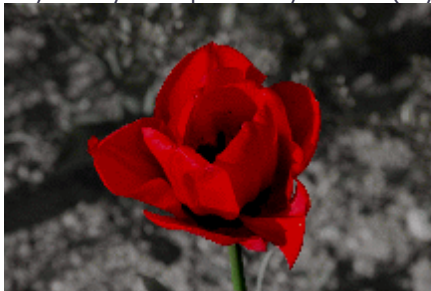


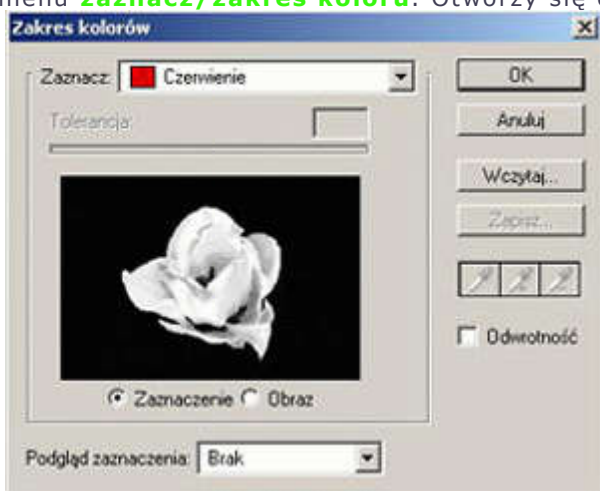
## Adobe Photoshop - ZADANIA

### Zadanie 1.

Aby otrzymać poniższy efekt (wydzielenie tulipana z tła) należy:



1. Znaleźć darmowe zdjęcie z żądanym kwiatkiem.
2. Otworzyć obrazek **Ctrl+O** lub **2 x klik prawym myszy na szarym obszarze roboczym**.
3. Kliknąć menu **zaznacz/zakres koloru**. Otworzy się okienko dialogowe jak



poniżej.

4. Teraz możemy edytować jakiś konkretny kolor (tu czerwony i jego odcienie) aby później na jego podstawie utworzyć zaznaczenie. Klikamy na pipety w okienku dialogowym i wskazujemy kolor do zaznaczenia. Ustawiamy tolerancję tak aby była zadawalająca, czyli aby kwiatek był zaznaczony.
5. Jeżeli zaznaczenie nie jest najlepsze możemy to skorygować. Trzymając **Shift** lub **Alt** i rysując np. lassem odpowiednio dodajemy lub odejmujemy od zaznaczenia.
6. Gdy już zaznaczenie jest odpowiednie przenosimy je na nowej warstwie **Ctrl+J**.
7. Na warstwie pierwszej (tej na samym dole) stosujemy **Shift+Ctrl+U** aby tło



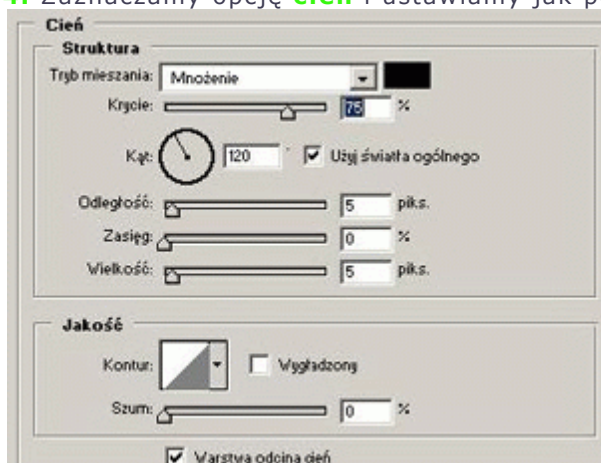
pozbawić koloru.

## Zadanie 2.

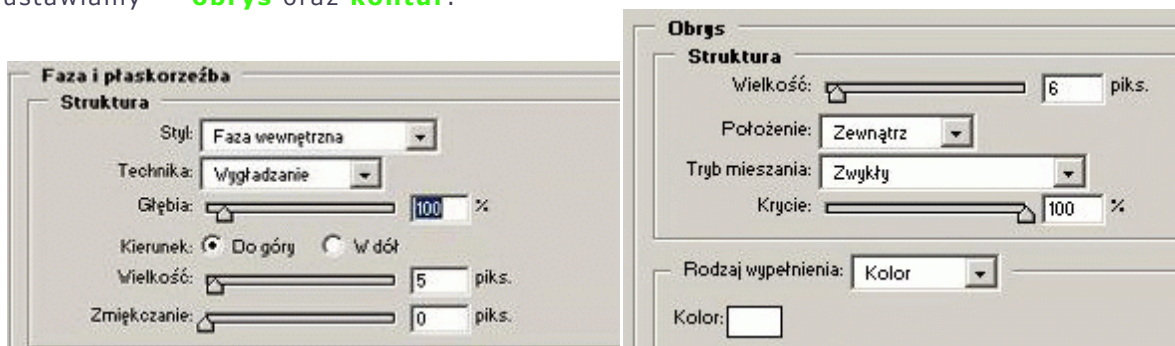


Aby Stworzyć takie proste logo trzeba:

1. Na pierwszej warstwie narysować niebieską elipsę, następnie nacisnąć **Ctrl+T** i trochę ją pochylić.
2. Na drugiej warstwie narysować białą, mniejszą elipsę, następnie nacisnąć **Ctrl+T** i ją trochę pochylić. Przesunąć na niebieską elipsę tak, aby uzyskać efekt jak na rysunku powyżej.
3. Warstwę z białą elipsą zostawiamy bez zmian. Na warstwie z niebieską elipsą klikamy prawym przyciskiem myszy i wybieramy **opcje mieszania**.
4. Zaznaczamy opcję **cień** i ustawiamy jak poniżej.



5. Na kolejnej warstwie wpisujemy 'software solutions' oraz 'it', po czym w opcjach mieszania ustawiamy cienie jak poprzednio.
6. Na kolejnej warstwie wpisujemy 'ABC'. Teraz w opcjach mieszania ustawiamy **obrys** oraz **kontur**.



7. Na koniec wszystkie elementy układamy na odpowiednich miejscach.

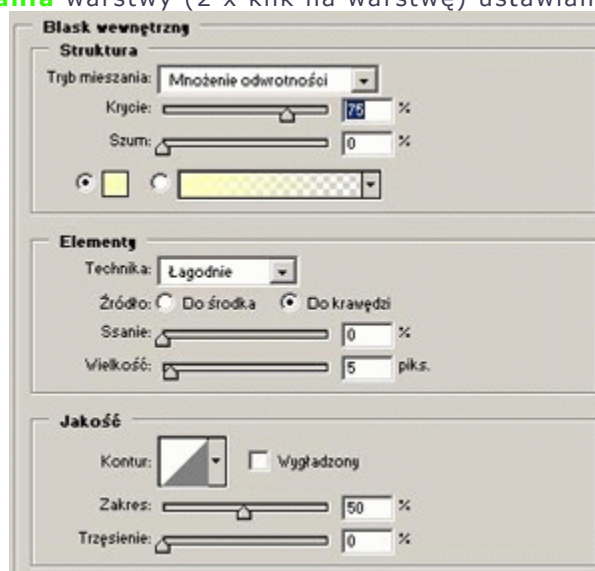
### Zadanie 3.

Do uzyskania takiego estetycznego logo nie potrzeba wiele pracy:



MOJAFIRMA.PL  
ZARABIAJ SAM!

1. Na pierwszej warstwie rysujemy zaokrąglony prostokąt (wybieramy z belki narzędzi). Wybieramy pastelowy kolor.
2. Następnie w **opcjach mieszania** warstwy (2 x klik na warstwę) ustawiamy **blask**



**wewnętrzny** dla prostokąta.

3. Na trzeciej i czwartej warstwie dodajemy tekst jakąś ładną darmową czcionką. Na koniec wszystkie elementy odpowiednio rozmieszczamy.

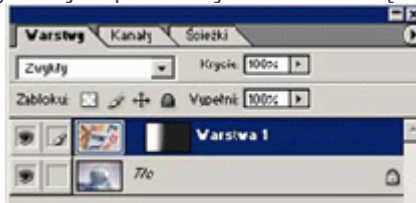
### Zadanie 4.

Do uzyskania efektu jak poniżej użyjemy maski warstwy:





1. Otwieramy pierwszy rysunek.
2. Otwieramy na nowej warstwie drugi rysunek. Następnie klikamy w menu **warstwa/dodaj maskę warstwy/zakryj wszystko**.
3. Teraz wybieramy narzędzie **Gradient** z belki narzędzi. Rysujemy biało czarnym gradientem po warstwie górnej. Spowoduje to odsłonięcie części warstwy dolnej. I



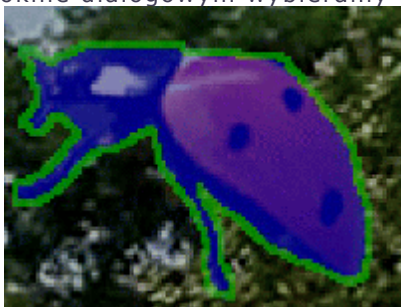
uzyskamy oczekiwany efekt.

## Zadanie 5.



Do podmiany tła wystarczy kilka kroków:

1. Na pierwszej warstwie otwieramy obrazek z budowlą lub posągami.
2. Na drugiej warstwie otwieramy obrazek z biedronką. Musimy ją teraz wyciąć z tła.
3. Klikamy z menu **filtr/wydział** (**OD WERSJI CS4 BRAK TEGO FILTRA! – NALEŻY UŻYĆ Narzędzie Szybkie zaznaczanie (W), następnie Warstwa/Maska warstwy/ukryj zaznaczenie**). W oknie dialogowym wybieramy pierwsze narzędzie od góry i obrysowujemy biedronkę.



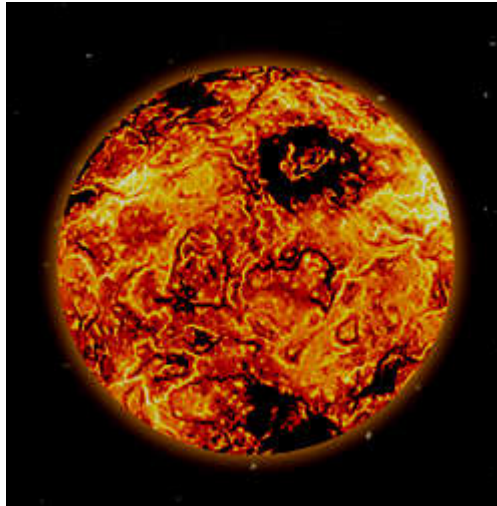
4. Teraz wybieramy wiaderko (druga ikonka od góry) i zalewamy biedronkę. OK.



