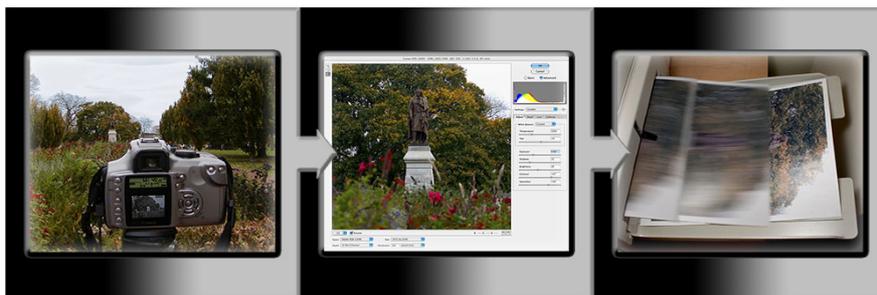
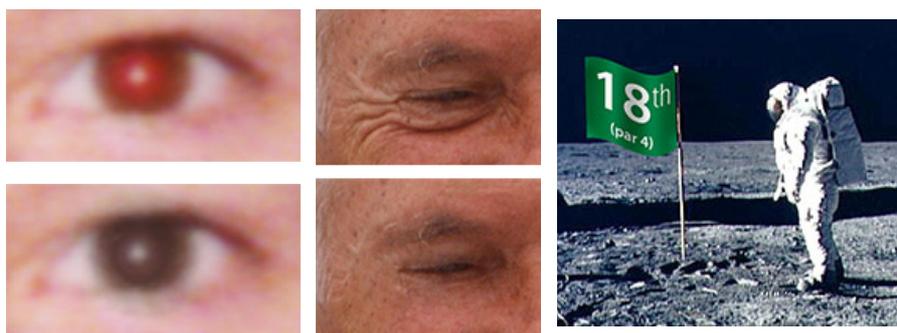


# Глава 1



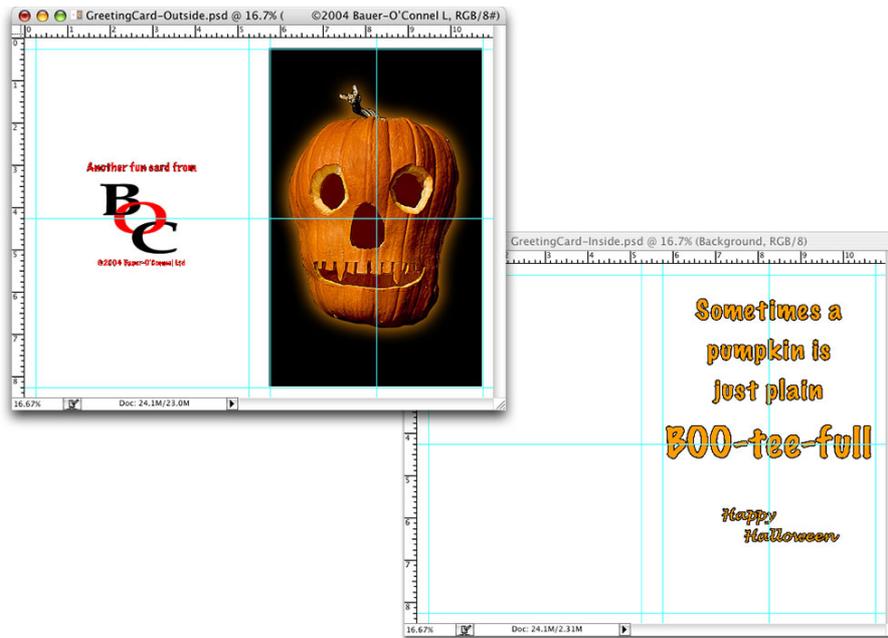
Фигура 1-1. Основен Photoshop — вземате снимка, редактирате снимка, отпечатвате снимка. Пиете кафе (по желание).



Фигура 1-2. Някои често срещани задачи на Photoshop.



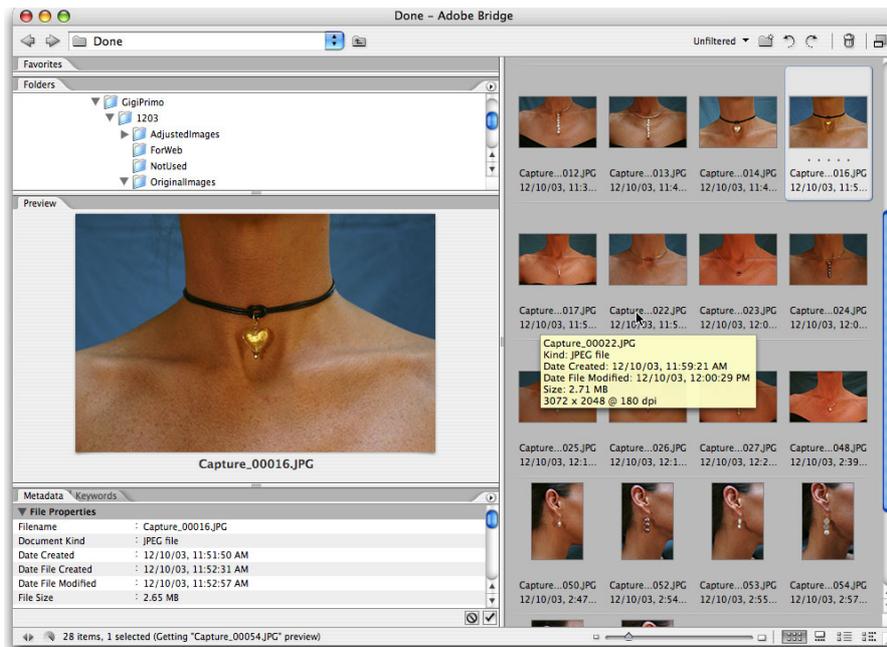
Фигура 1-3. Можете да използвате Photoshop с растерни изображения, векторни рисунки и даже за боядисване.



