie ikonę programu Adobe Bridge (Mac OS).

- 2. Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia kolorówCreative Suite.
- 3. Wybierz ustawienie kolorów z listy i kliknij przycisk Zastosuj.

Jeśli wśród ustawień domyślnych nie ma takiego, które spełniłoby niezbędne wymagania, wybierz opcję "Pokaż rozszerzoną listę plików ustawień kolorów", aby wyświetlić dodatkowe ustawienia. Aby zainstalować niestandardowy plik ustawień, na przykład plik otrzymany od drukarni, kliknij 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 kategorię Zarządzanie kolorami w oknie dialogowym Preferencje.
- 2. Wybierz ustawienie kolorów z menu Ustawienia i kliknij przycisk OK.

Wybrane ustawienie określa robocze przestrzenie kolorów, których aplikacja użyje podczas otwierania i importowania plików z osadzonymi profilami. Decyduje także o tym, w jaki sposób system zarządzania kolorami konwertuje kolory. Aby obejrzeć opis danego ustawienia,

zaznacz je i ustaw wskaźnik nad jego nazwą. Opis zostanie wyświetlony u dołu okna dialogowego.

Uwaga: Ustawienia kolorów programu Acrobat stanowią podzbiór ustawień używanych w programach InDesign, Illustrator i Photoshop.

W pewnych sytuacjach — na przykład wtedy, gdy usługodawca dostarcza niestandardowy profil wyjściowy — może zajść potrzeba dostosowania niektórych opcji w oknie dialogowym Okno dialogowe Ustawienia kolorów. Zmiany powinni wprowadzać jedynie doświadczeni użytkownicy.

Uwaga: Jeśli korzystasz z więcej niż jednej aplikacji firmy Adobe, zdecydowanie zaleca się synchronizację ustawień kolorów pomiędzy tymi aplikacjami. (Zobacz Synchronizacja ustawień kolorów między różnymi aplikacjami Adobe).

Zmiana wyglądu czerni w trybie CMYK (Illustrator, InDesign)

Do góry

Czysta czerń w trybie CMYK (składowa K=100) wyświetlona na ekranie, wydrukowana na drukarce niezgodnej ze standardem PostScript lub wyeksportowana do formatu RGB będzie miała wygląd głębokiej czerni. Jeśli wolisz widzieć różnicę między czystą czernią a głęboką czernią (tak jak ma to miejsce na profesjonalnych wydrukach), możesz 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).
- Wybierz jedną z opcji w obszarze Na ekranie: Wyświetlaj dokładnie wszystkie czernie Czysta czerń w trybie CMYK będzie wyświetlana jako kolor ciemnoszary. Ustawienie to pozwala dostrzec różnicę między czystą czernią a głęboką czernią.

Wyświetlaj wszystkie czernie jako głęboką czerń Czysta czerń w trybie CMYK będzie wyświetlana jako pełna czerń (RGB=000). Przy takim ustawieniu czysta czerń i głęboka czerń są wyświetlane na ekranie w identyczny sposób.

3. Wybierz jedną z opcji w obszarze Drukowanie/Eksportowanie:

Drukuj dokładnie wszystkie czernie W przypadku drukowania na drukarce biurkowej nieobsługującej standardu PostScript lub eksportowania danych do pliku w formacie RGB, na podstawie wartości kolorów w dokumencie zostanie wygenerowana czysta czerń CMYK. Ustawienie to pozwala dostrzec różnicę między czystą czernią a głęboką czernią.

Drukuj wszystkie czernie jako głęboką czerń W przypadku drukowania na drukarce biurkowej nieobsługującej standardu PostScript lub eksportowania danych do pliku w formacie RGB, czysta czerń w trybie CMYK będzie generowana jako głęboka czerń (RGB=000). Przy tym ustawieniu czysta czerń i głęboka czerń wyglądają tak samo.

Zarządzanie kolorami podstawowymi i dodatkowymi

Przy włączonym systemie zarządzania kolorami, wszystkie kolory tworzone lub stosowane w aplikacjach Adobe będą automatycznie korzystać z profilu kolorów dokumentu. (Dotyczy to tych aplikacji firmy Adobe, które obsługują zarządzanie kolorami). W przypadku zmiany trybu kolorów, system zarządzania kolorami użyje odpowiednich profilów w celu przełożenia kolorów na nowy model.

Pracując z kolorami podstawowymi i dodatkowymi należy pamiętać o następujących wskazówkach:

- Wybierz przestrzeń roboczą CMYK dostosowaną do wyjściowych warunków druku CMYK. Umożliwi to prawidłowe definiowanie i wyświetlanie kolorów podstawowych.
- Wybieraj kolory z biblioteki kolorów. Aplikacje firmy Adobe zawierają szereg standardowych bibliotek kolorów, które można wczytać za pomocą menu panelu Próbki.
- (Illustrator oraz InDesign) Włączenie opcji Podgląd nadruku umożliwia prawidłowe i spójne wyświetlanie kolorów dodatkowych.
- (Acrobat, Illustrator oraz InDesign) Przy wyświetlaniu gotowych kolorów dodatkowych (np. kolorów z bibliotek TOYO, PANTONE, DIC i HKS) oraz przy konwersji tych kolorów na kolory podstawowe, używaj wartości Lab (jest to ustawienie domyślne). Korzystanie z wartości modelu Lab zapewnia największą dokładność i umożliwia spójne wyświetlanie kolorów w różnych aplikacjach z pakietu Creative Suite. Jeśli chcesz, aby wygląd tych kolorów był taki, jak w starszych wersjach programu Illustrator lub InDesign, użyj równoważnych wartości CMYK. Informacje dotyczące przechodzenia między wartościami Lab i CMYK dla kolorów dodatkowych można znaleźć w systemie Pomocy programu Illustrator lub Pomoc programu InDesign.

Uwaga: Funkcja zarządzania kolorami dodatkowymi zapewnia bardzo dobre przybliżenie wyglądu tych kolorów na monitorze i sprzęcie użytym do wykonania próby kolorów. Pamiętaj jednak, że dokładne odtworzenie koloru dodatkowego na monitorze lub urządzeniu do sporządzania prób jest bardzo trudne, ponieważ wiele farb pozwalających uzyskać kolory dodatkowe ma barwę wykraczającą poza gamut tego typu urządzeń. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Ustawienia kolorów

Dostosowywanie ustawień kolorów Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów Opcje przestrzeni roboczej Informacje o brakujących i błędnych profilach kolorów Opcje reguł zarządzania kolorami Opcje konwersji kolorów Informacje o metodach konwersji kolorów Zaawansowane ustawienia programu Photoshop

Dostosowywanie ustawień kolorów

W większości obiegów pracy wykorzystujących system zarządzania kolorami najlepiej jest używać domyślnych zbiorów ustawień kolorów, które zostały przetestowane przez firmę Adobe Systems. Modyfikacji poszczególnych opcji powinni dokonywać wyłącznie użytkownicy o dużej wiedzy na temat systemu zarządzania kolorami, którzy rozumieją konsekwencje planowanych zmian.

Po dostosowaniu opcji można zapisać je w postaci zbioru ustawień domyślnych. Zapisane ustawienia kolorów można wykorzystywać wielokrotnie, a także udostępniać innym użytkownikom i aplikacjom.

- Aby zapisać ustawienia kolorów jako ustawienia domyślne, kliknij przycisk Zapisz w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Aby mieć pewność, że nazwa danego ustawienia będzie wyświetlana w oknie dialogowym Ustawienia kolorów, należy zapisać to ustawienie w lokalizacji domyślnej. Jeśli ustawienie zostanie zapisane w innym miejscu, będzie je można wybrać dopiero po uprzednim wczytaniu.
- Aby wczytać domyślne ustawienia kolorów, które nie zostały zapisane w lokalizacji domyślnej, kliknij przycisk Wczytaj w oknie dialogowym Ustawienia kolorów, wybierz odpowiedni plik, a następnie kliknij przycisk Otwórz.

Uwaga: W programie Acrobat nie istnieje możliwość zapisywania dostosowanych ustawień kolorów. Aby korzystać z dostosowanych ustawień kolorów 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. Można również ręcznie dodawać ustawienia do domyślnego folderu ustawień.

Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów

Przestrzeń robocza jest pośrednią przestrzenią kolorów, służącą do definiowania i edycji kolorów w aplikacjach firmy Adobe. 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. Jeśli na przykład 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.