5. Niekiedy niedoskonałości zaznaczenia korygujemy gumką.

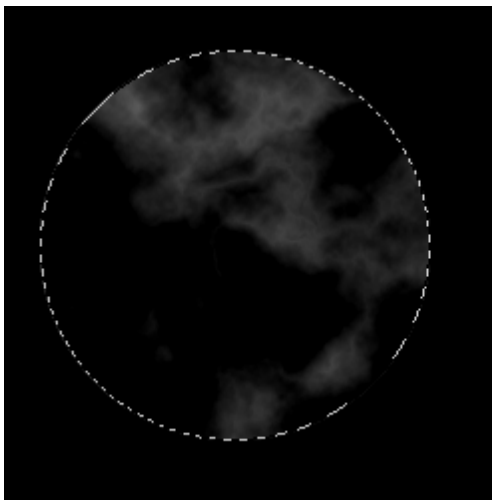
6. Przesuwamy biedronkę w odpowiednie miejsce. Powielamy warstwę z biedronką. Na powielonej warstwie naciskamy **Ctrl+T** i obracamy biedronkę jak chcemy.

## Zadanie 6.

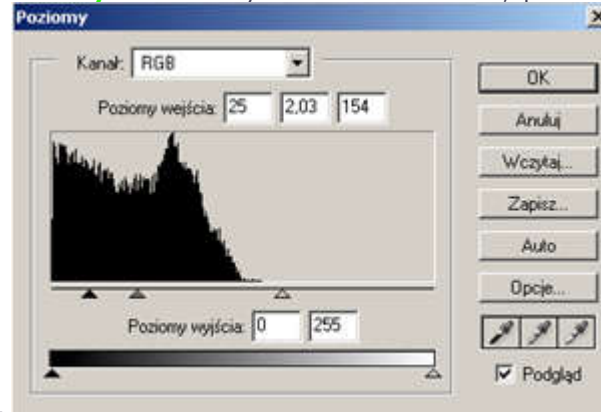


Obiekt przypominający Słońce:

1. Tworzymy zaznaczenie okrągłe. Następnie wypełniamy je czarnym kolorem. Teraz z menu wybieramy **filtr/rendering/chmury różnicowe**. Kształt chmur można zmienić za pomocą **Ctrl+F**.

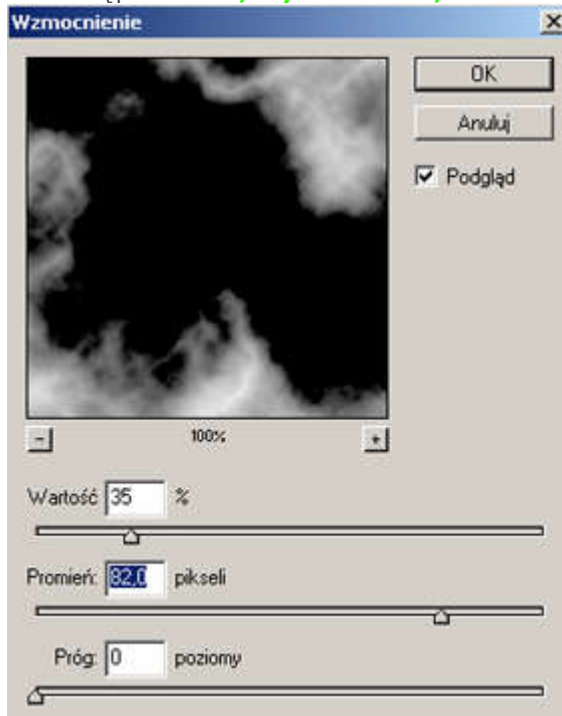


2. W menu **obrazek/dopasuj/poziomy** ustawiamy wartości dla cieni, półcieni oraz



światła - celem ich wzmocnienia.

3. Następnie **filtr/wyostrzenie/wzmocnienie (Maska wyostrzająca)**.



4. Teraz **filtr/zniekształć/sferyzacja**. Ustawiamy na 100 %. Gdyby efekt nie był zadowalający ponawiamy filtr.

5. **Obrazek/dopasuj/balans Kolorów**. Ustawiamy wartości dla światła, półcieni oraz cieni.



Balans kolorów

Balans kolorów

Poziomy:

Cyjan

Czerwony

Magenta

Zielony

Żółty

Niebieski

Balans tonów

☐ Cienie ☐ Półcienie ☒ Światła

☒ Utrzymaj luminancję

OK

Anuluj

☒ Podgląd

Balans kolorów

Balans kolorów

Poziomy:

Cyjan

Czerwony

Magenta

Zielony

Żółty

Niebieski

Balans tonów

☐ Cienie ☒ Półcienie ☐ Światła

☒ Utrzymaj luminancję

OK

Anuluj

☒ Podgląd

Balans kolorów

Balans kolorów

Poziomy:

Cyjan

Czerwony

Magenta

Zielony

Żółty

Niebieski

Balans tonów

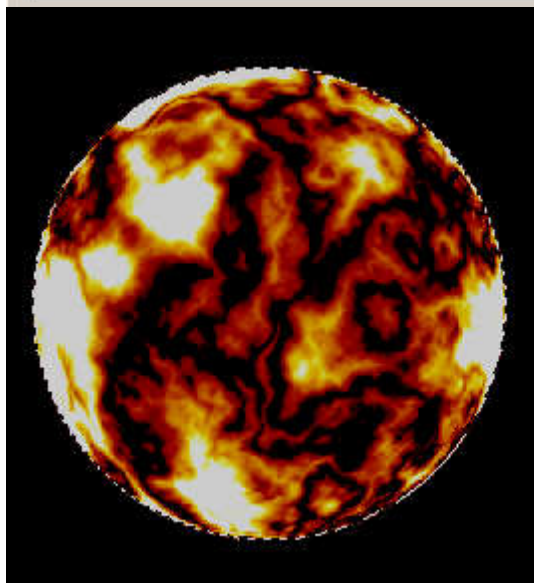
☒ Cienie ☐ Półcienie ☐ Światła

☒ Utrzymaj luminancję

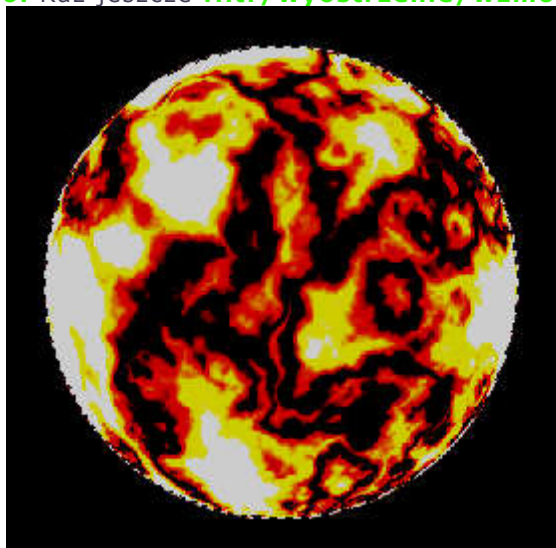
OK

Anuluj

☒ Podgląd



6. Raz jeszcze **filtr/wyostrzenie/wzmocnienie**.



7. Kolejnym krokiem jest dodanie **fazy zewnętrznej** oraz **blasku wewnętrznego** (w opcjach mieszania).



**Blask wewnętrzny**

**Struktura**

Tryb mieszania: **Mnożenie odwrotności**

Krycie:  %

Szum:  %

☒  ☐ 

**Elementy**


Technika: **Łagodnie**

Źródło: ☐ Do środka ☒ Do krawędzi

Ssanie:  %

Wielkość:  piks.

**Jakość**

Kontur:  ☐ Wygładzony

Zakres:  %

Trzęsienie:  %



**Faza zewnętrzna**

**Struktura**

Tryb mieszania: **Światło liniowe**

Krycie:  %

Szum:  %

☒  ☐ 


**Elementy**

Technika: **Łagodnie**

Rozszerzenie:  %

Wielkość:  piks.

**Jakość**

Kontur:  ☒ Wygładzony

Zakres:  %

Trzęsienie:  %



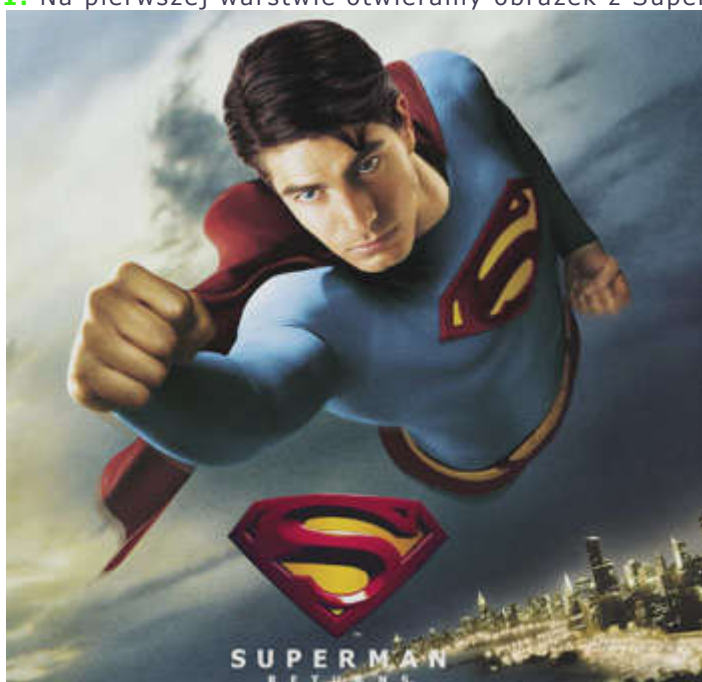
8. Dodanie gwiazd: Na nowej warstwie (pomiędzy warstwą tła a słońcem) klikamy punkty ołówkiem lub pędzlem. Następnie stosujemy **filtr/rozmycie/rozmycie gaussowskie**.

