

Spis treści

O autorze	11
Dedykacja	11
Podziękowania	11
Wstęp.....	13
Informacje zawarte w tej książce	13
Dla kogo jest ta książka.....	14
Organizacja rozdziałów.....	14
Konwencje stosowane w tej książce.....	16
Aktualizacja zawartości książki	16
Rozdział 1. Przegląd możliwości współczesnych skanerów	17
Granice wyobraźni	17
Dusza artysty	18
Archiwizacja dokumentów	18
Mała poligrafia	18
Co nas czeka	18
Potrzebne oprogramowanie	19
Porady i diagnozowanie błędów	19
Odpowiednia dawka wiedzy	19
Katalogowanie obrazów cyfrowych	20
Kopiowanie i wysyłanie faksów	20
Bez wskazywania palcem.....	20
Możliwości związane ze skanowaniem	21
Retusz zdjęć oraz projektowanie grafiki.....	22
Stosowanie efektów specjalnych	24
Dla odmiany coś innego	26
Skanowanie formularzy.....	26
Skanowanie oraz przetwarzanie tekstu.....	28
Projektowanie stron internetowych.....	30

Rozdział 2. Działanie skanera	33
Skaner- co to takiego?	33
Części skanera	35
Skanowanie: pozyskanie wystarczającej liczby punktów	36
Wyświetlanie obrazu na ekranie	36
Drukowanie zeskanowanych obrazów	36
Skanowanie z zachowaniem wysokiej jakości	38
Im więcej bitów, tym lepiej	38
Kilka słów o rozdzielczości	40
Rozdzielczość optyczna	40
Pomiń rozdzielczość interpolowaną	41
Rozdzielczość skanowania a rozdzielczość druku	41
Kiedy skanować z wyższą rozdzielczością	42
Rodzaje skanerów	43
Skanery rolkowe	45
Skanery płaskie	45
Skanery do filmów	46
Skanery do wizytówek	47
Porty komunikacyjne	47
Porty szeregowo	47
Porty równoległe	47
Technologia SCSI	48
Technologia USB	49
Rozdział 3. Wybór odpowiedniego skanera	51
Pomocne wskazówki	51
Standard USB	52
Oprogramowanie	52
Wymagania sprzętowe	52
Dmax czyli zakres dynamiczny	52
Zastosowanie skanera	53
Po co potrzebna jest taka wysoka rozdzielczość?	55
Rekomendacje	55
Rozdział 4. Instalacja i konfiguracja skanera	59
Proces instalacji skanera	59
„Rozpoznanie” modelu skanera	60
Instalacja programów obsługi	61
Dostosowanie interfejsu umożliwiającego skanowanie	63
Instalacja oprogramowania	65
Instalacja skanera SCSI, USB oraz z portem równoległym	67
Instalacja skanera SCSI	67
Instalacja skanera USB	70
Instalacja skanera podłączanego przez port równoległy	71
Płyta CD-ROM z programem instalacyjnym	72
Porady dotyczące instalacji oprogramowania	73

Ograniczone wersje programów	74
Rejestracja skanera	74
Przeprowadzenie próbnego skanu	75
Rozwiązywanie problemów związanych z instalacją skanera	76
Zwrócenie skanera do sklepu	79
Rozdział 5. Wybór odpowiedniego oprogramowania	81
Zastosowania skanera	81
Czas potrzebny na naukę	82
Ocena potrzeb	82
Wybór odpowiedniego programu	83
Rodzaje programów i rekomendacje	83
Oprogramowanie do edycji obrazów	84
Programy do małej poligrafii	86
Edytory tekstu	87
Programy do tworzenia cyfrowych dzieł sztuki	87
Programy do ilustracji i projektowania	88
Oprogramowanie do zarządzania dokumentami	89
Pobieranie oprogramowania z Internetu	92
Przed pobraniem oprogramowania	93
Rodzaje oprogramowania udostępniane w Internecie	94
Wyszukiwanie dobrych programów w Internecie	97
Rekomendowane serwisy	97
Pobieranie plików	98
Przeglądanie opisów programów	102
Rozpoczęcie pobierania programu	103
Zapisywanie pobieranych plików	103
Co to za pliki?	104
Instalacja oprogramowania	104
Instalacja automatyczna lub zaawansowana	105
Lokalizacja kopiowanych plików	106
Rozdział 6. Efektywne skanowanie	107
Przeznaczenie skanowanych dokumentów	107
Jak działa interfejs skanera	110
Typowe funkcje interfejsu do obsługi skanera	110
Pierwszy przykład typowego interfejsu	111
Drugi przykład typowego interfejsu	114
Globalna edycja koloru	117
Edycja zeskanowanych plików	118
Zapisywanie zeskanowanych obrazów jako miniatur	118
Zaawansowane opcje skanowania	120
Dostosowywanie barwy koloru oraz jego tonu	121
Usuwanie mory	122
Skanowanie obrazu	122
Kadrowanie oraz dostosowywanie kolorów	123
Wybór rozdzielczości i skanowanie obrazu	124