Opcje przestrzeni roboczej

Aby wyświetlić opcje przestrzeni roboczej w programie Photoshop, Illustrator lub InDesign, wybierz polecenie Edycja > Ustawienia kolorów. W programie Acrobat: wybierz kategorię Zarządzanie kolorami w oknie dialogowym Preferencje.

💡 Aby wyświetlić opis wybranego profilu, zaznacz go i ustaw kursor nad jego nazwą. Opis zostanie wyświetlony u dołu okna dialogowego.

RGB Określa 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, ponieważ określa przestrzeń standardowych monitorów stosowanych do przeglądania sieci WWW. Profil sRGB sprawdza się również w przypadku obrazów pochodzących z typowych cyfrowych aparatów fotograficznych — domyślną przestrzenią większości takich aparatów jest sRGB.

Profil Adobe RGBjest zalecany w przypadku przygotowywania dokumentów do druku, ponieważ obejmuje pewne kolory możliwe do uzyskania 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 parametry ma wpływ konkretna kombinacja farby i papieru. Przestrzenie robocze CMYK zapewniane przez firmę Adobe są dostosowane do

Do góry

Do góry

standardowych warunków drukowania.

Szary (Photoshop) lub Skala szarości (Acrobat) Pozwala określić przestrzeń skali szarości aplikacji.

Dodatkowy (Photoshop) Pozwala określić przyrost punktu rastrowego, który ma być używany podczas wyświetlania kanałów kolorów dodatkowych i bichromii.

Uwaga: W programie Acrobat można drukować i wyświetlać dokumenty za pomocą osadzonego profilu wyjściowego konwersji, a nie tylko przestrzeni kolorów dokumentu. Więcej informacji o wyjściowych profilach konwersji można znaleźć w Pomocy programu Acrobat.
 Aplikacje Adobe zawierają standardowy zestaw profili przestrzeni roboczych, które zostały przetestowane przez firmę Adobe Systems w większości typowych obiegów pracy z zarządzaniem kolorami. W menu przestrzeni roboczych są domyślnie wyświetlane tylko profile z zestawu standardowego. Aby wyświetlić dodatkowe, zainstalowane w systemie profile kolorów, wybierz opcję Tryb zaawansowany (Illustrator i InDesign) lub Więcej opcji (Photoshop). Aby profil kolorów był wyświetlany w menu przestrzeni roboczych, musi być dwukierunkowy. Oznacza to, że musi zawierać specyfikacje konwersji kolorów zarówno na inne przestrzenie, jak i z innych przestrzeni.

Uwaga: W programie Photoshop można tworzyć niestandardowe profile przestrzeni roboczej. Jednak firma Adobe zaleca korzystanie ze standardowych profili przestrzeni roboczej. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w bazie wiedzy dla programu Photoshop, na stronie internetowej http://www.adobe.com/support/products/photoshop.html.

Informacje o brakujących i błędnych profilach kolorów

Do góry

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.

Natomiast dokumenty istniejące mogą nie używać właściwego (wybranego przez użytkownika) profilu przestrzeni roboczej lub nie podlegać zarządzaniu kolorami. Takie wyjątki w obiegu pracy z zarządzaniem kolorami często występują w następujących przypadkach:

- Użytkownik otworzył dokument lub zaimportował dane kolorów (np. przez kopiowanie albo przeciąganie) 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 np. 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; można je jednak indywidualnie włączać, aby uzyskać większą kontrolę nad zarządzaniem kolorami w dokumentach. Komunikaty ostrzegawcze są różne w różnych aplikacjach, ale zwykle w odpowiedzi na nie można wykonać następujące czynności:

- (Zalecane) Można pozostawić dane kolorów dokumentu lub zaimportowanych materiałów 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 wartości liczbowe wklejonych kolorów.
- Można zmienić dane kolorów dokumentu lub zaimportowanych materiałów. 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 na bieżącą przestrzeń roboczą. Importując materiały kolorowe, można przekonwertować kolory na bieżącą przestrzeń roboczą i w ten sposób zachować ich oryginalny wygląd.

Opcje reguł zarządzania kolorami

Do góry

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, a inne dla obrazów CMYK; można też określić sposób wyświetlania komunikatów ostrzegawczych. Aby wyświetlić opcje dotyczące reguł zarządzania kolorami, wybierz polecenie Edycja > Ustawienia kolorów.

💡 Aby obejrzeć opis danej reguły, zaznacz ją, a następnie ustaw wskaźnik nad jej nazwą. Opis zostanie wyświetlony u dołu okna dialogowego.

RGB, **CMYK** i Szary (Opcja szarości jest dostępna tylko w programie Photoshop). Pozwala określić regułę dotyczącą przenoszenia kolorów do bieżącej przestrzeni roboczej (po otwarciu pliku lub zaimportowaniu obrazów do bieżącego dokumentu). Do wyboru są następujące opcje:

Zachowaj osadzone profile Podczas otwierania plików zawsze będą zachowywane osadzone w nich profile. W większości sytuacji zaleca się użycie tej opcji, ponieważ zapewnia ona spójne zarządzanie kolorami. Jedyny wyjątek dotyczy sytuacji, w których trzeba zachować wartości liczbowe kolorów CMYK. Wtedy należy zaznaczyć opcję Zachowaj liczby (Ignoruj połączone profile).

Konwertuj do przestrzeni roboczej Podczas otwierania plików i importowania obrazów kolory będą konwertowane na bieżącą przestrzeń roboczą. Zaznaczenie tej opcji pozwala wymusić korzystanie z pojedynczego profilu (profilu bieżącej przestrzeni roboczej) dla wszystkich kolorów.

Zachowaj liczby (Ignoruj połączone profile) Ta opcja jest dostępna w programach InDesign i Illustrator w przypadku kolorów CMYK. Podczas otwierania plików i importowania obrazów będą zachowywane liczbowe wartości kolorów, jednak zarządzanie kolorami w aplikacjach firmy Adobe pozostanie włączone i nadal można będzie dokładnie odtwarzać kolory. Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz korzystać z obiegu pracy z bezpiecznym przetwarzaniem kolorów CMYK. W programie InDesign regułę tę można przesłaniać dla poszczególnych obiektów za pomocą polecenia Obiekt > Ustawienia kolorów.

Wyłączone Podczas otwierania plików i importowania obrazów osadzone profile kolorów będą ignorowane, a do nowych dokumentów nie będzie przypisywany profil przestrzeni roboczej. Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz pominąć wszelkie metadane kolorów dokumentu udostępnione przez jego twórcę.

Niezgodności profilów: pytaj przy otwieraniu Przy otwieraniu każdego dokumentu, z którym skojarzono profil różny od bieżącej przestrzeni roboczej, wyświetlany będzie komunikat. Można będzie przesłonić domyślne zachowanie tej reguły. Opcję tę można zastosować w pewnych wybranych sytuacjach, kiedy wymaga tego poprawność zarządzania kolorami w dokumencie.

Niezgodności profilów: pytaj przy wklejaniu Za każdym razem, gdy w wyniku wklejenia kolorów do dokumentu wystąpią różnice profilów, będzie wyświetlany komunikat. Można będzie przesłonić domyślne zachowanie tej reguły. Opcję tę można zastosować w pewnych wybranych sytuacjach, kiedy wymaga tego poprawność zarządzania kolorami wklejonych materiałów.

Brakujące profile: pytaj przy otwieraniu Przy każdym otwarciu dokumentu nieoznakowanego (bez profilu) wyświetlany będzie komunikat. Można będzie przesłonić domyślne zachowanie tej reguły. Opcję tę można zastosować w pewnych wybranych sytuacjach, kiedy wymaga tego poprawność zarządzania kolorami w dokumencie.

Opcje konwersji kolorów

Do góry

Do góry

Opcje konwersji kolorów decydują o tym, jak aplikacja przekształca kolory dokumentu przy zmianach przestrzeni kolorów. Modyfikacji tych opcji powinni dokonywać wyłącznie użytkownicy o dużej wiedzy na temat systemu zarządzania kolorami, którzy rozumieją konsekwencje planowanych zmian. Aby wyświetlić opcje konwersji, wybierz polecenie Edycja > Ustawienia kolorów. Następnie wybierz 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. Potrzeby większości użytkowników zaspokaja mechanizm domyślny (ACE), dostarczony przez firmę Adobe.

Aby wyświetlić opis jednej z opcji mechanizmu, zaznacz ją, a następnie ustaw wskaźnik nad jej nazwą. Opis zostanie wyświetlony u dołu okna dialogowego.