### Zadanie 7.

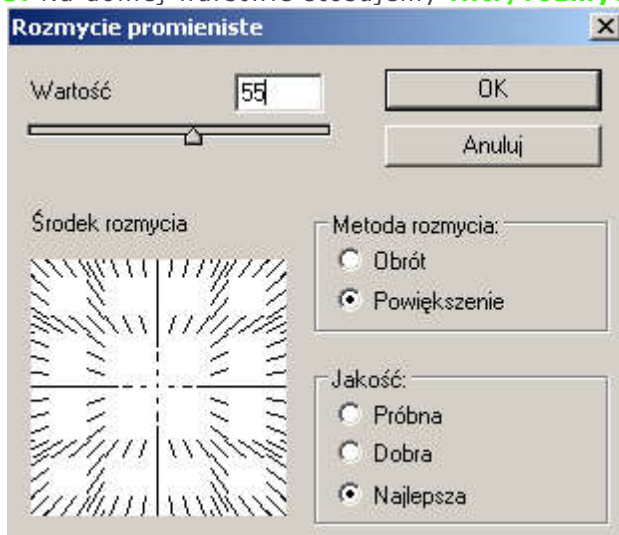


Złudzenie ruchu:

1. Na pierwszej warstwie otwieramy obrazek z Superman'em.

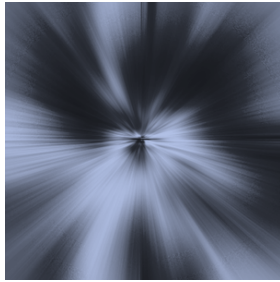


2. Powielamy warstwę poprzez **Ctrl+J**.  
3. Na dolnej warstwie stosujemy **filtr/rozmycie/rozmycie promieniste**.



4. Na powielonej warstwie ustawiamy **krycie** na około 30%.

## Zadanie 8.



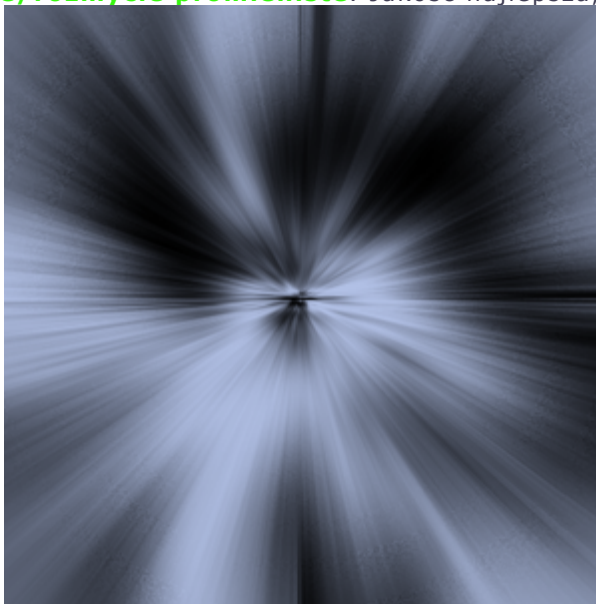
Wybuch:

1. Na białym tle stosujemy **filtr/render/chmury**.

2. Teraz **filtr/pikselowanie/mezzotinta**. Wybieramy długie lub średnie linie.

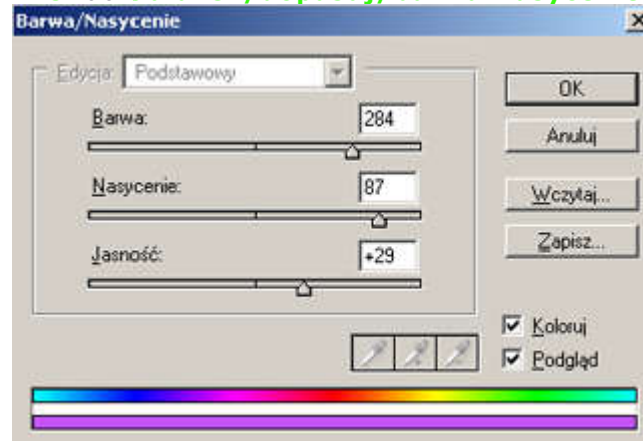


3. Następnie **filtr/rozmycie/rozmycie promieniste**. Jakość najlepsza, wartość 100.



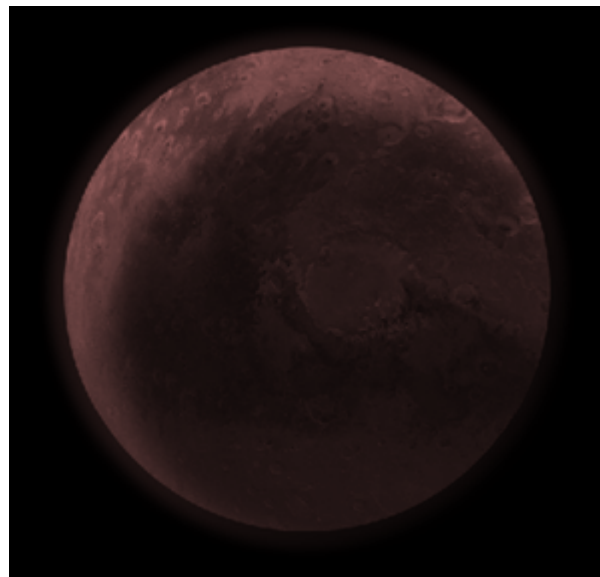
Powtarzamy filtr kilka razy.

4. Kolorujemy **Ctrl+U** lub **obrazek/dopasuj/barwa-nasycenie**. Zaznaczamy



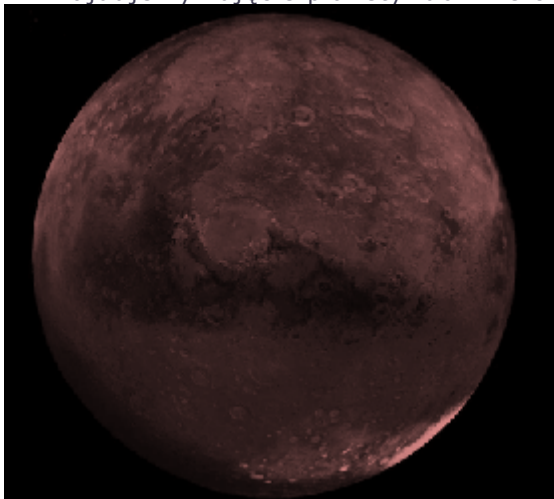
opcję **koloruj**.

Zadanie 9.



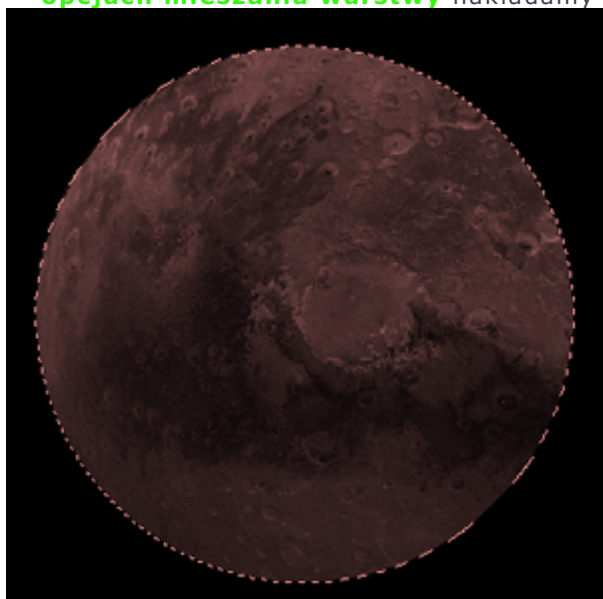
Obiekt przypominający planetę:

1. Znajdujemy zdjęcie planety lub inne charakterystyczne.

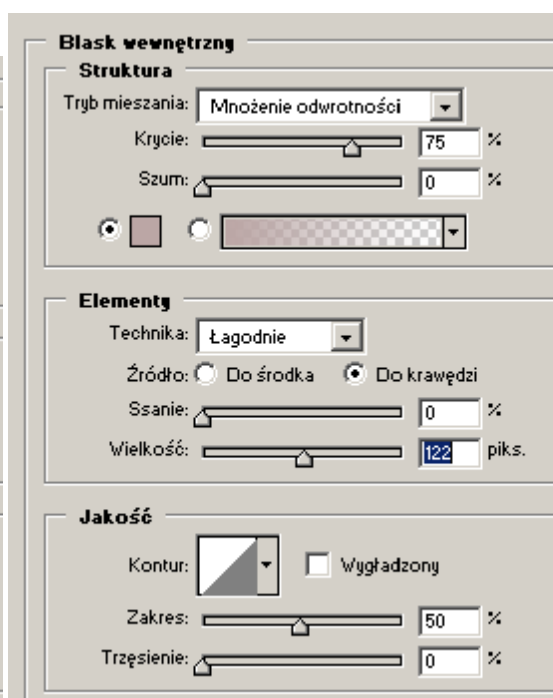
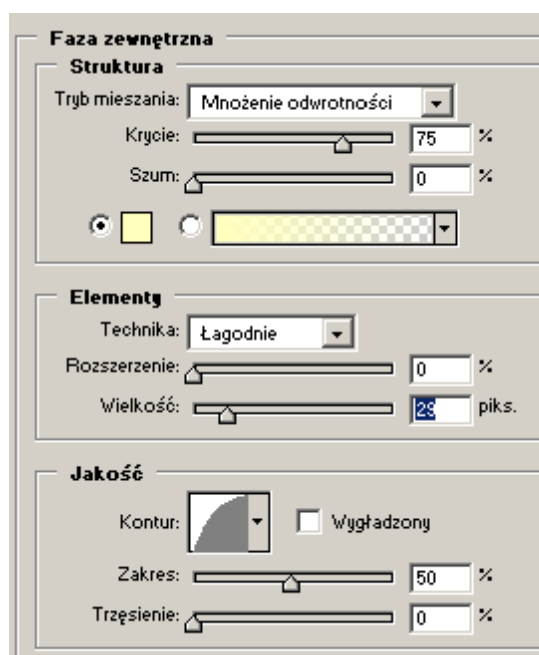


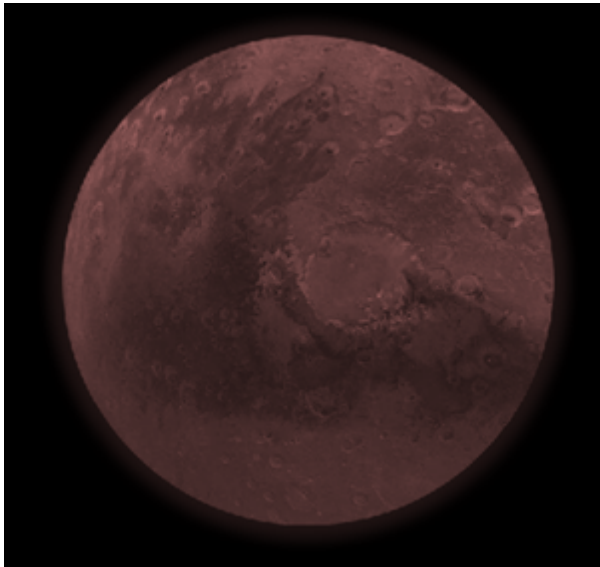
2. Otwieramy zdjęcie. Teraz **edycja/zdefiniuj wzorek**.

3. Tworzymy nowa warstwę. Na niej robimy zaznaczenie okrągłe. Następnie w **opcjach mieszania warstwy** nakładamy wzorek na nasze zaznaczenie.