Skanowanie przedmiotów	125
Skanowanie dokumentów o dużych rozmiarach	126
Rozdział 7. Zapisywanie zeskanowanych obrazów	129
Kwestie do rozważenia.....,	129
Wybór odpowiedniej nazwy.....	130
Rozszerzenia plików	131
Rodzaje plików graficznych.....	133
Znaczenie różnych rodzajów plików	133
Rozwój graficznych formatów plików.....	136
Wybór formatu pliku podczas jego zapisywania	136
Grafika wektorowa a grafika rastrowa	138
Mapy bitowe.....	138
Obrazy wektorowe	139
Systemy barwne	139
RGB i CMYK	141
Kompresja pliku.....	143
Kompresja bez strat.....	143
Kompresja ze stratami.....	143
Zapisywanie kanałów alfa	144
Popularne rodzaje plików	144
Joint Photographic Experts Group (JPEG)	145
Graphics Interchange Format (GIF).....	146
Portable Network Graphics (PNG).....	147
Tagged Image File Format (TIFF)	148
Encapsulated PostScript (EPS).....	148
Adobe Acrobat (PDF)	148
Prawnie zastrzeżone formaty plików	149
Rozdział 8. Podstawy retuszu zdjęć	151
Korekta zbyt ciemnego obrazu.....	151
Korekta kolorów za pomocą programu Photoshop	151
Korekta kolorów za pomocą programu PictureMan.....	153
Korekta naświetlonych zdjęć w programie Paint ShopPro 5 lub 6	155
Korekta ziarnistych zdjęć.....	156
Usuwanie efektu czerwonych oczu	158
Niwelowanie efektu czerwonych oczu za pomocą Paint Shop Pro	158
Wyostrażanie zdjęć.....	162
Unikanie nadmiernego wyostrażania obrazów.....	162
Narzędzie Unsharp Mask (Wzmocnienie)	163
Kadrowanie.....	164
Poprawianie wad za pomocą narzędzi Clone	165
Posługiwanie się narzędziami do klonowania	165
Korekta skaz i łez za pomocą narzędzia Clone	165
Zaprojektowanie kalendarza	169

Rozdział 9. Stosowanie efektów specjalnych	171
Rodzaje efektów specjalnych	171
Kilka stów wstępu	172
Twórcze ograniczenia	172
Cofnięcie edycji	173
Wymagania systemowe	173
Efekty kolorystyczne	174
Podstawowe efekty kolorystyczne	174
Łączenie kolorów oraz narzędzia selekcji	175
Efekty deformacyjne	180
Tworzenie obramowań, płaskorzeźb oraz fazowania	181
Efekty związane z kopiowaniem	183
Wycinanie równomiernych obszarów	184
Zastosowanie efektu cienia na wyselekcjonowanym obszarze	185
Wycinanie i wklejanie z zachowaniem perspektywy	186
Rozdział 10. OCR - rozpoznawanie tekstu	191
Komputery PC a tekst sformatowany	191
Praktyczne sprawy związane z OCR	192
Efektywne wykorzystanie OCR	194
Sesja OCR	196
Program Yisioner Pro OCR 100	197
Zaawansowane ustawienia OCR	203
Skanowanie wielu stron	203
Wymuszenie rozpoznania tekstu w kolumnach	205
Rozpoznanie złożonych układów stron	208
Rozdział 11. Mała poligrafia	209
Zasady dotyczące małej poligrafii	209
Proporcje pomiędzy grafiką a tekstem	209
Schematy kolorów	211
Efekty graficzne oraz tekstowe	211
Warstwy oraz przezroczystość	215
Zasady dotyczące druku	215
Ograniczenia drukarskie	216
Wymiary drukowanego projektu	216
Szablony	216
Ważne funkcje programów do małej poligrafii	217
Więcej funkcji za większe pieniądze	218
Funkcje dostępne w programach PageMaker oraz QuarkXpress	218
Funkcje dostępne tylko w programie PageMaker	218
Funkcje dostępne tylko w programie QuarkXpress	219
Tworzenie projektów na przykładzie programu Microsoft Publisher 97	219
Korzystanie z szablonów Microsoft Publisher	219
Projektowanie biuletynu	220
Dodawanie gotowych elementów z galerii Publisher	225