Metoda konwersji (Photoshop, Illustrator, InDesign) Określa 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 tej opcji powoduje, że symulowany jest pełny zakres dynamiczny kolorów urządzenia wyjściowego, co zapewnia zachowanie szczegółów w obszarach cieni obrazu. Zaznacz tę opcję, 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 kanałach 8-bitowych ma być stosowany dithering kolorów. Kiedy opcja Użyj ditheringu jest zaznaczona, program Photoshop miesza kolory obecne w przestrzeni docelowej, aby symulować kolor z przestrzeni źródłowej, którego nie daje się inaczej odtworzyć. Chociaż dithering pozwala uniknąć efektu bloków i niepożądanych pasm na obrazie, to może zwiększyć rozmiar pliku kompresowanego na potrzeby prezentacji w Internecie.

Kompensuj profile odwołujące się do scen (Photoshop) Porównuje kontrast filmu przy konwersji z profili sceny do profili wyjściowych. Opcja ta odzwierciedla domyślne zarządzanie kolorami w programie After Effects.

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 można zachować bez zmian; jeśli natomiast przestrzeń docelowa jest mniejsza, niż źródłowa, to niektóre kolory mogą zostać skorygowane w celu zachowania oryginalnych relacji między barwami. Wybór metody konwersji kolorów zależy od typu zawartości graficznej oraz od profilów użytych do określenia przestrzeni kolorów. W przypadku niektórych profilów różne metody konwersji kolorów dają te same wyniki.

Na ogół najlepiej jest używać metody skojarzonej domyślnie z danym ustawieniem kolorów. Metody takie zostały przetestowane przez firmę Adobe Systems pod kątem zgodności ze standardami branżowymi. Na przykład przy ustawieniu kolorów typowym dla Ameryki Północnej lub Europy, domyślną metodą konwersji kolorów jest metoda Relatywna kolorymetryczna. Przy ustawieniu odpowiednim dla Japonii domyślną metodą konwersji kolorów jest metoda Percepcyjna.

Metodę konwersji kolorów można wybrać podczas ustawiania opcji dotyczących systemu zarządzania kolorami, ekranowej próby kolorów oraz drukowania kompozycji:

Percepcyjna Ta metoda dąży do zachowania wizualnych relacji między kolorami, tak aby oko ludzkie postrzegało je jako naturalne — pomimo zmiany samych wartości liczbowych kolorów. Jest odpowiednia w przypadku fotografii o wielu kolorach niemieszczących się w przestrzeni. Jest to metoda stosowana standardowo w Japonii.

Nasycenie Celem tej metody jest uzyskanie żywych kolorów obrazu, nawet kosztem dokładności. Jest to metoda odpowiednia do materiałów biznesowych, takich jak wykresy, gdzie dokładne relacje między kolorami nie są tak ważne, jak uzyskanie jasnych, nasyconych barw.

Relatywna kolorymetryczna Ta metoda porównuje punkty o największej jasności (punkty bieli) przestrzeni źródłowej i przestrzeni docelowej, aby określić odpowiednie przesunięcia kolorów. Kolory spoza przestrzeni są przekształcane na najbardziej zbliżony kolor, jaki można odtworzyć w przestrzeni docelowej. Metoda relatywna kolorymetryczna zachowuje więcej oryginalnych kolorów obrazu, niż metoda percepcyjna. W Ameryce Północnej i Europie jest to standardowa metoda konwersji w branży drukarskiej.

Absolutna kolorymetryczna Kolory, które mieszczą się wewnątrz przestrzeni docelowej, są zachowywane bez zmian. Kolory poza zakresem przestrzeni docelowej są przycinane. Nie zachodzi żadne skalowanie kolorów względem docelowego punktu bieli. Metoda ma na celu zachowanie wierności kolorów kosztem zachowania relacji między nimi. Wykorzystuje się ją do przeprowadzania prób (symulacji druku na konkretnym urządzeniu). Jest szczególnie przydatna przy sprawdzaniu, jak kolor papieru wpływa na wygląd kolorów na wydruku.

Zaawansowane ustawienia programu Photoshop

Zmniejsz nasycenie barw monitora o: Określa, czy nasycenie kolorów wyświetlanych na ekranie monitora ma być zmniejszane o podaną wartość. Zaznaczenie tej opcji pomaga zwizualizować na ekranie pełne zakresy przestrzeni kolorów o gamutach większych, niż gamut monitora. Powoduje jednak, że obraz na monitorze jest niezgodny z ostatecznym wyglądem kolorów w druku lub na urządzeniu wyjściowym. Gdy opcja ta nie jest zaznaczona, odrębne 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 ta jest zaznaczona, kolory RGB są mieszane w przestrzeni odpowiadającej współczynnikowi gamma. Współczynnik gamma o wartości 1.00 jest uważany za "kolorymetrycznie poprawny" i powinien powodować najmniej niepożądanych efektów brzegowych. Jeśli opcja ta 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.

(CC) BY-NC-SR

Praca z profilami kolorów

Informacje o profilach kolorów Informacje o kalibrowaniu i profilowaniu monitora Kalibrowanie i tworzenie profilu monitora Instalowanie profilu kolorów Osadzanie profilu kolorów Osadzanie profilu kolorów (Acrobat) Zmiana profilu kolorów dokumentu Przypisywanie lub usuwanie profilu kolorów (Illustrator, Photoshop) Przypisywanie lub usuwanie profilu kolorów (InDesign) Konwersja kolorów dokumentu na inny profil (Photoshop) Konwersja kolorów dokumentu na profil Wielokanałowy, Łącze do urządzenia lub Abstrakt (Photoshop) Konwersja kolorów dokumentu na inny profil (Acrobat)

Informacje o profilach kolorów

Do góry

Do precyzyjnego i spójnego zarządzania kolorami niezbędne jest używanie dokładnych profili ICC dla wszystkich urządzeń, które przetwarzają kolory. Np. nawet zupełnie prawidłowo zeskanowany obraz może być nieprawidłowo wyświetlany na ekranie, jeśli nie ma precyzyjnego profilu skanera. Wynika to z różnic między skanerem a oprogramowaniem wyświetlającym ten obraz. Niewłaściwy sposób wyświetlania może z kolei prowadzić do zupełnie niepotrzebnych i czasochłonnych, a niekiedy wręcz destrukcyjnych "korekt" 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 monitor odtwarza w danym momencie kolory. Profil monitora należy utworzyć w pierwszej kolejności, ponieważ na etapie projektowania szczególne znaczenie ma właściwy sposób wyświetlania kolorów. 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 cyfrowy aparat fotograficzny umożliwia wybór profilu, zaleca się wybranie 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 i maszyny drukarskie. System zarządzania kolorami wykorzystuje profile urządzeń wyjściowych do przeprowadzenia poprawnej konwersji kolorów dokumentu na kolory z przestrzeni odpowiednich urządzeń wyjściowych. Profil wyjściowy powinien ponadto uwzględniać konkretne warunki drukowania, na przykład typ papieru i rodzaj farby. Na przykład papier błyszczący nadaje się do drukowania innych zakresów kolorów niż papier matowy.

Większość sterowników drukarek zawiera wbudowane profile kolorów. Przed nabyciem profili niestandardowych warto wypróbować te 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 tym dokumencie. Na przykład R=127, G=12, B=107 to tylko zbiór liczb, które mogą być różnie interpretowane przez różne urządzenia wyświetlające. Jednak oznakowanie takiego dokumentu profilem Adobe RGB spowoduje, że podane wartości będą oznaczać konkretny kolor (konkretną długość fali); w tym wypadku będzie to odcień koloru fioletowego.

Przy włączonym zarządzaniu 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; zawierają tylko surowe wartości liczbowe kolorów. Aplikacje firmy Adobe wyświetlają i edytują kolory nieoznakowanych dokumentów przy użyciu profilu bieżącej przestrzeni roboczej.



Zarządzanie kolorami za pomocą profili

A. Profile opisują przestrzeń kolorów urządzenia wejściowego i dokumentu.
 B. Na podstawie opisów zawartych w profilu, system zarządzania kolorami identyfikuje rzeczywiste kolory dokumentu.
 C. Profil monitora informuje system zarządzania kolorami, w jaki sposób należy przekonwertować liczbowe wartości zawarte w dokumencie na przestrzeń kolorów monitora.
 D. System zarządzania kolorami używa profilu urządzenia wyjściowego, aby przekonwertować liczbowe wartości zawarte w dokumencie zawarte w dokumencie na wartości z przestrzeni kolorów tego urządzenia.
 Dzięki temu wydrukowane zostaną właściwe kolory.

