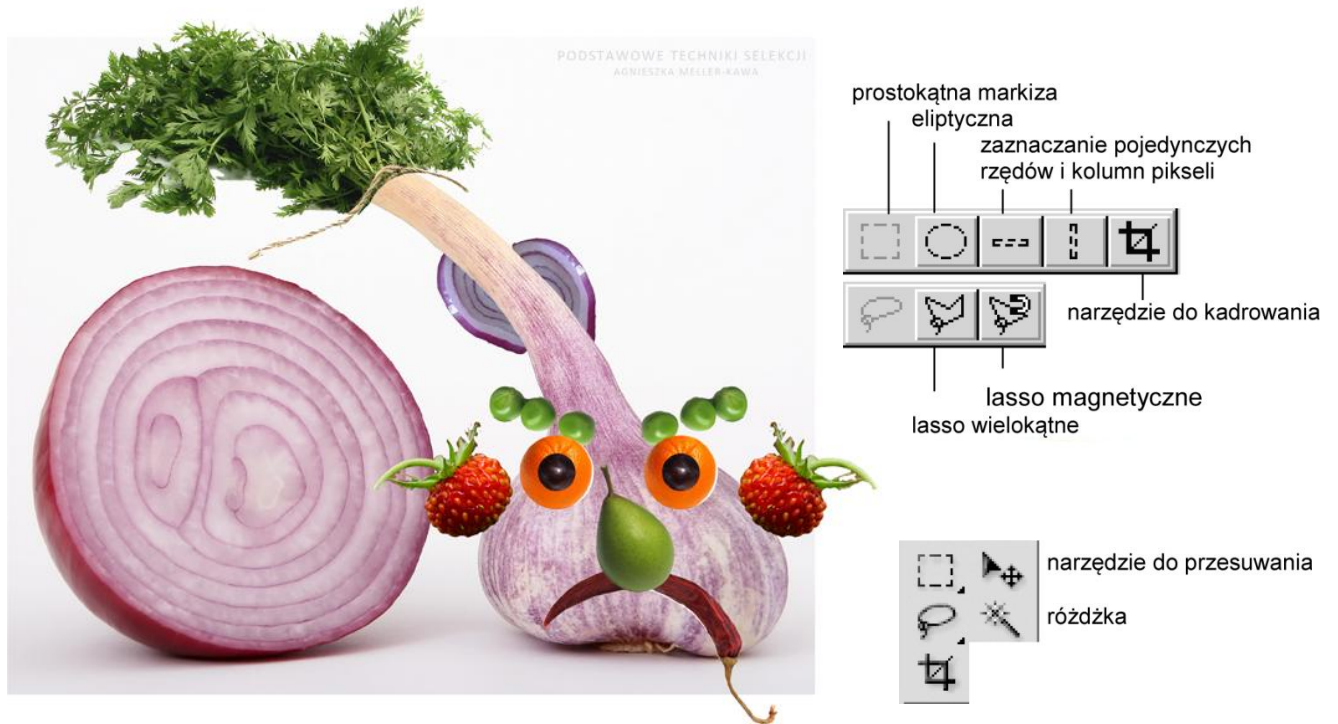


PODSTAWOWE SPOSOBY SELEKCJI¹



1. Otwórz obraz startowy oraz obraz pokazujący przykładowy koniec ćwiczenia. Obejrzyj obrazy zwiększając i zmniejszając ich skalę wyświetlania.



Lupa pozwala powiększać obraz, lub, z wciśniętym klawiszem **ALT**, zmniejszać go. Jest możliwość wyzwolenia lupy podczas działania innego narzędzia:

- powiększanie – **spacja, klawisz CTRL, kliknięcie**
- zmniejszanie – **spacja, klawisz ALT, kliknięcie,**

a także powiększania lub zmniejszania przy pomocy klawiszy: **CTRL + i** i **CTRL –**

Do sterowania wielkością wyświetlanego obrazu służy także okno nawigatora (**Window > Navigator**)

Narzędzie rączka umożliwia przesuwanie obrazu. Wyzwolenie rączki jest możliwe także przez naciśnięcie klawisza **spacji**.

2. Przy pomocy eliptycznego narzędzia selekcji, pomagając sobie klawiszami: **spacji, ALT** i **SHIFT** wyselekcjonuj kulkę pojedynczego winogrona. Rozpocznij zaznaczanie od środka winogrona.