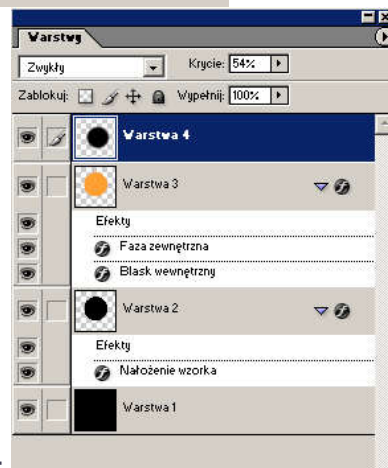
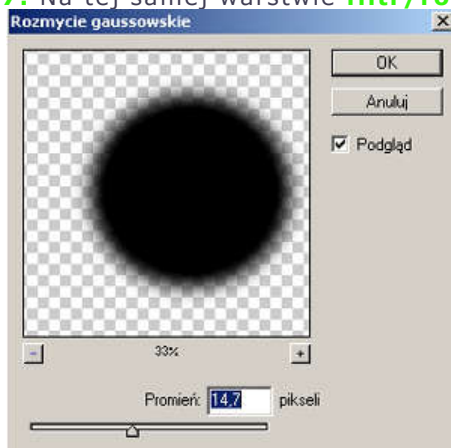
4. Teraz **filtr/zniekształć/sferyzacja**. Powtarzamy kilka razy.
5. Dodajemy kolejną warstwę. Wypełniamy ją barwą pomarańczową z kryciem około 30%. W **Opcjach Mieszania Warstwy** określamy **blask wewnętrzny** oraz **fazę zewnętrzną**.





6. Dodajemy następną warstwę. Wypełniamy ją barwą czarną z kryciem około 50%.  
Przesuwamy ją na brzeg planety.

7. Na tej samej warstwie **filtr/rozmycie/rozmycie gaussowskie**.



8. Widok warstw:

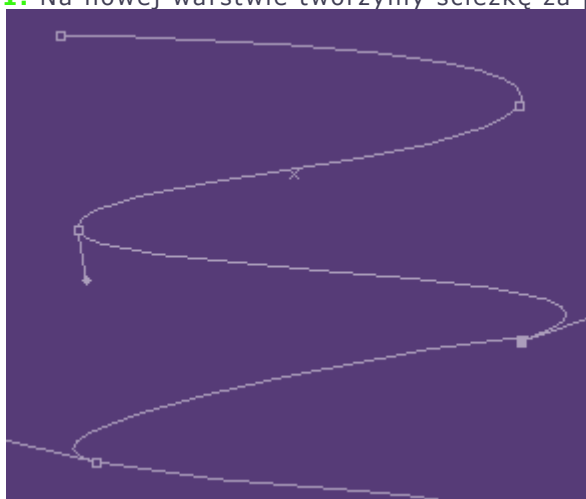
Zadanie 10.



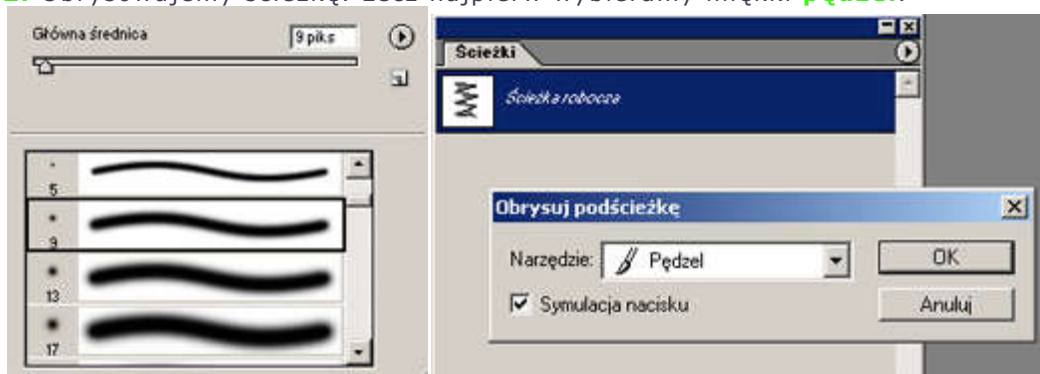
Efekt świecenia:



1. Na nowej warstwie tworzymy ścieżkę za pomocą narzędzia **pióro**.

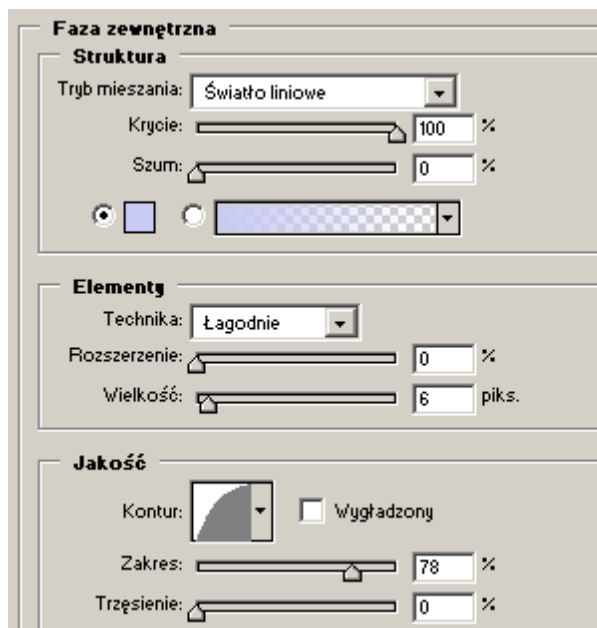


2. Obrysowujemy ścieżkę. Lecz najpierw wybieramy miękki **pędzel**.

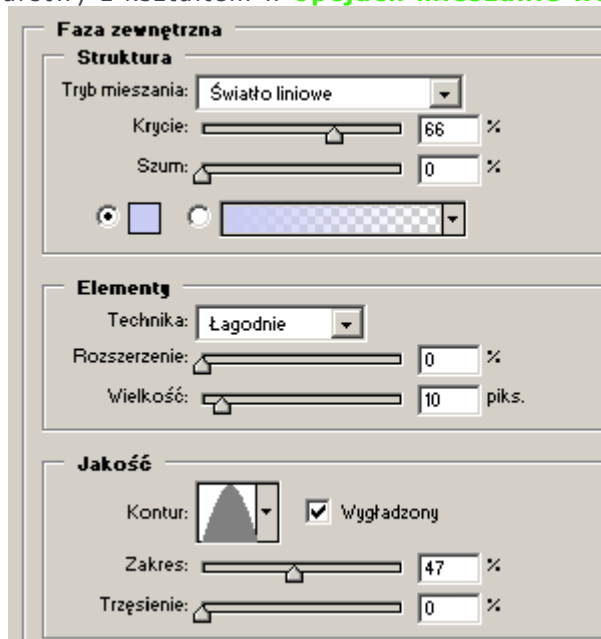


3. Powielamy tą warstwę dwukrotnie. Teraz mamy trzy warstwy z kształtem.
4. Dla pierwszej warstwy z kształtem w **opcjach mieszanie warstwy** ustawiamy **fazę zewnętrzną**





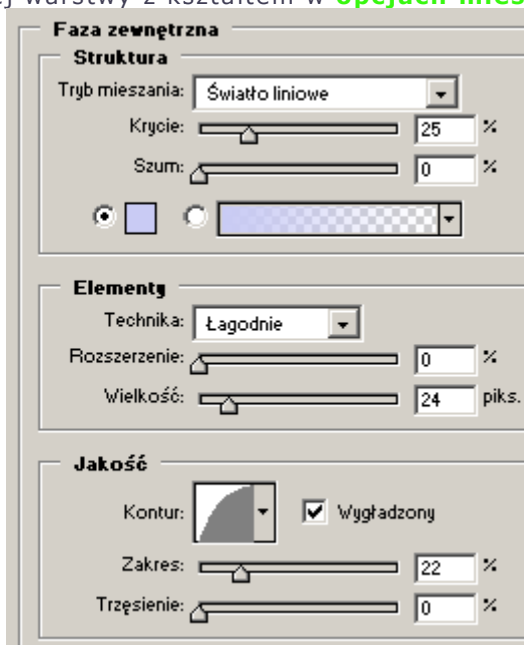
5. Dla drugiej warstwy z kształtem w **opcjach mieszanie warstwy** ustawiamy **fazę**



**zewnętrzną.**

6. Dla trzeciej warstwy z kształtem w **opcjach mieszanie warstwy** ustawiamy **fazę**

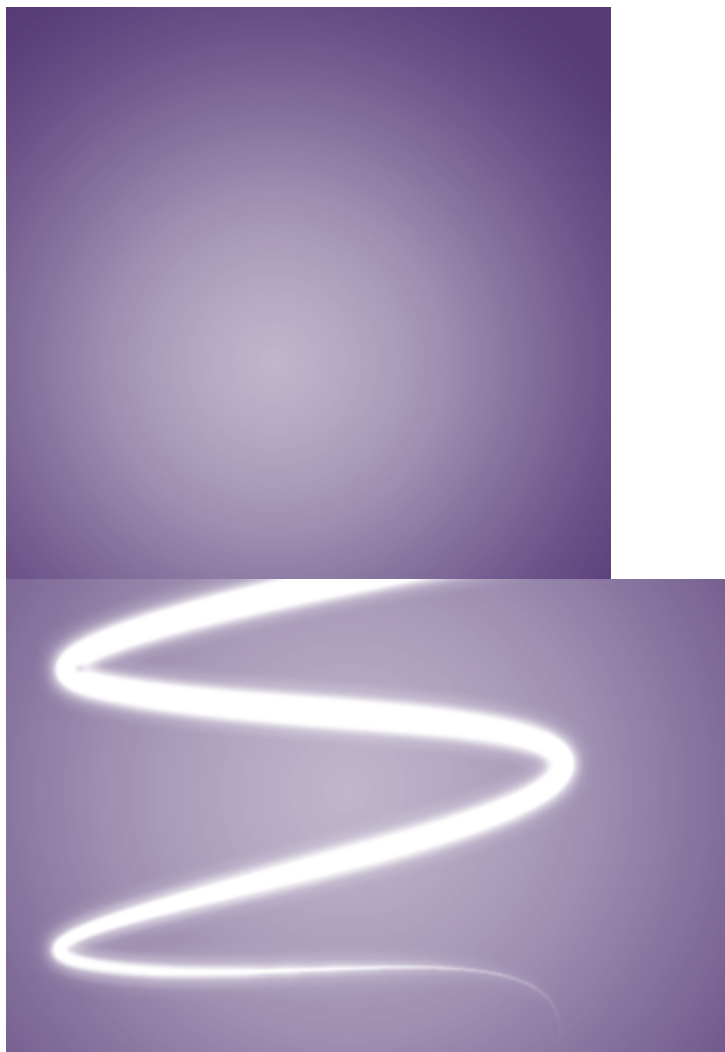
**zewnętrzną.**



7. Efekt:

8. Teraz dla wzmocnienia efektu świecenia tworzymy nową warstwę (między tłem a kształtem). I nakładamy na nią gradient.





Zadanie 11.