Rozdział 12. Skaner jako narzędzie biurowe	229
Rozwiązania jednoprzyciskowe	230
Funkcja skanowania i wysyłania faksów	230
Faksowanie	230
Skanowanie i jednoczesne faksowanie	233
Przydatne funkcje w programach do skanowania i faksowania	235
Typowe programy do wysyłania faksów	236
Kreator faksów firmy Microsoft	236
Art-Copy	236
Skanowanie i tworzenie kopii	240
Program Copysnap 2000	240
Inne programy do kopiowania dokumentów	241
Skanowanie i wysyłanie dokumentów pocztą elektroniczną	242
Skanowanie firmowego logo	244
Projektowanie wizytówki	245
Tworzenie formularzy elektronicznych w celu zautomatyzowania wprowadzania danych	246
Import zeskanowanego tekstu do arkusza kalkulacyjnego	248
Rozdział 13. Grafika oraz projektowanie stron WWW	251
Wyzwania stojące przed projektantami stron internetowych	251
Co dalej	253
Kontrola redukcji kolorów	253
Narzędzia do zmniejszania liczby kolorów	253
Zapisywanie obrazów w formacie GIF	266
Rozdział 14. Zabawa w kręgu rodzinnym	269
Rodzina a komputer	269
Dlaczego uczyć dzieci skanowania?	270
Zabezpieczenie danych przed dostępem dzieci	271
Powiązanie nauki skanowania z przedmiotami szkolnymi	273
Dostosowanie zabaw do wieku dzieci	274
Tworzenie wirtualnych puzzli	275
Zeskanuj i posłuchaj muzyki	275
Malowanie zdjęciami a nie farbą	276
Zaprojektowanie zakładki	278
Dopasowanie postaci	279
Napis na koszulce	280
Projektowanie gier planszowych	281
Wykonanie gry	282
Zasady gry	283
Wymiary planszy	283
Przygotowanie planszy do gry	284
Projektowanie kart	288
Drukowanie, wycięcie i sklejenie kart	288
Przygotowania do gry	289

Przebieg gry	289
Projektowanie pamiętnika	289
Problem z drukiem	290
Zaprojektowanie broszurki.....	290
Dla młodszych dzieci.....	293
Rozdział 15. Przechowywanie i archiwizowanie plików graficznych.....	295
Sposób katalogowania plików	295
Dostępność plików	296
Planowanie na wyrost.....	296
Katalogowanie i dostęp do plików za pomocą miniatur	296
System miniatur	297
Jak działają przeglądarki plików?	297
Program ThumbsPlus firmy Cerious Software.....	298
Kompresowanie plików za pomocą programu WinZip.....	307
Posługiwanie się WinZip	308
Kompresowanie pliku lub grupy plików	308
Rozpakowywanie plików	310
Dodatek A. Skanowanie a prawo.....	311
Kto jest właścicielem obrazu?	311
Legalne korzystanie z obrazów.....	312
Grafika internetowa.....	312
Zeskanowane obrazy.....	312
Zasada legalnego korzystania z obrazów	313
Obrazy prawnie niezastrzeżone	313
Skanowanie i wykorzystanie tekstu	314
Reperkusje	314
Prawa autorskie w Polsce	315
Dodatek B. Dla użytkowników komputerów Macintosh.....	317
Wskazówki związane z instalacją skanera w systemie Macintosh	317
Sprzęt	318
Pułapki czyhające na nieświadomych.....	323
Skanowanie.....	326
Oprogramowanie dla systemu Macintosh	328
Edycja grafiki/przeglądanie plików	328
Optyczne rozpoznawanie znaków	331
Faksowanie/kopiowanie.....	332
Przechowywanie dokumentów	333
Coś dla rodziny.....	335
Grafika internetowa	337
Skorowidz.....	339