- wciśnięty klawisz **ALT** przeniesie środek zaznaczenia w miejsce pierwszego kliknięcia
- wciśnięty klawisz **SHIFT** zmieni elipsę w okrąg
- **spacja** umożliwi przesunięcie zaznaczenia we właściwe miejsce

3. Narzędziem do przesuwania przenieś winogrono na pomarańczę.



Inne przydatne skróty:

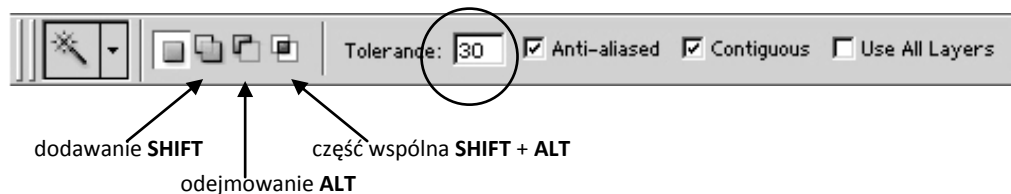
- cofanie jednego ruchu **CTRL Z**
- cofanie kolejnych ruchów **CTRL ALT Z** (cofanie możliwe jest także z poziomu historii: **Window > History**)
- rezygnacja z zaznaczenia **CTRL D**

¹ Na bazie oficjalnych materiałów szkoleniowych Adobe Systems Inc do programu Photoshop 5

4. Za pomocą narzędzi z menu **Edit > Transform > ... (CTRL T)** zmniejsz skalę „owocowego oka”. W celu zachowania proporcji skalowania ciągnąc za narożny znacznik przytrzymaj klawisz **SHIFT**.



5. Narzędziem do przesuwania z przytrzymanym klawiszem **ALT** skopiuj i przenieś oko na zdjęcie główki czosnku. Analogicznie skopiuj i przenieś drugie oko przytrzymując klawisz **SHIFT** dla umieszczenia go w jednej linii. Zrezygnuj z zaznaczenia (**CTRL D**).
6. Przy pomocy różdżki zaznacz gruszkę. Różdżka działa na zasadzie wyboru punktów o takim samym, bądź podobnym kolorze. Określ tolerancję z jaką mają być wybierane punkty, a następnie wskaż wewnątrz gruszki i dodawaj (z przytrzymanym klawiszem **SHIFT**) lub odejmuj (z przytrzymanym klawiszem **ALT**) części obrazu od selekcji. Skopiuj gruszkę do nowej warstwy (**CTRL J**), przenieś ją w miejsce nosa i dopasuj skalę.



7. Na rolegie warstw powróć do warstwy tła i miękkim lassem, niedbając o precyzję, zaznacz obszar ze środkową papryką. Aby usunąć białe tło wybież różdżkę i, z przytrzymanym klawiszem **ALT**, odejmij je od zaznaczenia. Dopasuj obrót, skalę i kierunek odbicia (**Flip Horizontal / Vertical**, albo ujemna wartość skali szerokości lub wysokości), a następnie umieść wąs na ilustracji.



8. Lasso zwykłe, wielokątne i magnetyczne – dodatkowe informacje:



Podczas tworzenia zaznaczenia istnieje możliwość przeskakiwania z lasso zwykłego na lasso wielokątne. Należy wówczas przytrzymać klawisz **ALT**, a następnie dbać o to by do końca zaznaczenia wciśnięty był przynajmniej jeden klawisz – klawisz myszki (lasso zwykłe) i/lub klawisz ALT (lasso wielokątne).



W selekcji obiektów z wyraźnie akcentującymi krawędziami sprawdza się lasso magnetyczne. Należy wskazać nim punkt na obrysie, zwolnić klawisz myszki i przesuwać kursor wzdłuż krawędzi. Możliwe jest samodzielne dodawanie punktów, wymazywanie ich (DELETE), domykanie zaznaczenia (CTRL) i rezygnacja z lasso (ESC).

9. Narzędziem do szybkiej selekcji wybierz zatyczki do uszu (poziomki), brwi (trzy groszki), czuprynę (natka marchewki). W zależności od wygody możesz pracować na kopiach obiektów przeniesionych do nowych warstw (**CTRL J**). Pamiętaj o wykorzystywaniu klawiszy funkcyjnych– kopiowane **ALT**, przesunięcie w jednej linii **SHIFT**, odbicie poziome...



10. Dowolnymi metodami wyselekcjonuj pozostałe elementy (plaster cebuli, ew. winogrona...).

Schowanie elementu pod główkę czosnku jest możliwe przy użyciu pędzla historii (w przypadku pracy na jednej warstwie) lub z wykorzystaniem maski warstwy (w pracy na wielu warstwach).

11. Wykorzystując zdobyte umiejętności stwórz własną wersję sąsiedniej postaci.

12. Narzędziem do kadrowania obetnij zbędną część pracy.