Ramka zrobiona przy pomocy wtapiania zaznaczenia:

1. Otwieramy fotkę. Tworzymy **zaznaczenie eliptyczne**.



2. Na nowej warstwie odwracamy zaznaczenie **Ctrl+Shift+I**.

3. W menu **zaznacz/zmień/wtapianie (Shift+f6)** ustawiamy wartość 16.

4. Wypełniamy zaznaczenie kolorem białym.

## Zadanie 12.

Ramka zrobiona przy pomocy wtapiania zaznaczenia z teksturą:



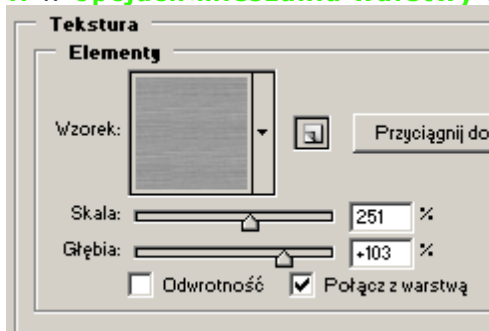
1. Otwieramy fotkę. Tworzymy **zaznaczenie eliptyczne**.



2. Na nowej warstwie odwracamy zaznaczenie **Ctrl+Shift+I**.

3. W menu **zaznacz/zmień/wtapienie (Shift+f6)** ustawiamy wartość 34.

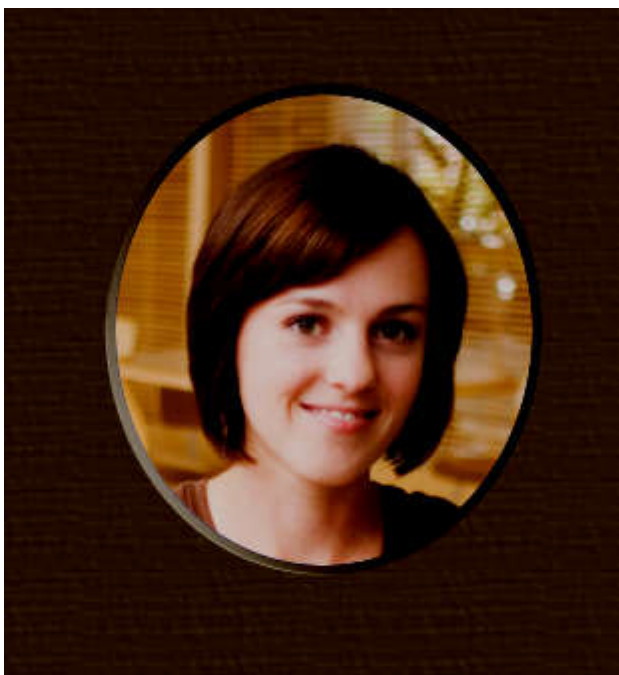
4. W **opcjach mieszania warstwy** ustalamy teksturę.



5. Wypełniamy zaznaczenie teksturą poprzez narzędzie **wiadro z farbą**.

### Zadanie 13.

Ramka zrobiona za pomocą opcji mieszania warstw:

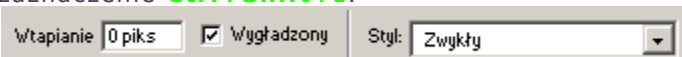


1. Otwieramy fotkę. Tworzymy **zaznaczenie eliptyczne**.

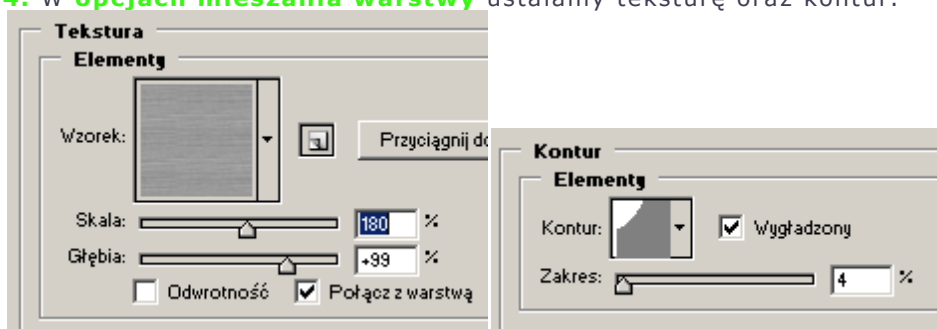


2. Na nowej warstwie odwracamy zaznaczenie **Ctrl+Shift+I**.

3. **Wtapienie** ustawiamy na 0 px.



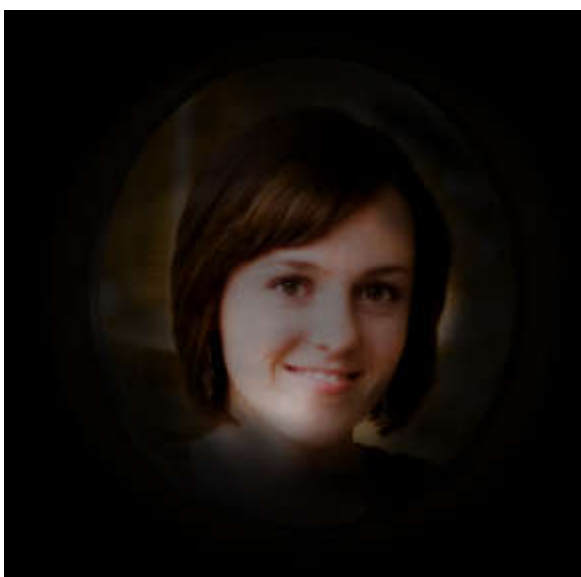
4. W **opcjach mieszania warstwy** ustalamy teksturę oraz kontur.



5. Wypełniamy zaznaczenie teksturą poprzez narzędzie **wiadro z farbą**.

Zadanie 14.

Ramka zrobiona za pomocą narzędzia gumka:







1. Otwieramy obrazek **Ctrl+O**.
2. Wybieramy narzędzie **gumka** z miękką końcówką.



3. Obrysowujemy twarz zmieniając wartości **krycia** oraz **przeptywu**.



## Zadanie 15.

Oto jak szybko, aczkolwiek niezbyt dokładnie usunąć kolor z obrazka:



1. Otwieramy obrazek **Ctrl+O**.



2. Powielamy warstwę **Ctrl+J**.

3. Na powielonej **Ctrl+Shift+U**. Tracimy kolor.

4. Narzędziem **gumka** odślaniamy obszary, które mają pozostać kolorowe.



## Zadanie 16.

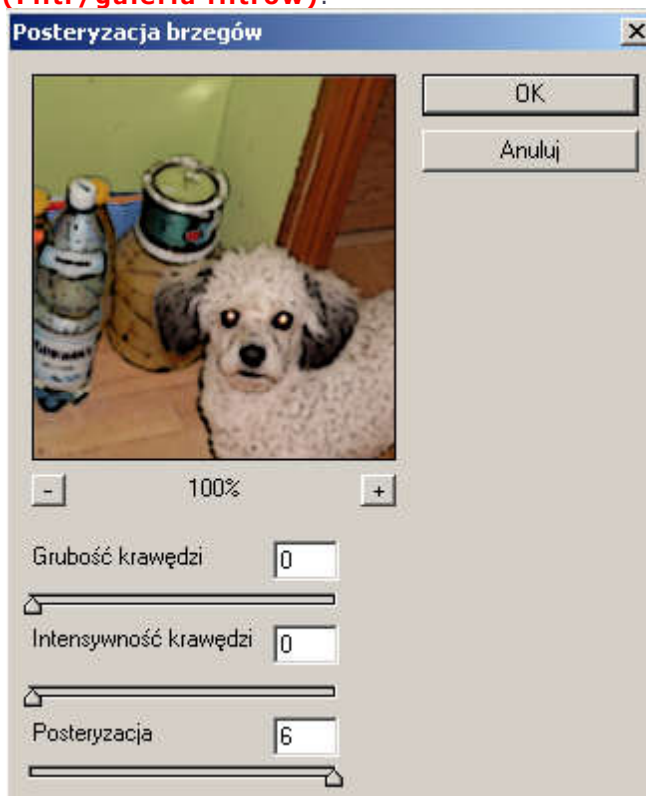


Prosty i szybki efekt rysunku:

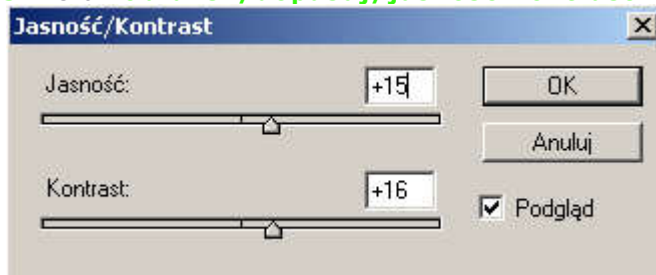
1. Otwieramy obrazek z Gagatkiem. Następnie powielamy warstwę **Ctrl+J**.



2. Na powielonej warstwie stosujemy **filtr/artystyczny/posteryzacja brzegów** (**Filtr/galeria filtrów**).



3. Teraz **obrazek/dopasuj/jasność-kontrast**.



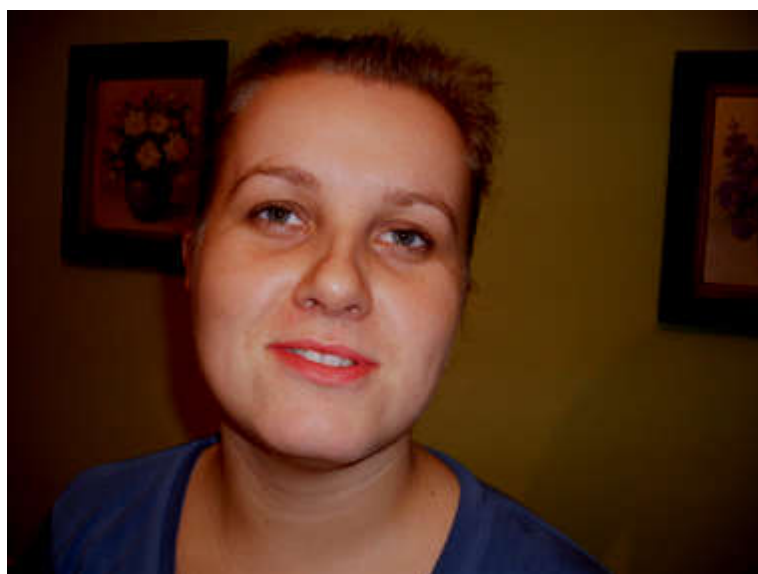
4. Następnie **filtr/artystyczny/wycinanka** (**Filtr/galeria filtrów**).