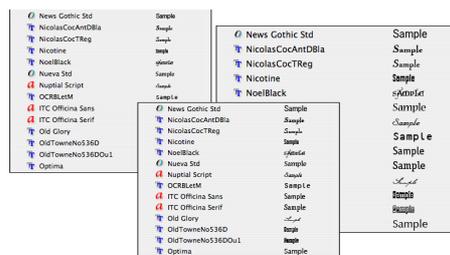
Фигура 1-4. Можете да използвате Photoshop за създаване на картички, плакати и брошури.



Фигура 1-5. Изкривяването на съдържанието на слой е по-бързо от избирането и преместването на пиксели. (Фигурата в цвят можете да видите на [download.alexsoft.net](http://download.alexsoft.net))



Фигура 1-6. Използвайте Adobe Bridge, за да управлявате колекцията си от изображения и творби.



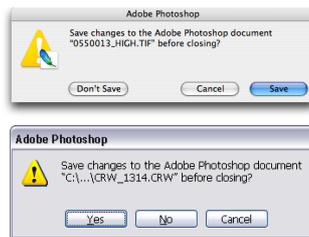
Фигура 1-7. Възможността най-накрая да се виждат шрифтовете е наистина предимство.



Фигура 1-8. Във Photoshop/ImageReady можете да създадете цяла Web страница.



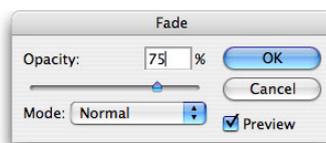
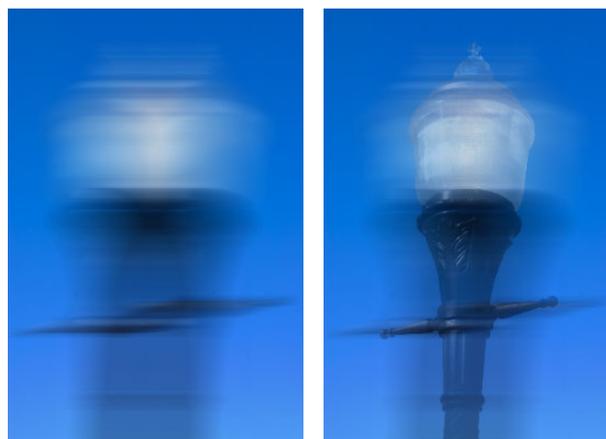
Фигура 1-9. Стартирайте Photoshop чрез менюто Start (Windows) или Dock (Mac).



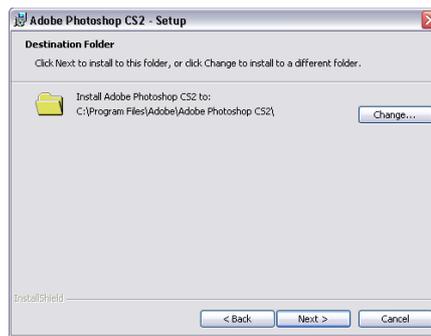
Фигура 1-10. Photoshop ви напомня, че не сте записали промените в изображението.



Фигура 1-11. Рисуване до отмяна с History Brush.



Фигура 1-12. Сравнете оригиналното размазване с намалението чрез използване на командата Fade.

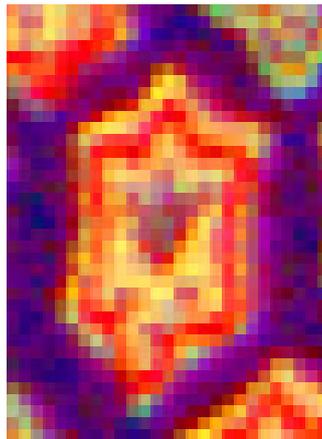


Фигура 1-13. Инсталирайте на местоположението по подразбиране, за да избегнете бъдещи проблеми.