Informacje o kalibrowaniu i profilowaniu monitora

Do góry

Oprogramowanie do tworzenia i edycji profili umożliwia zarówno kalibrowanie, jak i profilowanie monitorów. Kalibrowanie monitora ma na celu dostosowanie go do określonego standardu; na przykład jeden ze standardów wyświetlania kolorów przewiduje, że temperatura punktu bieli musi wynosić 5000° K. Profilowanie monitora polega na tworzeniu profilu opisującego sposób odtwarzania kolorów przez ten monitor.

Kalibracja monitora wymaga dostrojenia następujących ustawień obrazu:

Jasność i kontrast Ustawienia odpowiedzialne za intensywność i zakres wyświetlanych kolorów. Ustawienia te mają takie samo działanie, jak w przypadku zwykłego telewizora. W wyborze optymalnych ustawień jasności i kontrastu może pomóc narzędzie do kalibracji monitora. Gamma Jasność półcieni. Wartości odcieni pośrednich (między bielą a czernią), które wyświetla monitor, układają się nieliniowo. Gdyby przedstawić je na wykresie, utworzyłyby krzywą, a nie prostą. Wartość Gamma odpowiada wartości takiego punktu na tej krzywej, który znajduje się dokładnie pośrodku między czernią i bielą.

Luminofory Substancje luminescencyjne, dzięki którym monitory CRT emitują światło. Różne luminofory mają różne charakterystyki kolorów. Punkt bieli Kolor oraz intensywność najjaśniejszego odcienia bieli, który może odtworzyć monitor.

Kalibrowanie i tworzenie profilu monitora

Do góry

Kalibrowanie monitora polega na dostosowaniu go do określonego standardu. Jeśli monitor jest skalibrowany, narzędzie do obsługi profili umożliwia zapisanie profilu kolorów tego monitora. Profil opisuje sposób wyświetlania kolorów przez monitor — informuje o tym, które kolory może wyświetlać, a których nie. Określa także, 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.
- Upewnij się, że monitor może wyświetlać co najmniej kilka tysięcy kolorów. Najlepiej, aby był ustawiony na wyświetlanie milionów kolorów (24-bitową lub większą głębię kolorów).
- 3. Usuń wszelkie kolorowe wzorki z pulpitu. Ustaw pulpit na wyświetlanie neutralnych szarości. Jaskrawe lub intensywne kolory otaczające dokument zaburzają prawidłową percepcję barw.
- 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 z oprogramowania i urządzeń pomiarowych, produkowanych przez specjalistyczne firmy. Użycie urządzenia do pomiaru kolorów w połączeniu z odpowiednim oprogramowaniem gwarantuje najbardziej

dokładne profile, taki instrument może bowiem mierzyć kolory wyświetlane na ekranie bardziej precyzyjnie, niż ludzkie oko.

Uwaga: Parametry monitora pogarszają się z czasem. Dlatego też okresowo (np. co miesiąc) warto ponownie kalibrować monitor. W przypadku zbyt starego monitora dostosowanie go do przyjętych standardów może być trudne lub niewykonalne.

Większość programów do profilowania monitorów automatycznie nadaje nowemu profilowi monitora status profilu domyślnego. Instrukcje ręcznego przypisywania profilu do monitora można znaleźć w Pomocy systemu operacyjnego.

Instalowanie profilu kolorów

Profile kolorów są często instalowane podczas dodawania urządzenia do systemu. Dokładność takich profili (nazywanych również 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: kliknij profil prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Instaluj profil. Możesz też skopiować profile do folderu WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- W systemie Mac OS: skopiuj profile do folderu /Library/ColorSync/Profiles lub /Users/[nazwa użytkownika]/Library/ColorSync/Profiles.

Po zainstalowaniu profili kolorów trzeba ponownie uruchomić aplikacje firmy Adobe.

Osadzanie profilu kolorów

Aby osadzić profil kolorów w dokumencie utworzonym za pomocą programu Illustrator, InDesign lub Photoshop, należy wyeksportować ten dokument lub zapisać go w formacie obsługującym osadzanie profili ICC.

- 1. Zapisz (lub wyeksportuj) dokument w jednym z następujących formatów: Adobe PDF, PSD (Photoshop), Al (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Large Document Format lub TIFF.
- 2. Zaznacz opcję osadzania profili ICC. Dokładna nazwa i położenie tej opcji jest różna w różnych aplikacjach. Dodatkowe informacje można znaleźć w systemie Pomocy do aplikacji firmy Adobe.

Osadzanie profilu kolorów (Acrobat)

Profile kolorów można osadzać w poszczególnych obiektach albo w całym pliku PDF. Program Acrobat dołącza odpowiedni profil — zgodnie z ustawieniami okna dialogowego Konwersja kolorów — do wybranej przestrzeni kolorów pliku PDF. Dodatkowe informacje można znaleźć w Pomocy do programu Acrobat, w tematach dotyczących konwersji kolorów.

Zmiana profilu kolorów dokumentu

Zmiana profilu kolorów dokumentu bywa konieczna 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). Ręczna zmiana profilu kolorów jest więc konieczna tylko wtedy, gdy trzeba przystosować dokument do potrzeb innego urządzenia wyjściowego lub gdy trzeba skorygować efekt działania niepotrzebnej już reguły przetwarzania kolorów. Zmianę profilu powinni przeprowadzać tylko zaawansowani użytkownicy.

Profil kolorów dokumentu można zmienić jedną z następujących metod:

- Przypisanie nowego profilu. Wartości liczbowe kolorów dokumentu pozostają takie same, ale nowy profil może istotnie zmienić wygląd kolorów wyświetlanych na ekranie monitora.
- Usunięcie profilu, co powoduje, że dokument przestaje podlegać zarządzaniu kolorami.
- (Acrobat, Photoshop i InDesign) Konwersja kolorów dokumentu na przestrzeń kolorów innego profilu. Wartości liczbowe kolorów są zmieniane, tak aby zachować oryginalny wygląd kolorów.

Przypisywanie lub usuwanie profilu kolorów (Illustrator, Photoshop)

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Przydziel profil.
- 2. Zaznacz odpowiednią opcję i kliknij przycisk OK.

Dokument bez zarządzania kolorami Istniejący profil zostanie usunięty z dokumentu. Opcję tę 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 Ta opcja umożliwia wybranie innego profilu. Aplikacja przypisuje nowy profil do dokumentu, jednak nie konwertuje kolorów na przestrzeń tego profilu. W rezultacie może nastąpić istotna zmiana wyglądu kolorów wyświetlanych na ekranie monitora.

Do góry

Do góry

Do góry

Do góry

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 przestrzeń roboczą) Istniejący profil zostanie usunięty z dokumentu. Opcję tę 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 Ta opcja umożliwia wybranie innego profilu. Aplikacja przypisuje nowy profil do dokumentu, jednak nie konwertuje kolorów na przestrzeń tego profilu. W rezultacie może nastąpić istotna zmiana wyglądu kolorów wyświetlanych na ekranie monitora.

3. Z każdym typem grafiki w dokumencie należy skojarzyć metodę konwersji kolorów. Dla każdego rodzaju grafiki można wybrać jedną z czterech standardowych metod konwersji kolorów; można też skorzystać z opcji "Użyj metody konwersji docelowego ustawienia kolorów", która powoduje uaktywnienie metody określonej w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Więcej informacji o metodach konwersji kolorów można znaleźć w systemie Pomocy.

Dostępne są następujące typy grafiki:

Metoda konwersji kolorów kryjących Określa metodę konwersji kolorów dla wszystkich kompozycji wektorowych (obszarów o jednolitym kolorze) w macierzystych obiektach programu InDesign.

Domyślna metoda konwersji obrazu Określa domyślną metodę konwersji kolorów dla wszystkich obrazów bitmapowych umieszczonych za pomocą programu InDesign. Ustawienie to można przesłaniać dla poszczególnych obrazów.

Metoda konwersji po mieszaniu Określa metodę konwersji kolorów, które powstają w wyniku nakładania się przezroczystych fragmentów strony. Kolory te będą konwertowane na przestrzeń próby lub docelową przestrzeń kolorów. Opcji tej należy używać, jeśli dokument zawiera obiekty przezroczyste.

