

## Obraz wart więcej niż tysiąc słów

Jeśli jesteś pracownikiem działu marketingu, właścicielem sklepu internetowego, blogerem czy osobą prowadzącą fanpage na portalach społecznościowych, dobrze wiesz, że aby zainteresować sobą potencjalnego konsumenta, trzeba koniecznie użyć dobrej, przyciągającej oko fotografii lub grafiki. Jeśli brakuje Ci wiedzy i narzędzi, a wizualizacje, infografiki i zdjęcia, które umieszczasz w sieci, nie przynoszą pożądanego efektów, zajrzyj do tej książki! Oto pierwszy na polskim rynku podręcznik o wykorzystaniu najpopularniejszego programu graficznego na świecie — Photoshopa — w działalności e-commerce i social media. Ponieważ e-handel i media społecznościowe wykorzystują zlepek technologii, umiejętności i doświadczeń z różnych branż, w tej książce Photoshop i zadania w nim wykonywane przeplatają się z poradami dotyczącymi właściwej i skutecznej promocji online.

## Zawartość DVD:

Na płycie DVD dołączonej do książki czytelnik znajdzie dodatkowe ćwiczenia oraz materiały wideo, do których w książce odwołuje się autor.

---

**Sebastian Kończak** — pasjonat grafiki komputerowej z kilkunastoletnim stażem. Poprzez swój blog <http://blog.psboy.pl>, szkolenia wideo i artykuły w prasie fachowej tłumaczy, jak wykorzystać programy graficzne do tworzenia wspaniałych rzeczy. Dzięki niemu wielu internautów ma okazję doskonalić swoje umiejętności pracy z Photoshopem, Illustratorem lub InDesignem. Jego zaangażowanie w propagowanie grafiki komputerowej zostało docenione przez firmę Adobe, która zaprosiła go do grona uczestników programów Adobe Influencers i Adobe Community Profe

## Wstęp (9)

### Rozdział 1. Teoria na początek (13)

- 1.1. Zasady kompozycji w e-commerce (14)
  - 1.1.1. Nagłówek, treść, stopka (14)
  - 1.1.2. Logo i logotyp (15)
  - 1.1.3. Wyszukiwarka (15)
  - 1.1.4. Linki i odnośniki (16)
  - 1.1.5. Przyciski (16)
  - 1.1.6. Produkty (16)
  - 1.1.7. Zdjęcia produktowe (18)
  - 1.1.8. Proces zakupowy (18)
  - 1.1.9. Pusta przestrzeń (19)
- 1.2. Psychologia koloru w e-commerce (20)
  - 1.2.1. Dobre praktyki kolorystyczne - tło (24)
  - 1.2.2. Dobre praktyki kolorystyczne - przyciski i inne kluczowe elementy (24)
  - 1.2.3. Dobre praktyki kolorystyczne - komunikaty dla klienta (24)
  - 1.2.4. Dobre praktyki kolorystyczne - tekst (24)
- 1.3. 10 przykazań efektywnej pracy w Photoshopie (25)
- 1.4. Dobre nawyki podczas pracy w systemach Windows i Mac OS (32)
  - 1.4.1. Stwórz strukturę katalogów i grupuj pliki tematycznie (32)
  - 1.4.2. Sprzątaj od czasu do czasu (32)
  - 1.4.3. Archiwizuj dane (33)
  - 1.4.4. Używaj programu do zarządzania zadaniami (33)
  - 1.4.5. Działaj bezpiecznie i rozsądnie (33)
  - 1.4.6. Korzystaj z Dropboxa do współpracy zdalnej (33)
  - 1.4.7. Korzystaj z FileZilla do przesyłania plików na serwer (33)
  - 1.4.8. Aktualizuj oprogramowanie (34)