## Глава 2



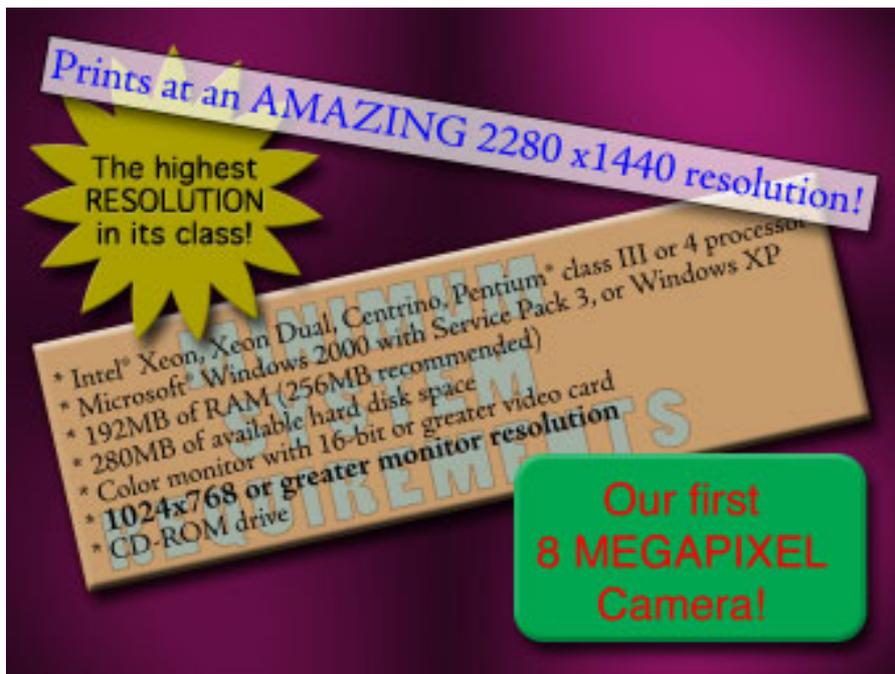
Фигура 2-1. Това всъщност не е старо и грозно куче; това са множество малки цветни квадратчета.



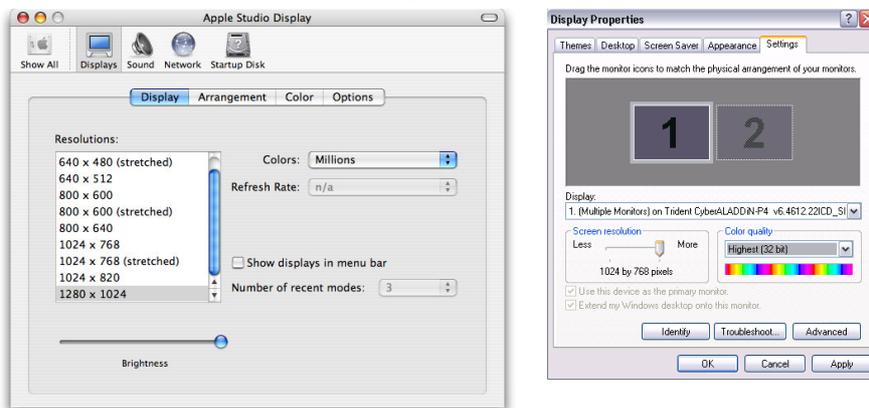
Фигура 2-2. Всеки пиксел е монотонен, като съдържа един цвят в целия пиксел.



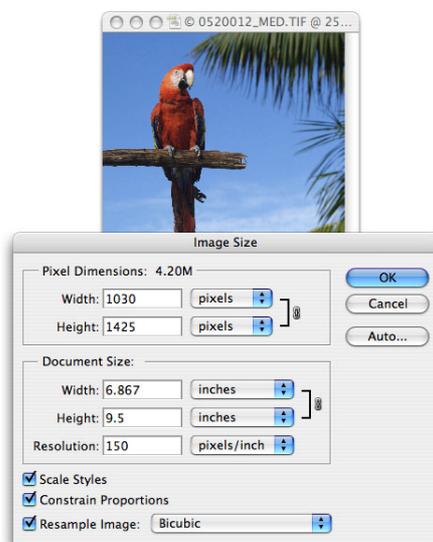
Фигура 2-3. Повече пиксели (горе) означава по-добри подробности.



Фигура 2-4. Разделителна способност вляво, разделителна способност вдясно. . .



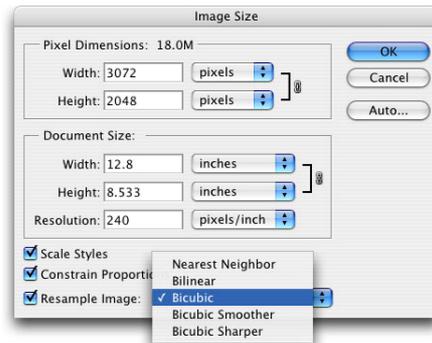
Фигура 2-5. Задаване на разделителната способност на Mac чрез System Preferences (вляво), разделителна способност на PC чрез Control Panel (вдясно).



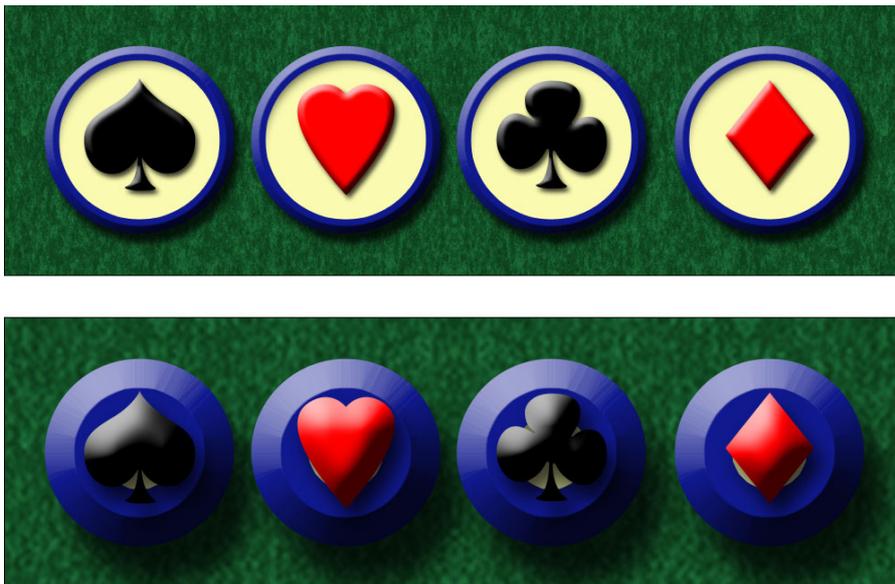
Фигура 2-6. Отгоре е реалната информация за изображението ви. Отдолу — просто инструкции за отпечатване.