4. Aby wyświetlić podgląd efektów przypisania nowego profilu do dokumentu, wybierz opcję Podgląd i kliknij przycisk OK.

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).
- 4. Aby podczas konwersji spłaszczyć wszystkie warstwy dokumentu do postaci pojedynczej warstwy, zaznacz opcję Spłaszcz obraz.
- 5. Aby obejrzeć wynik konwersji w oknie dokumentu, wybierz opcję Podgląd.

Konwersja kolorów dokumentu na profil Wielokanałowy, Łącze do urządzenia lub Abstrakt (Photoshop)

- 1. Wybierz polecenie Edycja > Konwersja na profil.
- Kliknij przycisk Zaawansowane. W obszarze Przestrzeń docelowa dostępne są następujące, dodatkowe typy profili ICC: Wielokanałowy Profile, które obsługują kanały o liczbie kolorów większej niż cztery. Są przydatne, gdy do drukowania używa się więcej niż czterech farb.

Łącze do urządzenia Profile, które dokonują przekształcenia bezpośrednio z przestrzeni kolorów jednego urządzenia na przestrzeń innego, nie używając pośredniej przestrzeni kolorów. Są przydatne, gdy wymagane są konkretne odwzorowania parametrów urządzenia (na przykład czerń 100%).

Abstrakcyjne Profile umożliwiające włączenie własnych efektów obrazu. Profile abstrakcyjne mogą przyjmować i generować wartości LAB/XYZ, co pozwala tworzyć własne tablice LUT w celu uzyskania oczekiwanego efektu specjalnego.

Uwaga: Profile szarości, RGB, LAB i CMYK są w widoku Zaawansowane sortowane według kategorii. Natomiast w widoku podstawowym znajdują się one we wspólnym menu Profil.

3. Aby obejrzeć wynik konwersji w oknie dokumentu, wybierz opcję Podgląd.

Konwersja kolorów dokumentu na inny profil (Acrobat)

Do góry

Konwersji kolorów w dokumencie PDF dokonuje się za pomocą polecenia Narzędzia > Drukowanie > Konwertuj kolory. Dodatkowe informacje można znaleźć w Pomocy do programu Acrobat, w tematach dotyczących konwersji kolorów.

Więcej tematów Pomocy

Do góry

(CC) BY-NC-SR

Zarządzanie kolorami dokumentów przeznaczonych do wyświetlania w Internecie

Zarządzanie kolorami dokumentów przeznaczonych do wyświetlania w Internecie Zarządzanie kolorami dokumentów PDF przeznaczonych do wyświetlania w Internecie Zarządzanie kolorami dokumentów HTML przeznaczonych do wyświetlania online

Zarządzanie kolorami dokumentów przeznaczonych do wyświetlania w Internecie

Do góry

Zarządzanie kolorami dokumentów przeznaczonych do przeglądania w Internecie znacznie różni się od zarządzania kolorami dokumentów, które mają być drukowane. W przypadku druku masz znacznie większą kontrolę nad wyglądem ostatecznego dokumentu. Natomiast w przypadku publikacji online, dokument będzie wyświetlany na wielu różnych monitorach (nie zawsze skalibrowanych) i za pomocą wielu różnych systemów graficznych, co znacznie utrudnia utrzymanie spójności kolorów.

W przypadku dokumentów, które będą wyświetlane wyłącznie w Internecie, firma Adobe zaleca korzystanie z przestrzeni kolorów sRGB. Przestrzeń sRGB jest domyślną przestrzenią roboczą przy większości ustawień kolorów oferowanych przez firmę Adobe. Warto jednak sprawdzić, czy opcja sRGB jest faktycznie zaznaczona. Znajduje się ona w oknie dialogowym Ustawienia kolorów (Photoshop, Illustrator, InDesign) lub w preferencjach Zarządzanie kolorami (Acrobat). Jeśli roboczą przestrzenią kolorów jest sRGB, każdy nowo utworzony obraz RGB będzie korzystać z tej właśnie przestrzeni.

Jeśli pracujesz z obrazami, w których osadzono inny profil kolorów niż sRGB, to przed zapisaniem ich w wersji przygotowanej do wyświetlania w Internecie przekonwertuj kolory na przestrzeń sRGB. Aby po otwarciu obrazu aplikacja automatycznie konwertowała kolory na przestrzeń sRGB, wybierz regułę zarządzania kolorami RGB o nazwie "Konwertuj do przestrzeni roboczej". (Upewnij się, że robocza przestrzeń RGB jest ustawiona na wartość sRGB). W programach Photoshop i InDesign można przeprowadzić ręczną konwersję kolorów na przestrzeń sRGB, posługując się poleceniem Edycja > Konwersja do profilu.

Uwaga: W programie InDesign polecenie Konwersja do profilu obsługuje tylko konwersje kolorów obiektów rodzimych. Nie obsługuje natomiast obiektów umieszczonych.

Zarządzanie kolorami dokumentów PDF przeznaczonych do wyświetlania w Internecie

W eksportowanych plikach PDF można osadzać profile kolorów. Pliki PDF z osadzonymi profilami kolorów gwarantują prawidłowe odtwarzanie kolorów w programie Acrobat 4.0 (lub nowszej wersji), jeśli program ten korzysta z prawidłowo skonfigurowanego systemu zarządzania kolorami.

Należy pamiętać, że osadzanie profili kolorów zwiększa wielkość plików PDF. Profile RGB są na ogół niewielkie (około 3KB); natomiast profile CMYK mogą osiągać wielkość od 0,5 do 2 MB.

Zarządzanie kolorami dokumentów HTML przeznaczonych do wyświetlania online

Wiele przeglądarek internetowych nie obsługuje zarządzania kolorami. Nawet jeśli przeglądarka obsługuje zarządzanie kolorami, funkcja taka bedzie działać poprawnie tylko w systemie, w którym skalibrowano monitor. Ponadto bardzo niewiele stron WWW zawiera obrazy z osadzonymi profilami. W pewnych ściśle kontrolowanych środowiskach, takich wewnętrzna sieć (intranet) studia projektowego, można osiągnąć pełne lub częściowe zarządzanie kolorami obrazów na stronach HTML. Wymaga to wyposażenia wszystkich pracowników w przeglądarki obsługujące zarządzanie kolorami oraz skalibrowania wszystkich monitorów.

Przybliżony wygląd kolorów na nieskalibrowanych monitorach można uzyskać za pomocą przestrzeni kolorów sRGB. Ponieważ jednak w przypadku takich monitorów kolory są odtwarzane bardzo różnie, należy się liczyć z dużym marginesem błędu przybliżenia.

Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Do góry

Zarządzanie kolorami w dokumentach podczas drukowania

Drukowanie z włączonym zarządzaniem kolorami Zarządzanie kolorami przez drukarkę Zarządzanie kolorami przez aplikację Uzyskiwanie niestandardowych profili drukarek Zarządzanie kolorami plików PDF przeznaczonych do druku

Drukowanie z włączonym zarządzaniem kolorami

Opcje zarządzania kolorami wydruku pozwalają określić taką metodę przetwarzania danych obrazu przez aplikacje Adobe, która zapewni zgodność kolorów na wydruku z ich wyglądem na ekranie monitora. Dostępność opcji wydruku z zarządzaniem kolorami zależy zarówno od używanej aplikacji firmy Adobe, jak i od wybranego urządzenia wyjściowego. Zwykle są dostępne następujące opcje obsługi kolorów podczas drukowania:

- Zarządzanie kolorami przez drukarkę.
- Zarządzanie kolorami przez aplikację.
- (InDesign) Nie korzystaj z zarządzania kolorami. W takim obiegu pracy nie zachodzi żadna konwersja kolorów. Czasami może wystąpić konieczność wyłączenia zarządzania kolorami w sterowniku drukarki. Metoda ta jest przydatna głównie podczas drukowania dokumentów testowych i generowania własnych profili.

Zarządzanie kolorami przez drukarkę

W tym obiegu pracy aplikacja dokonuje minimalnej konwersji kolorów, wymaganej do dostosowania dokumentu do przestrzeni kolorów obsługiwanej przez drukarkę. Na przykład, podczas drukowania obrazów CMYK lub dwutonalnych na biurkowej drukarce atramentowej aplikacja dokonuje konwersji przestrzeni RGB lub Lab w zależności od możliwości drukarki.