5. Zmniejszamy **krycie** na 70%. Gotowe.



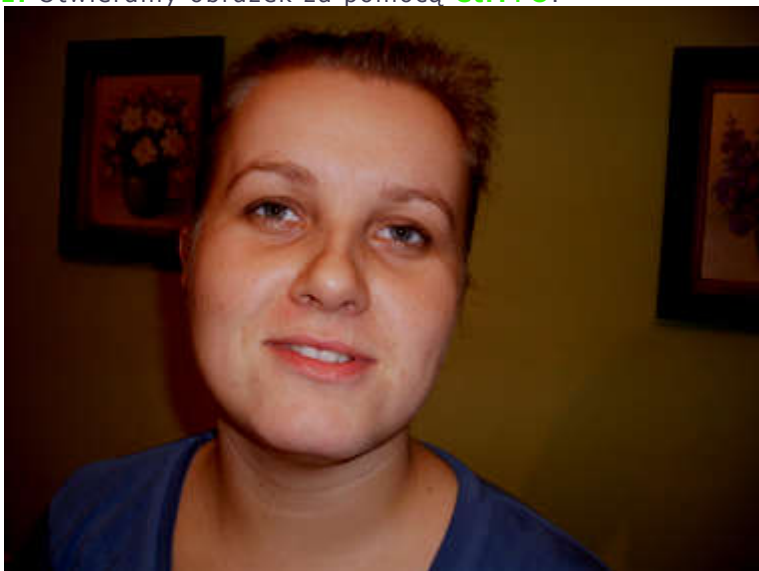
Zadanie 17.



Zmiana koloru ust:



1. Otwieramy obrazek za pomocą **Ctrl+O**.



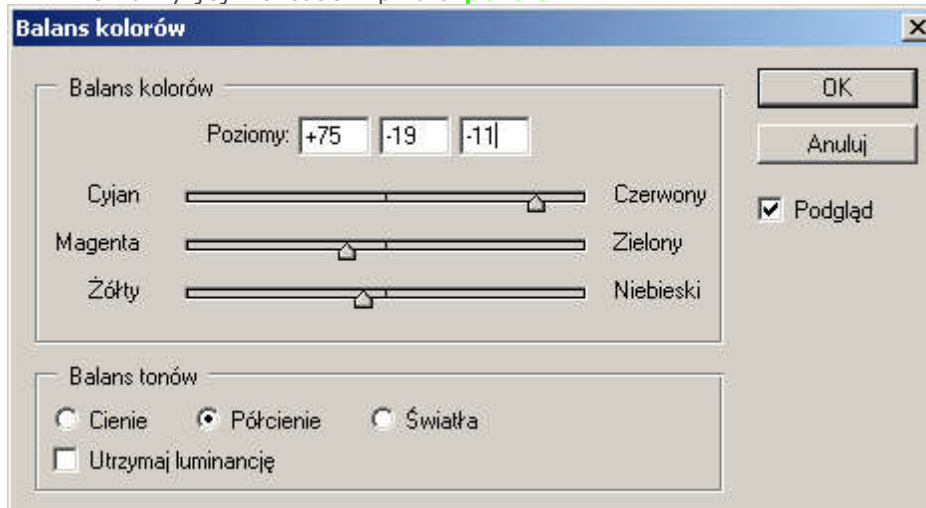
2. Obrysowujemy usta **lasssem** z wtapianiem 2px.



3. Dodajemy warstwę dopasowania **balans kolorów**.

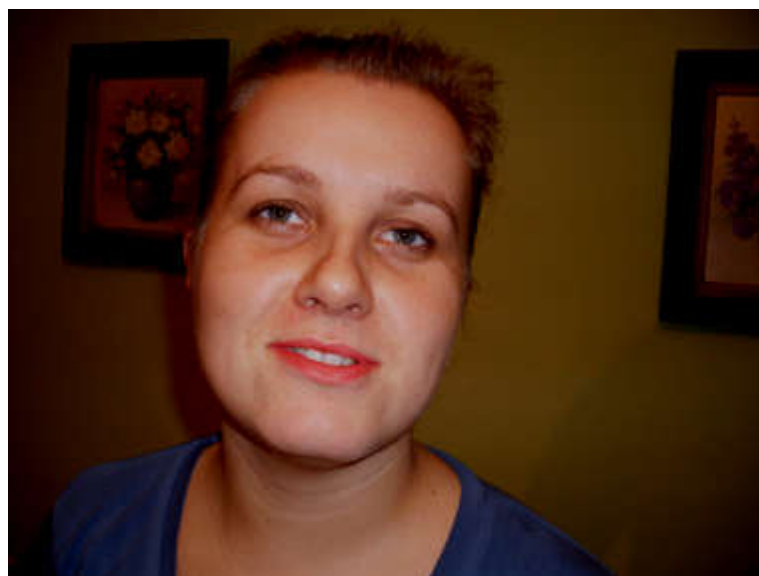


4. Zmieniamy jej wartości np. dla **półcieni**.



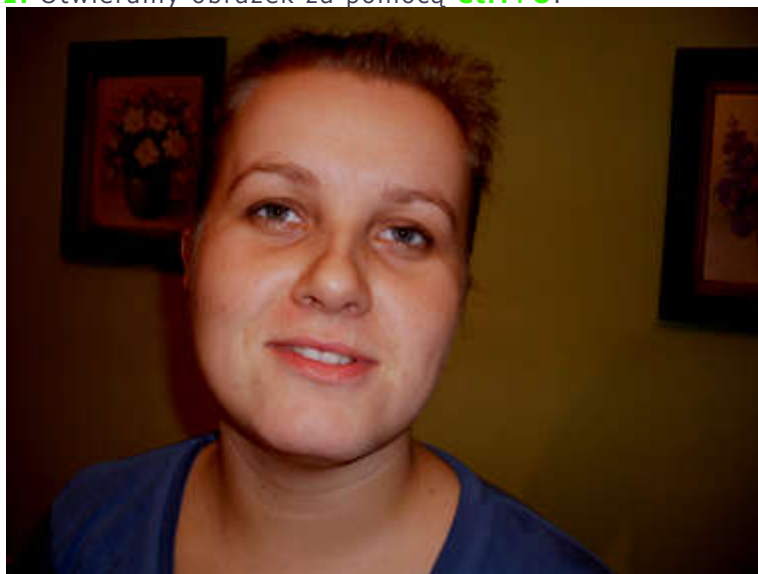
5. Na koniec możemy dla realistyczniejszego efektu użyć na ustach **filtr/rozmycie/rozmycie gaussowskie**.

Zadanie 18.



Zmiana koloru ust:

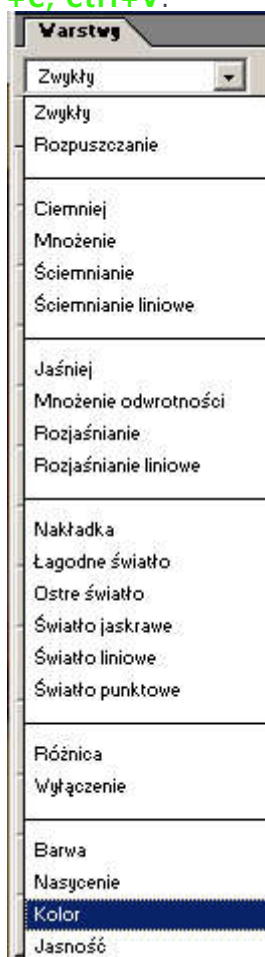
1. Otwieramy obrazek za pomocą **Ctrl+O**.



2. Obrysowujemy usta **lassem** z wtapianiem 2px.



3. Kopiujemy zaznaczenie na nową warstwę **Ctrl+C, Ctrl+V**.



4. Zmieniamy tryb mieszania warstwy na **kolor**.

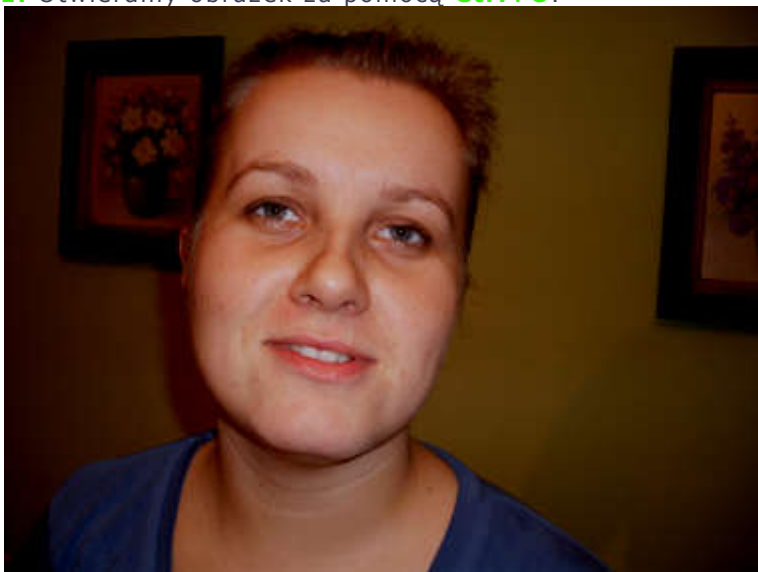
5. Ustawiamy parametry **obrazek/dopasuj/barwa-nasycenie** (kolorujemy).
6. Gotowe.

#### Zadanie 19.



Zmiana koloru oczu:

1. Otwieramy obrazek za pomocą **Ctrl+O**.



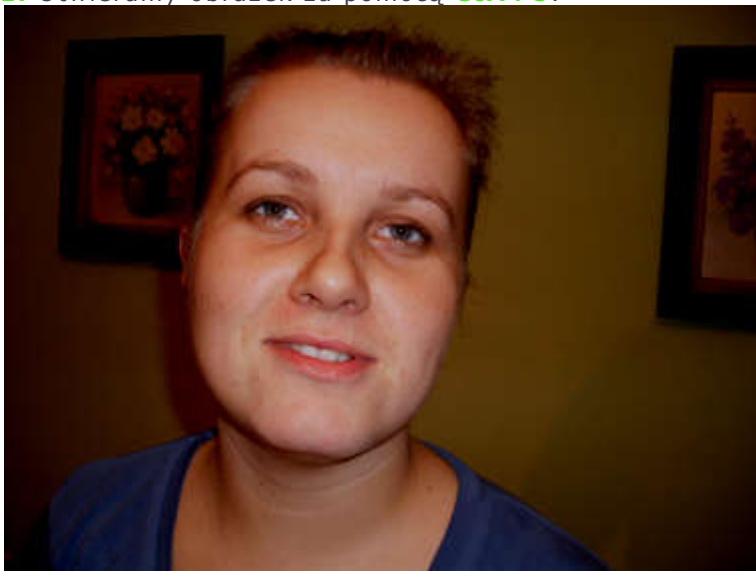
2. Obrysowujemy oczy **lassem** z wtapianiem 2px.
3. Dodajemy warstwę dopasowania **balans kolorów**.
4. Zmieniamy jej wartości np. dla **półcieni**.
5. Na koniec możemy dla realistyczniejszego efektu użyć na ustach **filtr/rozmycie/rozmycie gaussowskie**.