Фигура 2-7. Както показва по-малкото изображение, прекаленото намаляване на изображения-ето не е добро.



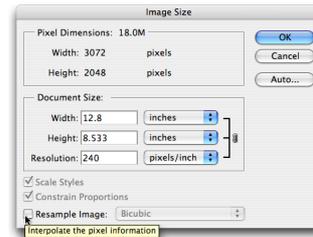
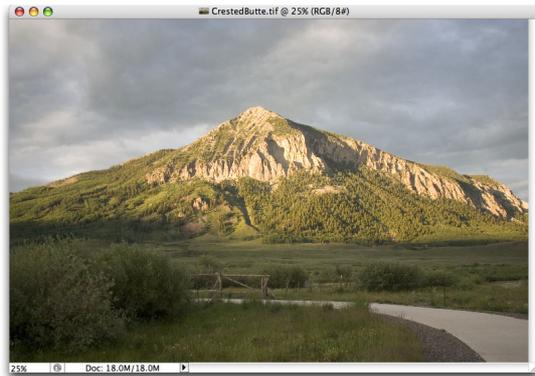
Фигура 2-8. Направеният от вас избор може да има значително отражение върху външния вид на окончателното ви изображение.



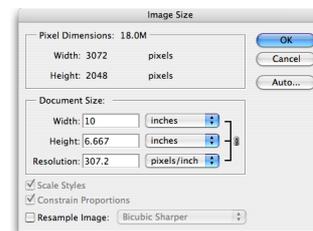
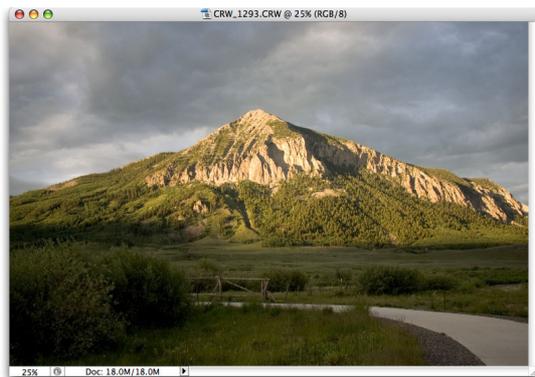
Фигура 2-9. Мащабирането на изображение без мащабиране на стиловете за слоеве може да разруши изображението ви.



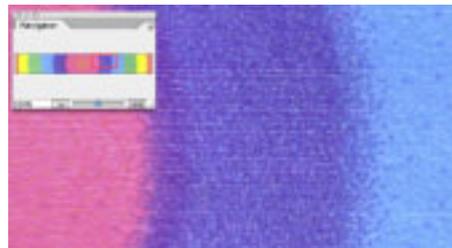
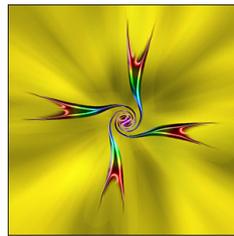
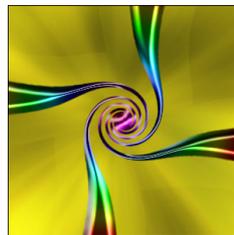
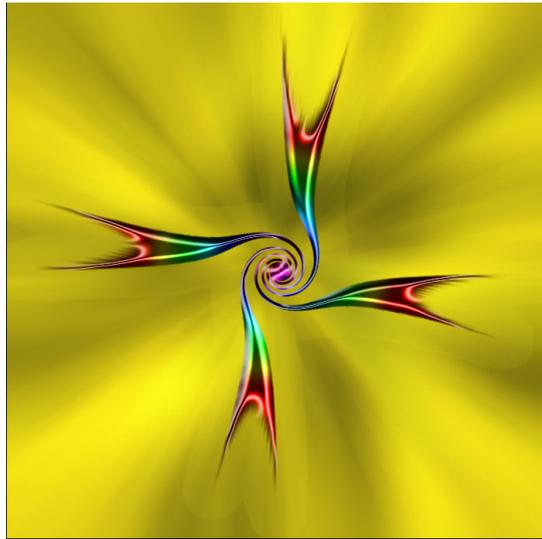
Фигура 2-10. Преоразмеряване на изображението без ограничаване на пропорциите. Интересно, но дали е полезно?



Фигура 2-11. Дезактивирайте контролното поле *Resample Image* за промяна на размера за отпечатване, но не и на размерите на изображението в пиксели.



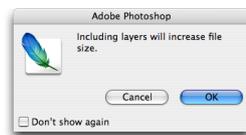
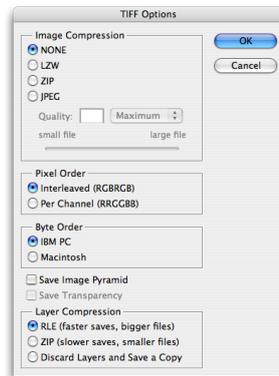
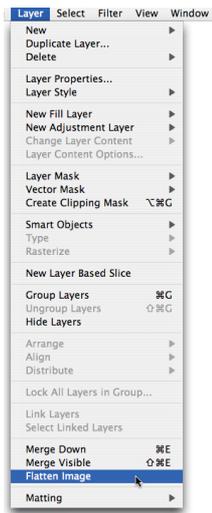
Фигура 2-12. Въведете стойност и Photoshop автоматично преизчислява полетата.