### Rozdział 2. Tworzenie grafiki dla sklepu internetowego (35)

- 2.1. Dobór kolorów (36)
  - 2.1.1. Reguły doboru kolorów (36)
  - 2.1.2. Korzystanie z gotowych zestawów kolorystycznych (39)
  - 2.1.3. Tworzenie własnych zestawów kolorystycznych (40)
  - 2.1.4. Tworzenie zestawów w aplikacji Adobe Color CC (41)
- 2.2. Dobór fontów (44)
  - 2.2.1. Serwisy z darmowymi fontami (45)
  - 2.2.2. Google Fonts (47)
  - 2.2.3. Adobe Typekit (48)
  - 2.2.4. Brick.im (50)
- 2.3. Tworzenie szkieletów i projektów stron internetowych (50)
  - 2.3.1. Pomiary (52)
  - 2.3.2. Podstawowe kształty (55)
  - 2.3.3. Tworzenie i formatowanie tekstu (57)
  - 2.3.4. Tworzenie struktury (60)
- 2.4. Tworzenie elementów graficznych sklepu (62)
  - 2.4.1. Logo (62)
  - 2.4.2. Fawikona (66)
  - 2.4.3. Ikony (68)
  - 2.4.4. Eksport gotowych plików (71)
  - 2.4.5. Zapis do internetu (76)
- 2.5. Sam nie podążasz, czyli współpraca z programistą (78)

### **Rozdział 3. Edycja fotografii produktowej (81)**

- 3.1. Tworzenie dobrych zdjęć produktowych (82)
  - 3.1.1. Packshoty (85)
  - 3.1.2. Zdjęcia produktów w środowisku użycia (86)
  - 3.1.3. Zdjęcia z ludźmi (86)
  - 3.1.4. Makro i powiększenia (87)
  - 3.1.5. Kalibracja monitora (88)
- 3.2. Zgrywanie zdjęć z aparatu lub karty pamięci (90)
- 3.3. Zarządzanie zbiorem fotografii (92)
  - 3.3.1. Przeglądanie zdjęć (92)
  - 3.3.2. Ocenianie i grupowanie zdjęć (95)
- 3.4. Obróbka zdjęć w Camera Raw (98)
  - 3.4.1. Korekcje niedoskonałości obiektywu (100)
  - 3.4.2. Kadrowanie i prostowanie [wideo] (103)
  - 3.4.3. Balans bieli, czyli nastrój zdjęć [wideo] (106)
  - 3.4.4. Korekcja jasności i kontrastu [wideo] (108)
  - 3.4.5. Korekcja barwna [wideo] (115)
  - 3.4.6. Wyostrzanie i redukcja szumu [wideo] (117)
  - 3.4.7. Podnoszenie atrakcyjności zdjęć (121)
  - 3.4.8. Miejscowe korekcje tonalno-barwne [wideo] (124)
  - 3.4.9. Retusz [wideo] (129)
  - 3.4.10. Eksport i kończenie pracy z Camera Raw (132)
- 3.5. Edycja zdjęć i grafik w Photoshopie (134)
  - 3.5.1. Zmiana rozmiaru obrazu i modyfikowanie rozmiaru tła (134)
  - 3.5.2. Kadrowanie [wideo] (136)
  - 3.5.3. Tworzenie zoomów (138)
  - 3.5.4. Korekcja tonalno-barwna [wideo] (140)

- 3.5.5. Retuszowanie niedoskonałości [wideo] (145)
- 3.5.6. Wyostrzenie i redukcja potrząśnień [wideo] (148)
- 3.5.7. Wycinanie produktu z tła za pomocą szybkiego zaznaczania [wideo] (150)
- 3.5.8. Wycinanie produktu z tła za pomocą zakresu kolorów [wideo] (152)
- 3.5.9. Wycinanie produktu z tła za pomocą narzędzia Lasso (Lasso) (154)
- 3.5.10. Poprawianie niedoskonałych krawędzi zaznaczenia (155)
- 3.5.11. Fotomontaże i maski [wideo] (157)
- 3.5.12. Znaki wodne (161)