Metoda ta jest szczególnie wygodna w przypadku drukarek atramentowych. Wynika to z faktu, że każda kombinacja typu papieru, rozdzielczości drukowania i dodatkowych parametrów druku (takich jak druk z dużą szybkością) wymaga innego profilu. Sterowniki większości nowych drukarek atramentowych do druku fotografii zawierają precyzyjne profile. Dlatego też pozostawienie zarządzania kolorami drukarce pozwala oszczędzić czas i wyeliminować błędy. Metoda ta jest zalecana również użytkownikom, którzy nie mają doświadczenia w zarządzaniu kolorami.

Korzystając z tej metody należy koniecznie pamiętać o skonfigurowaniu opcji drukowania i włączeniu zarządzanie kolorami w sterowniku drukarki. Dodatkowe informacje można znaleźć w systemie Pomocy.

Jeśli wybierzesz drukarkę obsługującą język PostScript, możesz wykorzystać zarządzanie kolorami przez PostScript. Zarządzanie kolorami w trybie PostScript umożliwia generowanie kompozytów lub rozbarwień za pomocą procesora obrazów rastrowych (RIP — Raster Image Processor). Procedurę tę nazywa się tworzeniem rozbarwień w procesorze RIP. Program określa tylko parametry rozbarwień, a urządzenie samo oblicza wynikowe wartości kolorów. Taki obieg pracy wymaga użycia urządzenia wyjściowego, które obsługuje zarządzanie kolorem w języku PostScript 3 lub PostScript 2 w wersji 2017 lub wyższej.

Zarządzanie kolorami przez aplikację

W takim obiegu pracy to aplikacja konwertuje kolory i generuje dane dostosowane do konkretnego urządzenia wyjściowego. Na podstawie przypisanych profili, aplikacja konwertuje kolory na przestrzeń kolorów (gamut) 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 profilami ICC dostosowanymi do poszczególnych kombinacji drukarki, atramentu i typu papieru.

Wybierając tę metodę należy koniecznie pamiętać o wyłączeniu zarządzania kolorami w sterowniku drukarki. Jednoczesne zarządzanie kolorami przez aplikację i sterownik drukarki prowadzi do nieprzewidywalnego wyglądu kolorów. Dodatkowe informacje można znaleźć w systemie Pomocy.

Uzyskiwanie niestandardowych profili drukarek

Jeśli profile wyjściowe dostarczone razem z drukarką nie zapewniają odpowiednio dobrej jakości wydruku, warto uzyskać profile niestandardowe. Można to zrobić w następujący sposób:

- Kupić profil odpowiadający danemu typowi drukarki i papieru. Zwykle jest to metoda najłatwiejsza i najmniej kosztowna.
- Kupić profil dostosowany 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

Do góry

Do góry

Do góry

metoda bardziej kosztowna od zakupu standardowego profilu, ale pozwala uzyskać profil uwzględniający różnice produkcyjne pomiędzy poszczególnymi urządzeniami, to zaś gwarantuje lepszą jakość wydruków.

- Utworzyć własny profil, posługując się skanerem. Ta metoda wymaga użycia oprogramowania do tworzenia profili i zwykłego skanera płaskiego, na którym należy zeskanować obraz testowy do profilowania. Zapewnia doskonałe wyniki w przypadku matowego papieru, ale nie sprawdza się w przypadku papieru błyszczącego. (Papier błyszczący zawiera rozjaśniacze optyczne, które sprawiają, że skaner nieprawidłowo interpretuje kolory: po zeskanowaniu wyglądają inaczej, niż w zwykłym oświetleniu).
- Utworzyć własny profil 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.
- Dostosować profil utworzony jedną z powyższych metod za pomocą oprogramowania do edycji profili. Oprogramowanie takie może być skomplikowane w obsłudze, ale pozwala poprawić wszelkie niedoskonałości profilu lub po prostu dostosować go do własnych potrzeb.

Zarządzanie kolorami plików PDF przeznaczonych do druku

Do góry

Tworząc pliki Adobe PDF, które będą drukowane komercyjnie, można określić sposób reprezentowania informacji o kolorach. Najłatwiejsza metoda polega na wykorzystaniu standardu PDF/X; niemniej opcje obsługi kolorów można ustawić także ręcznie, w sekcji "Wyjście" okna dialogowego PDF. Więcej informacji o standardzie PDF/X oraz o tworzeniu plików PDF znajduje się w systemie Pomocy.

Zwykle podczas tworzenia plików PDF są dostępne następujące metody obsługi kolorów:

- (PDF/X-3) Brak konwersji kolorów. Metody tej należy używać w przypadku tworzenia dokumentów, które będą drukowane lub wyświetlane na różnych, w tym nieznanych, urządzeniach. Wybór standardu PDF/X-3 powoduje automatyczne osadzanie profili kolorów w pliku PDF.
- (PDF/X-1a) Konwersja wszystkich kolorów na docelową przestrzeń kolorów CMYK. Metody tej należy używać w przypadku tworzenia plików przeznaczonych do profesjonalnego druku, które nie wymagają żadnych dodatkowych konwersji kolorów. Wybór standardu PDF/X-1 powoduje, że w pliku PDF nie są osadzane żadne profile.
- (Illustrator i InDesign) Konwersja kolorów, dla których osadzono profile, na docelową przestrzeń kolorów; zachowanie wartości liczbowych tych kolorów, dla których nie osadzono profili. Opcję tę można zaznaczyć ręcznie w sekcji "Wyjście" okna dialogowego PDF. Metody tej należy używać, jeśli dokument zawiera obrazy CMYK niepodlegające zarządzaniu kolorami i zachodzi potrzeba zachowania wartości liczbowych kolorów.

Uwaga: Podczas konwersji kolorów zachowane zostaną wszystkie informacje o kolorach dodatkowych; na przestrzeń docelową są konwertowane tylko odpowiedniki podstawowych kolorów drukarskich. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

Zarządzanie kolorami w przypadku obrazów importowanych

Zarządzanie kolorami w przypadku obrazów importowanych (Illustrator, InDesign) Procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK Przygotowanie grafiki importowanej do zarządzania kolorami Wyświetlanie lub zmiana profili kolorów dotyczących importowanych obrazów bitmapowych (InDesign)

Zarządzanie kolorami w przypadku obrazów importowanych (Illustrator, InDesign)

Sposób włączania obrazów importowanych do przestrzeni kolorów dokumentu zależy od tego, czy dany obraz zawiera osadzony profil:

- Jeśli importowany obraz nie zawiera profilu, aplikacja firmy Adobe używa bieżącego profilu dokumentu i na jego podstawie definiuje kolory obrazu.
- Jeśli w importowanym obrazie jest osadzony profil kolorów, to o jego użyciu przez aplikację firmy Adobe decydują reguły określane w oknie dialogowym Ustawienia kolorów.

Procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK

Procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK gwarantuje, że wartości liczbowe kolorów CMYK pozostaną niezmienione na wszystkich etapach obiegu pracy, czyli aż do wygenerowania obrazu na docelowym urządzeniu wyjściowym, a zatem — że nie dojdzie do ich konwersji przez system zarządzania kolorami. Taki obieg pracy jest przydatny, jeśli zachodzi potrzeba stopniowego wdrażania procedur zarządzania kolorami. Profile CMYK umożliwiają np. sporządzenie próby kolorów dokumentu na ekranie i na różnych urządzeniach drukujących, eliminując ryzyko niepożądanych konwersji kolorów podczas ostatecznego wydruku.

W programach Illustrator oraz InDesign obieg pracy z bezpiecznym przetwarzaniem kolorów CMYK jest obsługiwany domyślnie. Oznacza to, że przypadku otwarcia lub zaimportowania obrazu CMYK z osadzonym profilem kolorów, aplikacja zignoruje ten profil i zachowa pierwotne wartości kolorów. Jeśli natomiast chcesz, aby aplikacja dopasowała wartości kolorów na podstawie osadzonego profilu, zmień regułę dotyczącą kolorów CMYK, wybierając opcję Zachowaj osadzone profile w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Obieg pracy z bezpiecznym przetwarzaniem kolorów CMYK można łatwo przywrócić — wystarczy z powrotem zmienić regułę dotyczącą kolorów CMYK na opcję "Zachowaj wartości liczbowe (Ignoruj profile połączone)".

Przed wydrukowaniem dokumentu lub zapisaniem go w formacie Adobe PDF można przesłonić bezpieczne ustawienia kolorów CMYK. Może to jednak doprowadzić do ponownego wygenerowania rozbarwień. Na przykład obiekty w kolorze czystej czerni CMYK mogą — wskutek ponownego rozbarwienia — uzyskać kolor głębokiej czerni. Więcej informacji na temat opcji zarządzania kolorami w przypadku drukowania i zapisywania plików PDF można znaleźć w systemie Pomocy.