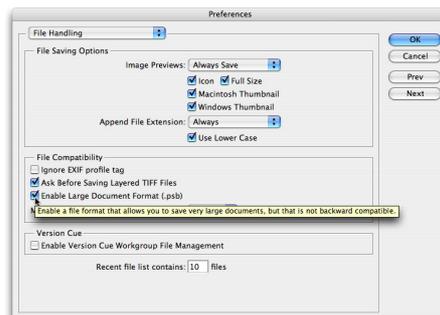
Фигура 2-13. Близкият план показва капчиците от мастиленоструйния принтер.



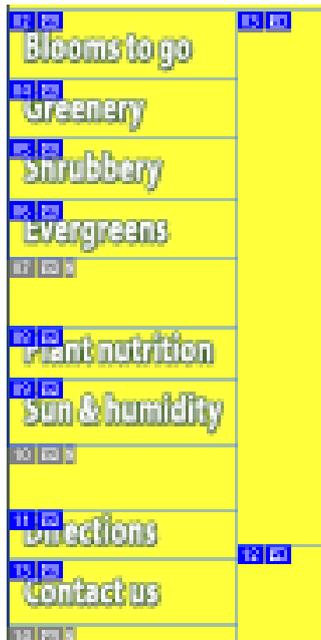
Фигура 2-14. Photoshop ви показва кои свойства на изображението не са достъпни в избрания от вас файлов формат.



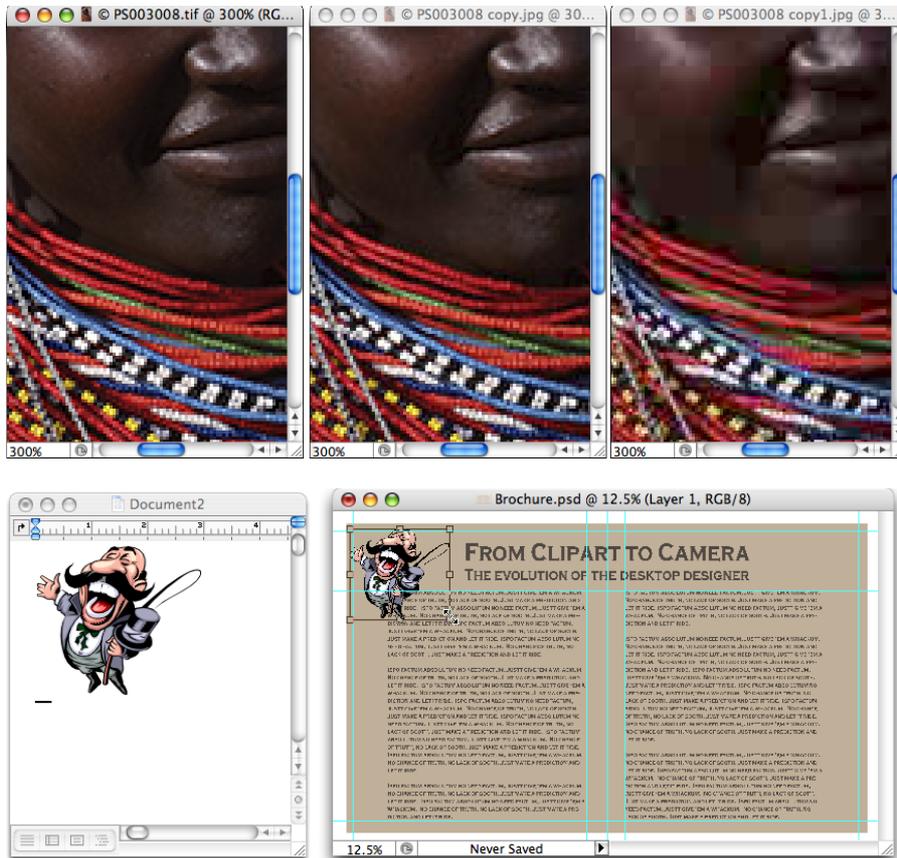
Фигура 2-15. Сплескване на слоеве преди записване на TIFF за използване с други програми.



Фигура 2-16. Активирайте формата за големи документи (PSB) за огромни проекти.