#### **Rozdział 4. Tworzenie materiałów promocyjnych (163)**

- 4.1. Statyczny baner reklamowy (164)
- 4.2. Animowany baner reklamowy [wideo] (167)
  - 4.2.1. Jak można animować w Photoshopie? (167)
  - 4.2.2. Animowanie położenia i widoczności (168)
  - 4.2.3. Tworzenie łagodnych przejść (169)
  - 4.2.4. Eksport animacji (169)
- 4.3. Grafiki promocyjne: slider i hero image (170)
- 4.4. Oferta sklepu w pliku PDF (172)
- 4.5. Reklama graficzna do Google AdWords (173)
- 4.6. Wideo (174)
  - 4.6.1. Importowanie i umieszczanie klipów wideo (174)
  - 4.6.2. Cięcia (176)
  - 4.6.3. Przejścia i efekty (176)
  - 4.6.4. Eksport do formatu webowego (177)
  - 4.6.5. Eksport do formatu kompatybilnego z YouTube (179)

#### **Rozdział 5. Materiały do social media i portali sprzedażowych (181)**

- 5.1. Facebook (182)
  - 5.1.1. Zdjęcie profilowe (182)
  - 5.1.2. Tło fanpage'a (183)
  - 5.1.3. Dopasowanie do siebie tła i awatara (183)
  - 5.1.4. Wytyczne dla materiałów do wykorzystania w postach (184)
  - 5.1.5. Wytyczne dla materiałów zamieszczanych w wydarzeniach (184)
- 5.2. Twitter (185)
  - 5.2.1. Zdjęcie profilowe (185)
  - 5.2.2. Tło profilu (186)
  - 5.2.3. Wytyczne dla materiałów do wykorzystania w tweetach (186)
- 5.3. YouTube (186)
  - 5.3.1. Ikona kanału (187)
  - 5.3.2. Grafika kanału (187)
  - 5.3.3. Tworzenie statycznych plansz do filmów wideo (189)
- 5.4. Google+ (189)
  - 5.4.1. Zdjęcie profilowe (190)
  - 5.4.2. Tło profilu (191)
- 5.5. Pinterest (191)
  - 5.5.1. Ikona profilu (192)
  - 5.5.2. Wytyczne dla zdjęć (192)
- 5.6. Instagram (192)
- 5.7. LinkedIn (193)
- 5.8. Tumblr (195)

- 5.9. Etsy (196)
  - 5.9.1. Zdjęcie profilowe sklepu (196)
  - 5.9.2. Baner i zdjęcia w sekcji "O nas" (197)
  - 5.9.3. Wytyczne dla zdjęć produktowych (197)
- 5.10. DaWanda (197)
  - 5.10.1. Zdjęcie profilowe i baner (198)
  - 5.10.2. Wytyczne dla zdjęć produktowych (198)
- 5.11. MyBaze (198)
  - 5.11.1. Zdjęcie profilowe (198)
  - 5.11.2. Tło sklepu (199)
  - 5.11.3. Wytyczne dla zdjęć produktowych (199)

## **Rozdział 6. Automatyzacja i przyspieszanie pracy (201)**

- 6.1. Seryjna zmiana nazw plików (202)
- 6.2. Seryjne pomniejszanie zdjęć (203)
- 6.3. Wykorzystywanie operacji (204)
  - 6.3.1. Uruchamianie operacji (204)
  - 6.3.2. Kontrola działania operacji (205)
  - 6.3.3. Nagrywanie i edycja operacji (206)
  - 6.3.4. Znaczniki i kroki warunkowe (206)
- 6.4. Seryjne stosowanie operacji (207)
- 6.5. Droplety (209)
- 6.6. Tworzenie serii grafik ze zmiennymi elementami (209)
  - 6.6.1. Definiowanie zmiennych (210)
  - 6.6.2. Tworzenie zbioru danych (210)
  - 6.6.3. Tworzenie zewnętrznego zbioru danych w Windowsie (211)
  - 6.6.4. Tworzenie zewnętrznego zbioru danych w Mac OS (213)
  - 6.6.5. Eksportowanie gotowych grafik (214)
- 6.7. Skrypty (215)
  - 6.7.1. Instalowanie i uruchamianie skryptów (215)
  - 6.7.2. ExtendScript Toolkit i podstawy programowania (216)
  - 6.7.3. Programowanie czynności i narzędzi Photoshopa (219)
  - 6.7.4. ScriptingListener, czyli jak programować nieprogramowalne (224)
  - 6.7.5. Co dalej? (226)

## **Rozdział 7. Tabele pomocnicze (227) Skorowidz (233)**