Przygotowanie grafiki importowanej do zarządzania kolorami

Przygotowując grafikę, która ma podlegać zarządzaniu kolorami w aplikacjach firmy Adobe, stosuj następujące zasady ogólne:

- Przy zapisywaniu pliku osadź w nim profil zgodny ze standardem ICC. Profile można osadzać w plikach o następujących formatach: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign) Photoshop EPS, Large Document Format i TIFF.
- Jeśli kolorowa grafika będzie prezentowana przy użyciu różnych urządzeń lub nośników np. w druku, w postaci nagrań wideo czy
 w Internecie należy zawsze, gdy tylko jest to możliwe, używać kolorów RGB lub Lab. Jeśli musisz zapisać dane w innym modelu niż RGB
 lub Lab, zachowaj kopię oryginalnej grafiki. Modele RGB i Lab opisują większe przestrzenie (gamuty) kolorów, niż przestrzenie zapewniane
 przez typowe urządzenia wyjściowe. Pozwala to zachować maksymalną ilość informacji o kolorach przed konwersją na mniejszą przestrzeń.

Wyświetlanie lub zmiana profili kolorów dotyczących importowanych obrazów bitmapowych (InDesign)

W programie inDesign można 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 własny profil, można przypisać obrazowi ten nowy profil.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli grafika znajduje się już w układzie, zaznacz ją i wybierz polecenie Obiekt > Ustawienia kolorów.

Do góry

Do góry

Do góry

Jeśli przystępujesz dopiero do importowania grafiki, wybierz polecenie Plik > Umieść, zaznacz opcję Pokaż opcje importu, zaznacz i otwórz plik, a następnie wybierz 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 widoczna będzie jego nazwa.
- 3. (Opcjonalnie) Wybierz metodę konwersji kolorów i kliknij przycisk OK. W większości przypadków najlepiej wybrać domyślną metodę konwersji kolorów.

Uwaga: W programie Acrobat istnieje ponadto możliwość wyświetlania i zmieniania profili obiektów. Więcej tematów Pomocy

(CC) BY-NC-SR

I

Przeprowadzanie prób kolorów

Informacje o próbach ekranowych kolorów Ekranowa próba kolorów Zapisywanie lub wczytywanie własnych ustawień próby (Photoshop, InDesign) Ekranowa próba kolorów (Acrobat)

Informacje o próbach ekranowych kolorów

Do góry

Jednym z etapów tradycyjnego obiegu pracy w cyklu wydawniczym jest wydrukowanie próbnej wersji dokumentu, aby sprawdzić, jak będą wyglądać kolory wydrukowane na konkretnym urządzeniu wyjściowym. Jeśli stosujesz zarządzanie kolorami, możesz skorzystać z precyzyjnego narzędzia, jakim są profile kolorów, aby wykonać próbny "wydruk" dokumentu bezpośrednio na monitorze. Kolory zostaną wyświetlone w taki sposób, w jaki będą wyglądały po wydrukowaniu na konkretnym urządzeniu wyjściowym.

Należy pamiętać, że wiarygodność ekranowej próby kolorów zależy od jakości monitora, od profili monitora i urządzeń wyjściowych oraz od oświetlenia stanowiska pracy.

Uwaga: Ekranowa próba kolorów nie pozwala sprawdzić wyglądu nadruków uzyskiwanych za pomocą maszyn offsetowych. Podczas pracy z dokumentami zawierającymi nadruki należy włączyć opcję Podgląd nadruku. Pozwoli to na uzyskanie dokładnego podglądu nadruków w próbie ekranowej. W programie Acrobat opcja Podgląd nadruków jest stosowana automatycznie.



Używanie próby ekranowej w celu sprawdzania kolorów ostatecznej wersji dokumentu na monitorze **A.** Dokument tworzony jest w swojej roboczej przestrzeni kolorów. **B.** Wartości kolorów w dokumencie są przekształcane na przestrzeń profilu próby (zwykle jest to profil urządzenia wyjściowego). **C.** Monitor wyświetla kolory, interpretując ich wartości na podstawie profilu próby.

Ekranowa próba kolorów

Do góry

1. Wybierz polecenie Widok > Ustawienie próby i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz ustawienie domyślne, 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, gdyż pozwala uzyskać najbardziej dokładny podgląd ostatecznego wydruku.
- Wybierz polecenie Widok > Próba kolorów, aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie próby kolorów. Gdy ekranowa próba kolorów jest włączona, obok polecenia Próba kolorów znajduje się znacznik wyboru, a u góry okna dokumentu jest wyświetlana nazwa ustawień lub profilu próby.

💡 Aby porównać kolory na oryginalnym obrazie i kolory próby ekranowej, przed skonfigurowaniem próby otwórz dokument w nowym oknie.

Ustawienia domyślne ekranowej próby kolorów

Roboczy CMYK Generuje ekranową próbę kolorów na podstawie bieżącej przestrzeni roboczej CMYK zdefiniowanej w oknie dialogowym Ustawienia kolorów.

CMYK dokumentu (InDesign) Generuje ekranową próbę kolorów na podstawie profilu CMYK dokumentu.

Roboczy Niebieskozielony, Roboczy Karmazynowy, Roboczy Żółty, Roboczy Czarny lub Roboczy CMY (Photoshop) Generuje ekranową próbę dla konkretnych kolorów farb CMYK, używając bieżącej przestrzeni roboczej CMYK.

Macintosh RGB — starsze (Photoshop i Illustrator) Tworzy próbę ekranową kolorów, symulując system Mac OS 10.5 i wcześniejsze wersje. Standard RGB dla Internetu (Photoshop i Illustrator) Tworzy próbę ekranową kolorów, symulując systemy Windows oraz Mac OS 10.6 i nowsze wersje.

Monitor RGB (Photoshop i Illustrator) Generuje ekranową próbę kolorów w dokumencie RGB, jako profilu próby używając bieżącego profilu monitora.

Opcje "Macintosh — starsze", "Standard dla Internetu" oraz "Monitor RGB" zakładają, że symulowane urządzenie będzie wyświetlać dokument bez zarządzania kolorami. Opcje te nie są dostępne w przypadku dokumentów Lab lub CMYK. **Ślepota barw (Photoshop i Illustrator)** Generuje ekranową próbę kolorów widocznych dla osób cierpiących na zaburzenia rozpoznawania barw. Dostępne są dwie opcje ekranowych prób kolorów tego typu: Protanopia i Deuteranopia, które aproksymują postrzeganie kolorów w najczęściej występujących formach ślepoty barw. Więcej informacji na ten temat zawiera sekcja Ekranowa próba kolorów na potrzeby osób cierpiących na ślepotę barw (Photoshop i Illustrator).

Niestandardowe opcje ekranowej próby kolorów

Symulowane urządzenie Określa profil kolorów urządzenia, dla którego będzie wykonywana próba kolorów. Przydatność wybranego profilu zależy od tego, na ile dokładnie opisuje on zachowanie urządzenia. Największą dokładność próby ekranowej zapewniają najczęściej profile niestandardowe, odpowiadające konkretnym kombinacjom typu nośnika i typu urządzenia drukującego.

Zachowaj wartości liczbowe CMYK lub Zachowaj wartości liczbowe RGB Symuluje wygląd kolorów przy założeniu, że nie będą one konwertowane na przestrzeń kolorów urządzenia wyjściowego. Opcja ta jest najbardziej przydatna w obiegu pracy z bezpiecznym przetwarzaniem kolorów CMYK.

Metoda konwersji kolorów (Photoshop i Illustrator) Gdy opcja Zachowaj wartości liczbowe jest wyłączona, można określić metodę konwersji kolorów na przestrzeń symulowanego urządzenia.

Użyj kompensacji punktu czerni (Photoshop) Zaznaczenie tej opcji powoduje, że symulowany jest pełny zakres dynamiczny kolorów urządzenia wyjściowego, co zapewnia zachowanie szczegółów w obszarach cieni obrazu. Zaznacz tę opcję, jeśli podczas drukowania zachodzi potrzeba kompensacji punktu czerni (co w większości sytuacji jest zalecane).

Symuluj kolor papieru Symuluje złamaną biel rzeczywistego papieru (zgodnie z profilem próby). Nie dla wszystkich profili opcja ta jest dostępna.