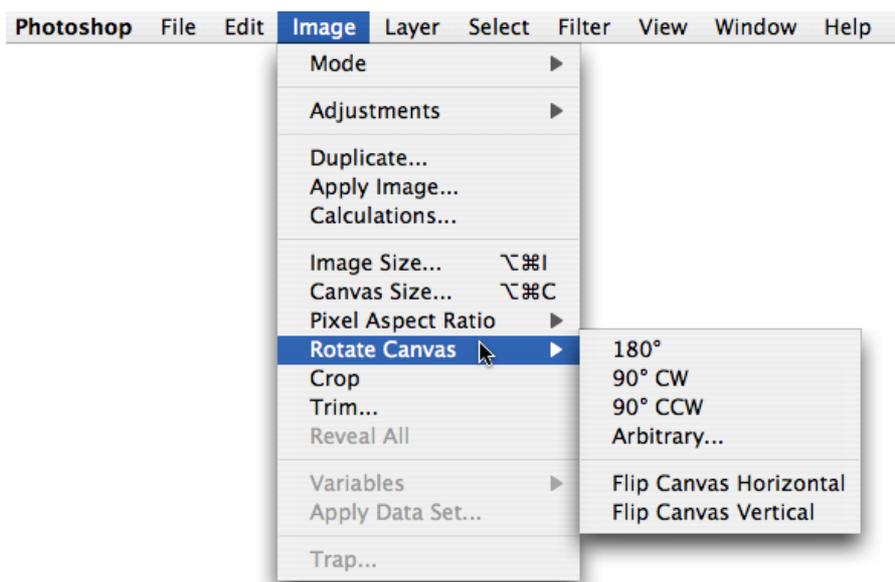


Фигура 2-17. Използвайте GIF за интерфейсни елементи за Web.

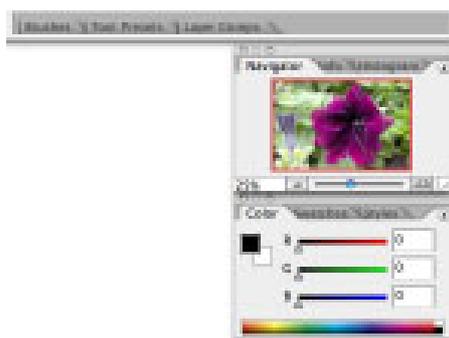


Фигура 2-18. Копирайте векторна рисунка от Word и я вмъкнете във Photoshop.

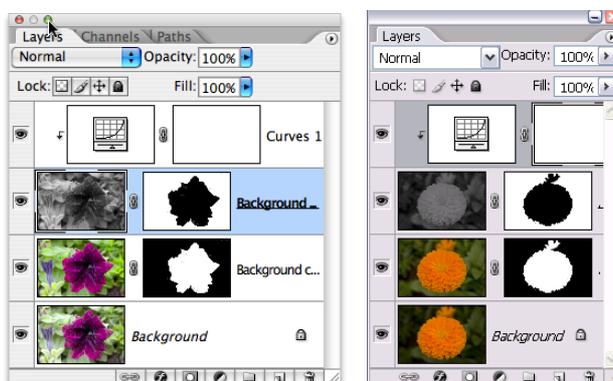
# Глава 3



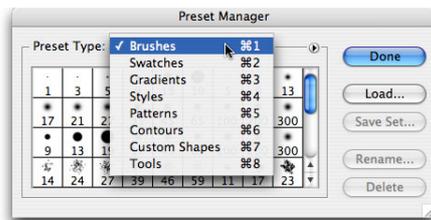
Фигура 3-1. Някои команди имат подменюта, а някои имат диалогови прозорци.



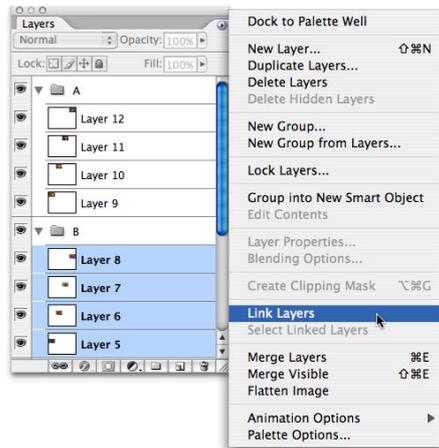
Фигура 3-2. Влагането на палитрите и използването на кладенеца за палитри (Palette Well) пречи на претрупването на работната област.



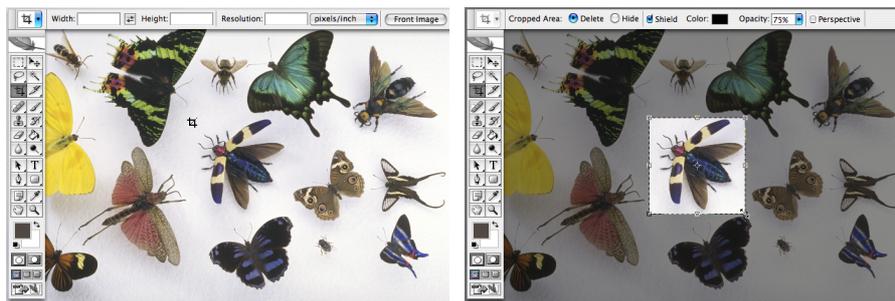
Фигура 3-3. Mac и Windows имат еднакви функционални бутони, но от различни страни.



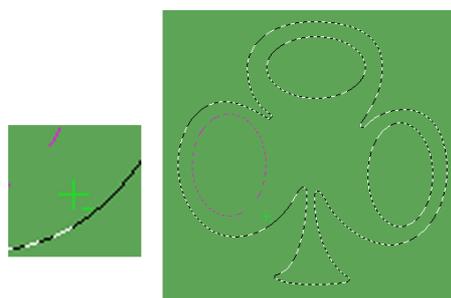
Фигура 3-4. Използвайте Preset Manager за контролиране на съдържанието на множество палитри



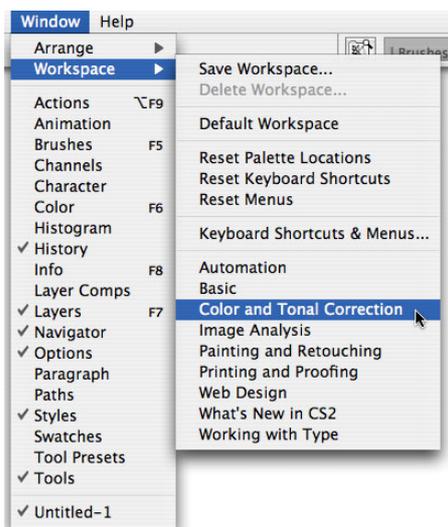
Фигура 3-5. Вече няма колона Link в палитрата Layers.