## Zadanie 20.



Zmiana koloru oczu:

1. Otwieramy obrazek za pomocą **Ctrl+O**.



2. Obrysowujemy oczy **lassem** z wtapianiem 2px.

3. Kopiujemy zaznaczenie na nową warstwę **Ctlr+C, Ctrl+V**.

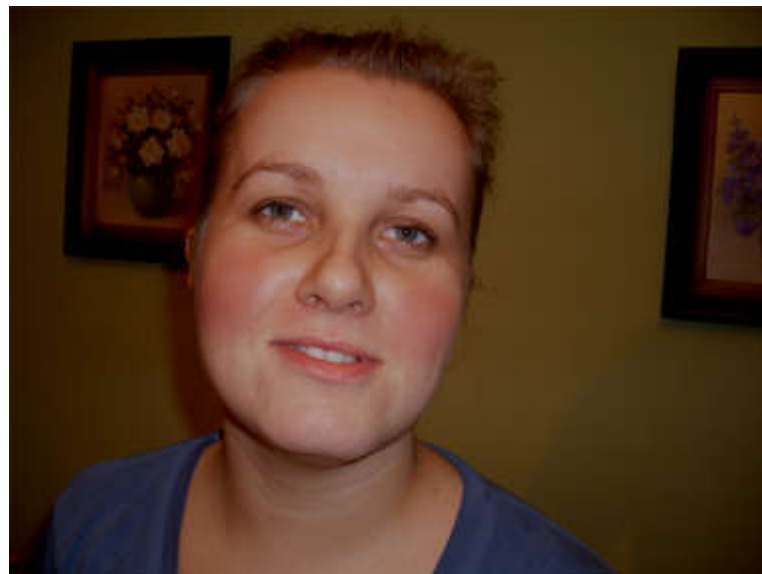


4. Zmieniamy tryb mieszania warstwy na **kolor**.

5. Ustawiamy parametry **obrazek/dopasuj/barwa-nasycenie** (kolorujemy).

6. Gotowe.

## Zadanie 21.



Dodanie rumieńca:

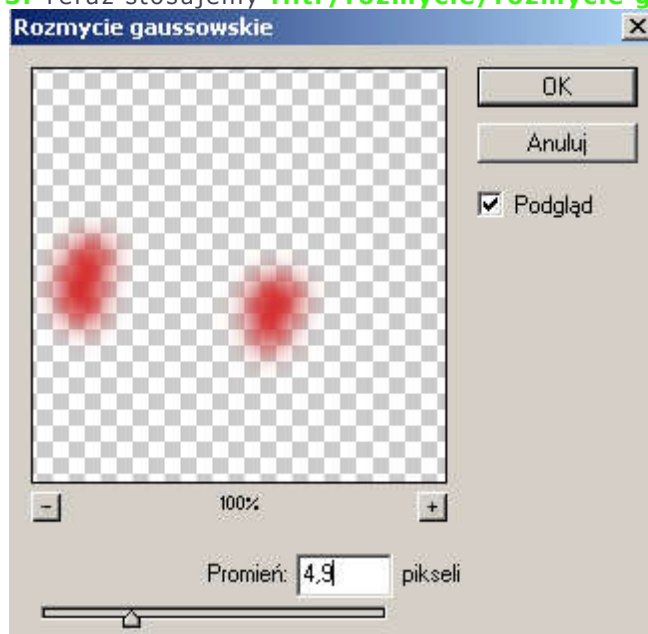
1. Otwieramy obrazek za pomocą **Ctrl+O**.



2. Na nowej warstwie rysujemy **pędzlem** rumieniec.



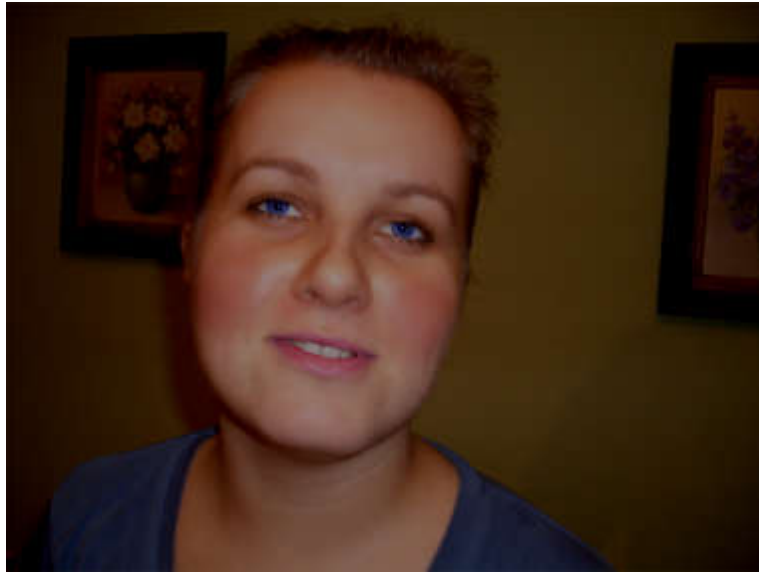
3. Teraz stosujemy **filtr/rozmycie/rozmycie gaussowskie**.



4. Na koniec zmniejszamy **krycie warstwy** na około 20%.

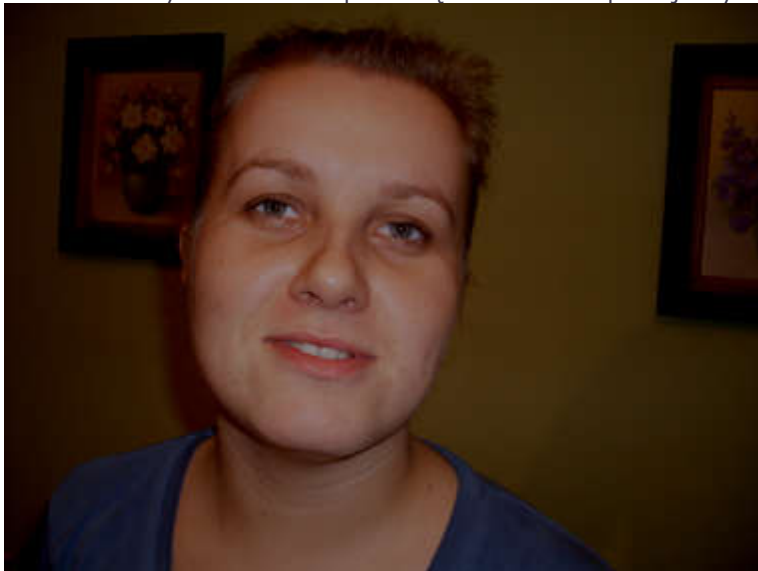


## Zadanie 22.



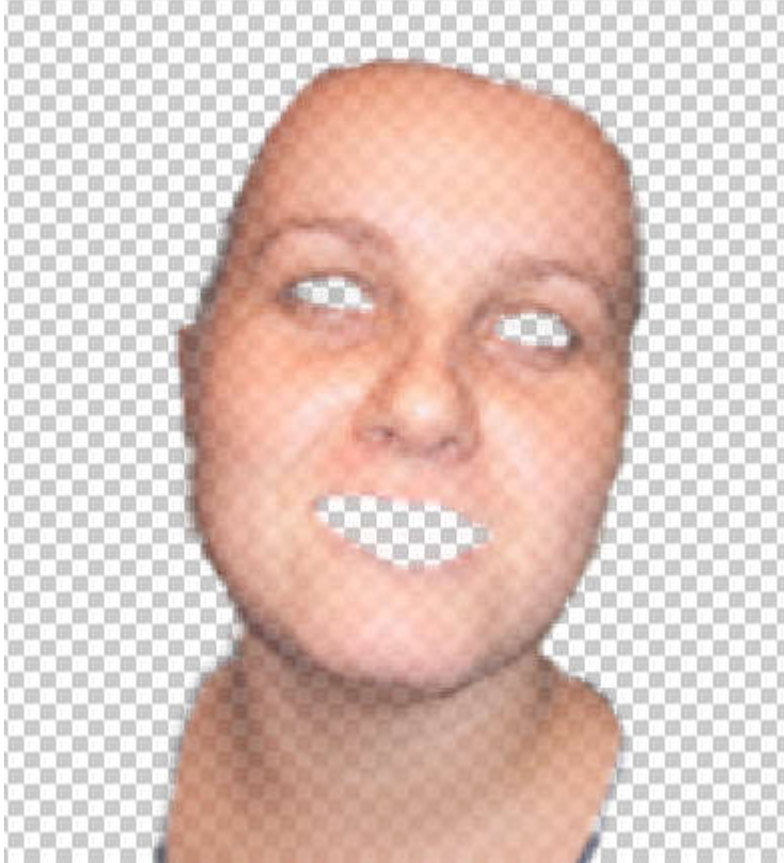
Wygładzenie skóry:

**1.** Otwieramy obrazek za pomocą **Ctrl+O**. Duplikujemy warstwę.

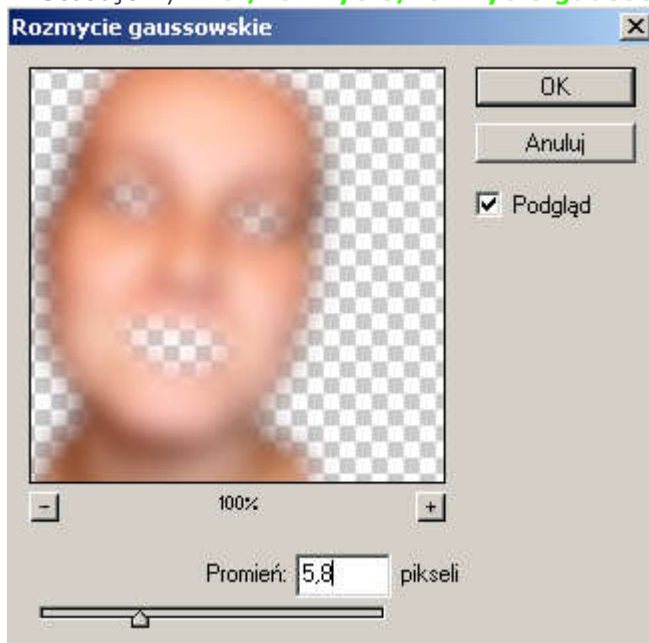


**2.** Pieg i znamiona likwidujemy **pędzlem korygującym**.

3. Obrysowujemy twarz **lassem**. Usta, oczy i rzęsy likwidujemy **gumką**.



4. Stosujemy **filtr/rozmycie/rozmycie gaussowskie**.



5. Ewentualnie dla połysku skóry stosujemy **obrazek/dopasuj/poziomy**.

### Zadanie 23.



Szybki tekst :

1. Na nowej warstwie piszemy tekst, naciskamy **Ctrl+E**, aby połączyć tekst z dolną



(czarną) warstwą.