Symuluj czarną farbę Symuluje 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 chcesz, aby niestandardowa konfiguracja próby kolorów obowiązywała domyślnie we wszystkich dokumentach, to przed wybraniem polecenia Widok > Ustawienie próby > Własne, należy zamknąć wszystkie okna dokumentów.

Ekranowa próba kolorów na potrzeby osób cierpiących na ślepotę barw (Photoshop i Illustrator)

Projektowanie z zachowaniem zasad określonych przez organizację CUD (Color Universal Design — uniwersalne projekty kolorystyczne) gwarantuje, że przekaz graficzny zostanie prawidłowo zinterpretowany przez osoby o różnych zaburzeniach postrzegania kolorów, w tym również osoby cierpiące na ślepotę barw. W niektórych krajach istnieją przepisy dotyczące używania w miejscach publicznych grafiki zgodnej ze standardami CUD.

Najczęściej występujące rodzaje ślepoty barw to protanopia (zaburzone rozpoznawanie czerwieni) i deuteranopia (zaburzone rozpoznawanie zieleni). U jednej trzeciej osób cierpiących na ślepotę barw występuje ostra postać tej choroby; u pozostałych ślepota barw występuje w łagodniejszej formie.



Dostosowywanie projektu pod względem ślepoty barw

A. Oryginalny obraz B. Próba kolorów związana ze ślepotą barw C. Projekt zoptymalizowany

Aby stwierdzić, czy dany dokument jest zgodny z wytycznymi CUD, wykonaj następujące czynności:

- 1. Przekonwertuj dokument na tryb kolorów RGB, który zapewnia najlepszą próbę ekranową dla osób cierpiących na ślepotę barw.
- (Opcjonalnie) Aby równocześnie wyświetlić oryginalny dokument oraz próbę ekranową, wybierz polecenie Okno > Nowe okno (Illustrator) > lub Okno > Ułóż > Nowe okno (Photoshop).
- Wybierz polecenie Widok > Ustawienie próby > Ślepota barw, a następnie opcję Protanopia lub Deuteranopia. (Aby zapewnić zgodność dokumentu z wytycznymi CUD, sprawdź go w obydwu widokach).

W programie Photoshop próbę można wydrukować. Więcej informacji zawiera Pomoc do programu Photoshop — wyszukaj frazę "drukowanie wersji próbnej".

Jeśli w próbie uwzględniającej ślepotę barw trudno jest rozróżnić obiekty, dostosuj kompozycję, wykonując jedną z następujących czynności:

- · Zmień jasność kolorów lub barwę:
 - Czysta czerwień jest zwykle ciemna i trudna do rozróżnienia; łatwiejsza do rozpoznania jest pomarańczowa czerwień.
 - Niebieskawa zieleń jest łatwiej rozpoznawana, niż żółtawa zieleń.
 - Kolor szary może zostać pomylony z karmazynowym, jasnoróżowym, jasnozielonym lub szmaragdowym zielonym.
 - Unikaj następujących kombinacji: czerwony i zielony, żółty i jaskrawozielony, jasnoniebieski i różowy, ciemnoniebieski i fioletowy.
 - · Unikaj czerwonych obiektów na ciemnych tłach oraz białych obiektów na żółtych i pomarańczowo-czerwonych tłach.

- · Stosuj różne wzorki i kształty.
- · Wokół kolorów dodaj duże białe, czarne lub ciemne krawędzie.
- Używaj czcionek z różnych rodzin i w różnych stylach.

Zapisywanie lub wczytywanie własnych ustawień próby (Photoshop, InDesign)

1. Wybierz polecenie Widok > Ustawienia próby > Własne.

- 2. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby zapisać własne ustawienie próby, kliknij przycisk Zapisz. Aby mieć pewność, że nowe ustawienia będą wyświetlane w menu Widok > Ustawienie próby, zapisz je w lokalizacji domyślnej.
 - Aby wczytać własne ustawienie próby, kliknij przycisk Wczytaj.

Ekranowa próba kolorów (Acrobat)

- 1. W zależności od wersji programu Acrobat wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - (Acrobat 9) Wybierz polecenie Zaawansowane > Drukowanie > Podgląd wyjściowy.
 - (Acrobat X) Wybierz polecenie Narzędzia > Drukowanie > Podgląd wyjściowy.
- 2. Z menu Profil symulacji wybierz profil kolorów konkretnego urządzenia wyjściowego.
- 3. Wybierz opcję ekranowej próby kolorów:

Symuluj czarną farbę Symuluje kolor ciemnoszary, który na wielu drukarkach uzyskuje się zamiast czystej czerni (zgodnie z profilem próby). Nie dla wszystkich profili opcja ta jest dostępna.

Symuluj kolor papieru Symuluje złamaną biel rzeczywistego papieru (zgodnie z profilem próby). Nie dla wszystkich profili opcja ta jest dostępna.

(CC) BY-NC-SR

Do góry

Wymagania systemowe

Niektóre treści połączone z tą stroną mogą być wyświetlane tylko w języku angielskim.

Pamięć i wydajność

Można przydzielić więcej pamięci RAM programowi Photoshop. Przydzielanie dysków magazynujących Zmień przydział dysku magazynującego Określ historię i ustawienia bufora Wolna pamięć Włączanie rysowania OpenGL i optymalizowanie ustawień procesora GPU

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).

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

Szczegółowe informacje o poprawianiu wydajności programu Photoshop, w tym o określaniu ustawień pamięci RAM w preferencjach, zawiera artykuł Optymalizacja wydajności | Photoshop CS4, CS5 (kb404439) w bazie wiedzy pomocy technicznej firmy Adobe.

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 systemu operacyjnego.
- 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.

💡 Jako dyski magazynujące dostępne są tylko dyski lokalne. Ograniczenie to obowiązuje ze względu na wymaganą wysoką wydajność.

- 2. Kliknij przycisk OK.
- 3. Aby zastosować zmiany, ponownie uruchom program Photoshop.

Określ historię i ustawienia bufora

Wykonaj jedną z następujących czynności w preferencjach Wydajność:

- Określ maksymalną liczbę elementów historii, które mogą być wyświetlane na panelu Historia.
- Określ dla danych obrazu wartości w polach Poziomy bufora i Rozmiar kafelka. Aby szybko zoptymalizować te ustawienia, kliknij ustawienia domyślne właściwe dla obrazów o odpowiednich cechach:
 Wysokie i cienkie Wiele warstw i niewielkie wymiary.

Domyślnie Zmniejsz wymiary i warstwy.

Duże i płaskie Duże wymiary i niewiele warstw.

. .

Do góry

Do góry

Do góry

Wolna pamięć

Polecenie Wyczyść umożliwia zwolnienie pamięci zajętej przez polecenie Cofnij, panel Historia i schowek.

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. Polecenie Edycja > Wyczyść > Historia pozwala na przykład usunąć wszystkie stany historii z panelu Historia. Polecenia Wyczyść należy użyć, gdy w pamięci jest przechowywanych za dużo informacji, a program Photoshop działa wolniej niż zwykle.

Włączanie rysowania OpenGL i optymalizowanie ustawień procesora GPU

Do góry

Technologia OpenGL jest standardem sprzętowym i programistycznym dotyczącym przyspieszania przetwarzania wideo podczas pracy z dużymi lub skomplikowanymi obrazami, na przykład plikami 3D. Jej stosowanie wymaga karty wideo obsługującej standard OpenGL. Obsługa technologii OpenGL w systemie znacznie usprawnia otwieranie, przesuwanie i edytowanie modeli 3D. (Jeśli technologia OpenGL nie jest dostępna w systemie, program Photoshop będzie wyświetlać pliki 3D tylko przy użyciu techniki renderowania programowego.)

W przypadku wykrycia technologii OpenGL w systemie będzie możliwe jej włączenie w oknie dialogowym Preferencje.

- 1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Wydajność.
 - (Mac OS) Wybierz polecenie Photoshop > Preferencje > Wydajność.
- 2. W sekcji Ustawienia GPU wybierz opcję Włącz rysowanie OpenGL.
- 3. Kliknij przycisk OK. Zmiana ustawienia preferencji ma wpływ na obrazy otwierane po dokonaniu tej zmiany. Nie jest wymagane ponowne uruchomienie programu.

Więcej informacji znajduje się w części:

- Obsługa GPU i standardu OpenGL | Photoshop CS4, CS5 (kb404898)
- Funkcje i preferencje GPU oraz standardu OpenGL | Photoshop i Bridge CS5, CS4 (kb405745)
- Przetestowane karty graficzne | Photoshop CS5 (cpsid_83117)

(CC) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online