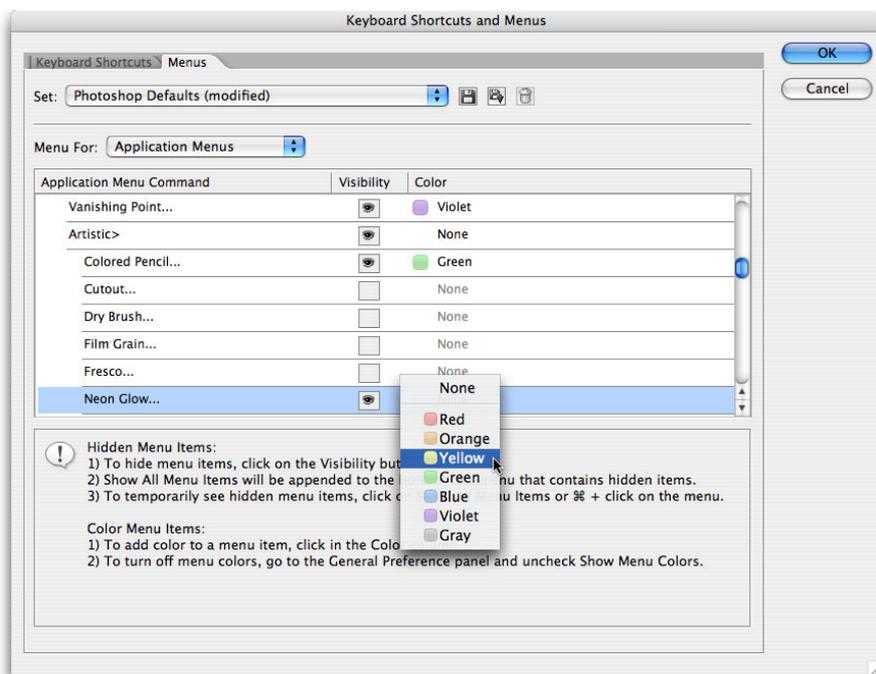
Фигура 3-6. Лентата Options се променя, когато имате активна рамка за изрязване.



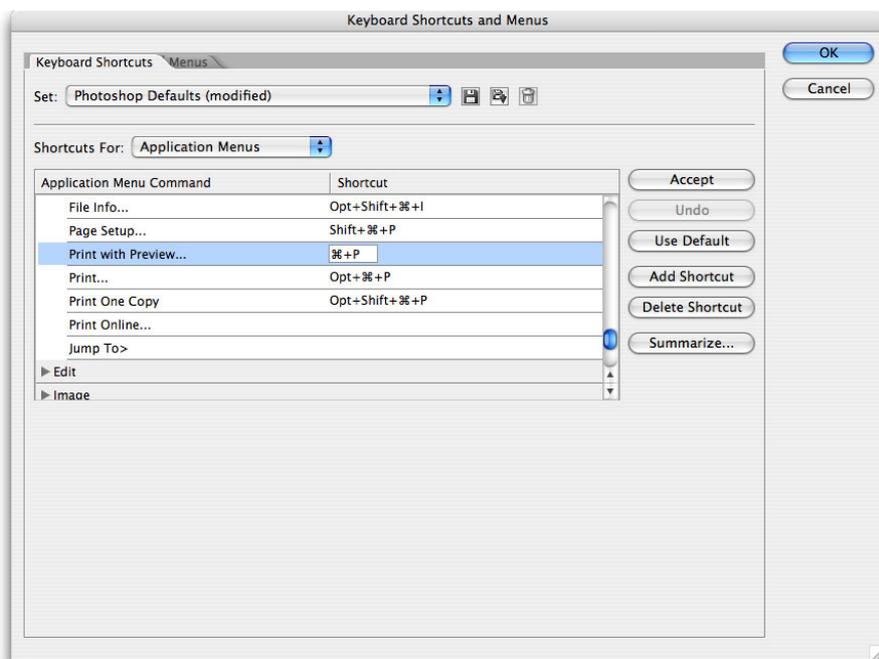
Фигура 3-7. Използвайте клавиша Option/Alt с инструмент за селекция за изваждане от селекция.



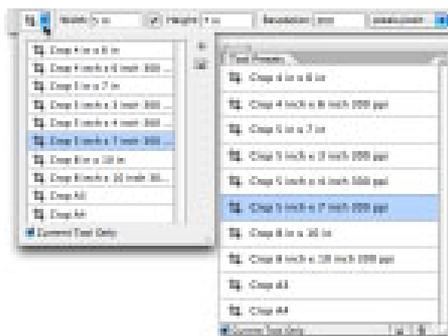
Фигура 3-8. Изберете работно пространство от менюто за мигновено преподреждане на палитрите ви.