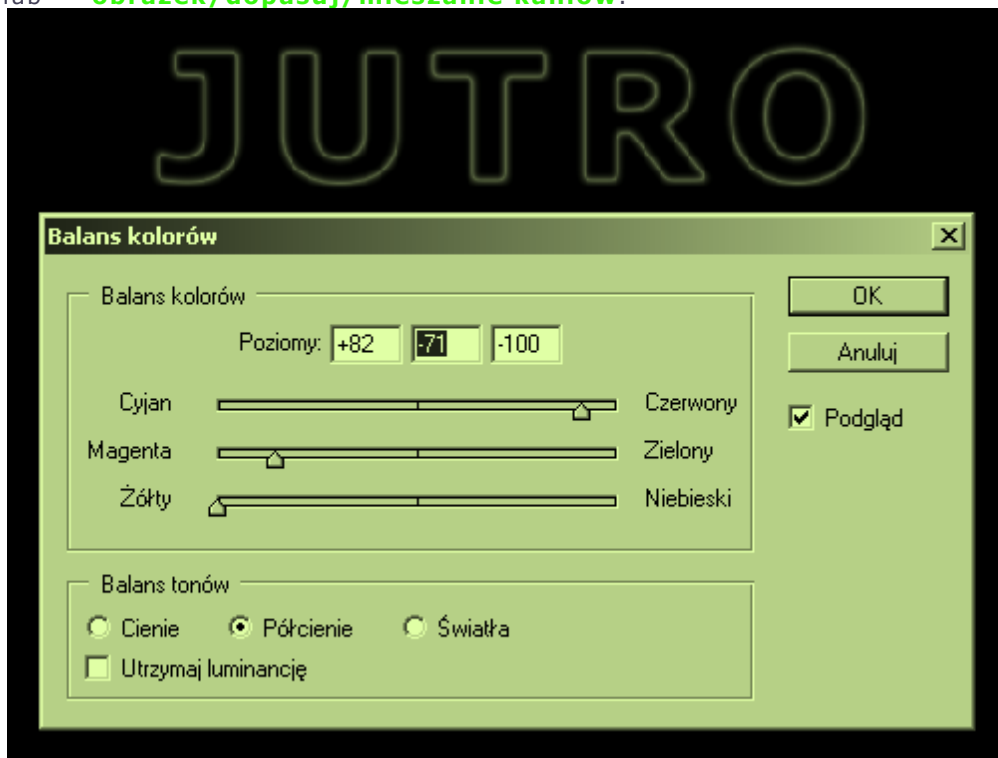
2. Teraz **filtr/rozmycie/rozmycie gaussowskie**.



3. Następnie **filtr/stylizacja/solaryzacja**.



4. Klikamy **obrazek/dopasuj/balans kolorów** aby dodał nieco koloru napisowi lub **obrazek/dopasuj/mieszanie kątów**.



5. Kolejno **filtr/zniekształć/współrzędne biegunowe**. Wybieramy biegunowe na kartezjańskie.

6. Dajemy **obrazek/obróć obszar roboczy**. Wybieramy 90 stopni w prawo.

7. Teraz **filtr/stylizacja/wiatr**. Wybieramy w prawo lub lewo. Powtarzamy filtr.



8. Dajemy **obrazek/obróć obszar roboczy**. Wybieramy 90 stopni w lewo.

9. Kolejno **filtr/zniekształć/współrzędne biegunowe**. Tym razem wybieramy kartezjańskie na biegunowe.

10. Efekt w zależności od kierunku wiatru:



Zadanie 24.



Obrysowanie postaci i wypełnienie:

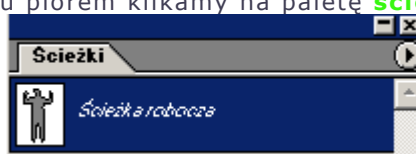
1. Zaczynamy od obrysowania postaci **piórem**. Nie musi być zbyt dokładnie. Należy pamiętać, że po zaznaczeniu punktu możemy jednym z jego punktów pomocniczych korygować krzywiznę ścieżki, a drugim określamy kierunek przez który przejdzie

kolejny punkt ścieżki. Z **Ctrl** przenosimy punkty ścieżki, a z **Alt** punkty

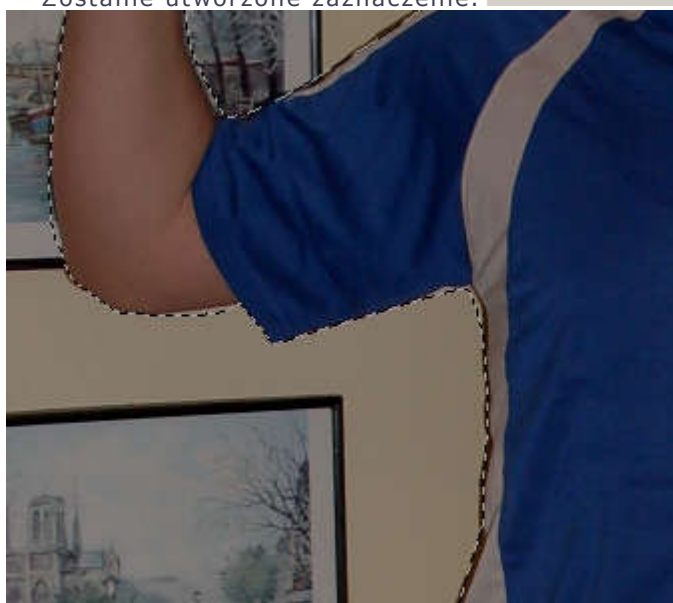


pomocnicze.

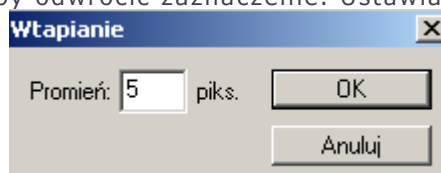
**2.** Po wykonaniu i zamknięciu obrysu piórem klikamy na paletę **ścieżki** z **Ctrl**.



Zostanie utworzone zaznaczenie.



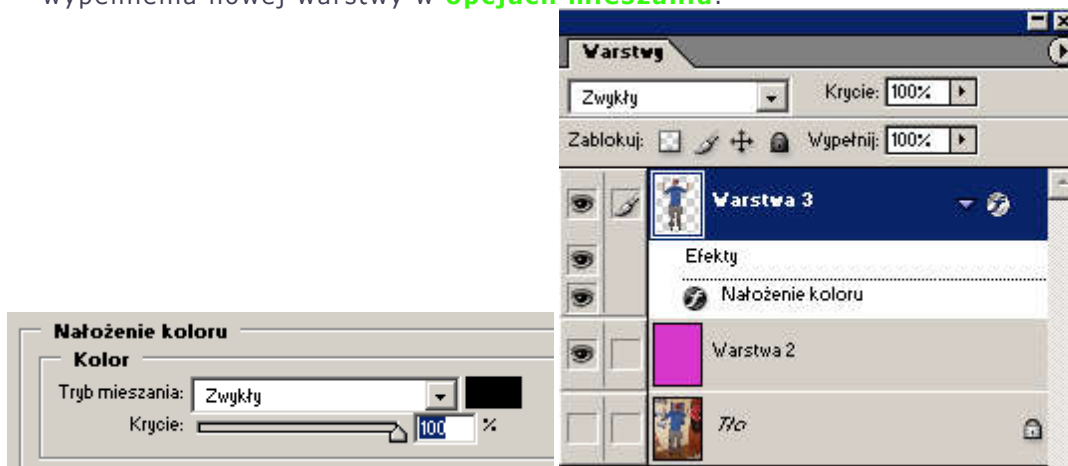
**3.** Naciskamy **Shift+Ctrl+I** aby odwrócić zaznaczenie. Ustawiamy wtapianie w



menu **zaznacz/wtapianie**.



4. Naciskamy **Ctrl+J** aby skopiować zaznaczenie na nową warstwę. Ustawiamy kolor wypełnienia nowej warstwy w **opcjach mieszania**.



Efekt:

Zadanie 25.



Usuwanie postaci ze zdjęcia:

1. Otwieramy zdjęcie w którym chcemy usunąć niepożądane osoby lub przedmioty.

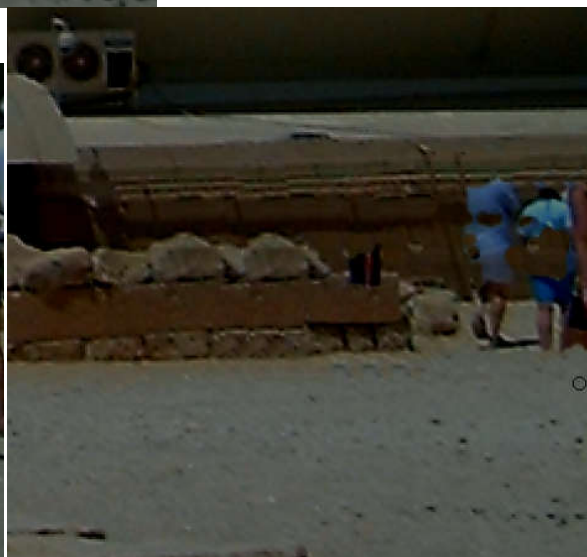


2. Wybieramy z belki narzędzi przycisk stempel. Przyciskamy klawisz **Alt** i lewy przycisk myszy, aby określić odległość **stempla** od pola jaki kolor ma przyjąć



miejsce które chcemy skorygować.

3. Zaczynamy usuwanie postaci ze zdjęcia.



4. Jeżeli po użyciu stempla nie jesteśmy zadowoleni z efektu, ponieważ w niektórych miejscach nie udało się nam dobrze skorygować zdjęcia, wybieramy pipetę i



pobieramy próbkę koloru.



5. Wybieramy pędzel i ostatnimi pociągnięciami korygujemy zdjęcie.



6. Gotowe.