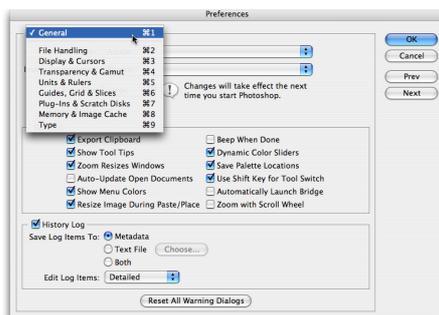
Фигура 3-9. Можете да скриете команди от меню и да кодирате цветово видимите команди.



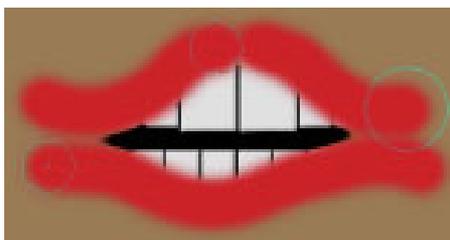
Фигура 3-10. Присвояване на потребителски кратки клавишни комбинации за ускоряване на работата ви.



Фигура 3-11. Предварителните настройки на инструменти ви помагат да работите по-бързо и по-точно.



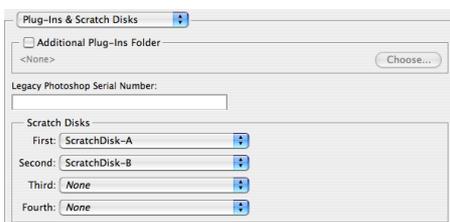
Фигура 3-12. Използвайте Preferences на Photoshop за определяне на голяма част от поведението на програмата.



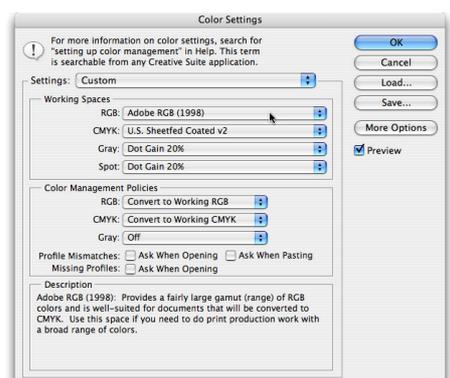
Фигура 3-13. Когато работите с ниска настройка на *Hardness*, обикновено най-добър е *Normal Brush Tip*.



Фигура 3-14. Водещите линии в магента показват как слоев се подравнява спрямо други слоеве.

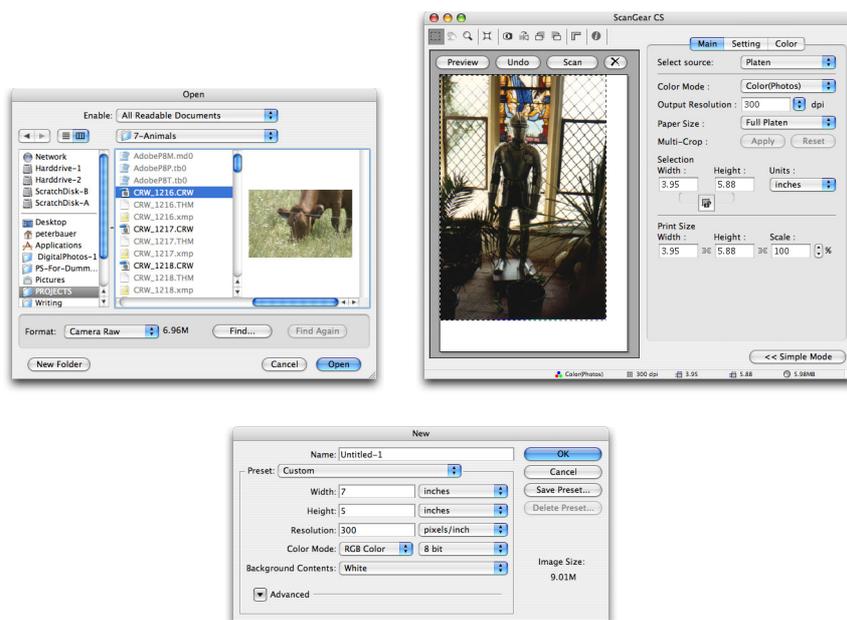


Фигура 3-15. За чернови дискове използвайте само вътрешните дискови устройства.

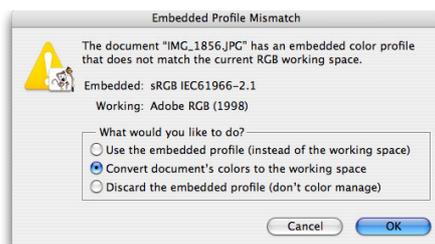


Фигура 3-16. Избирайте разумно в диалоговия прозорец *Color Settings* за оптимално отпечатване.

# Глава 4



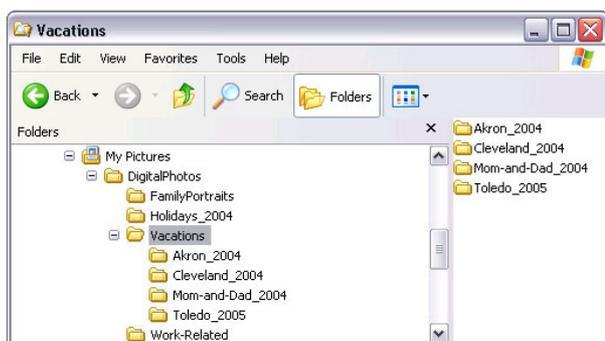
Фигура 4-1. Отваряне на изображение, сканиране на изображение или създаване на ново изображение за работа във Photoshop.



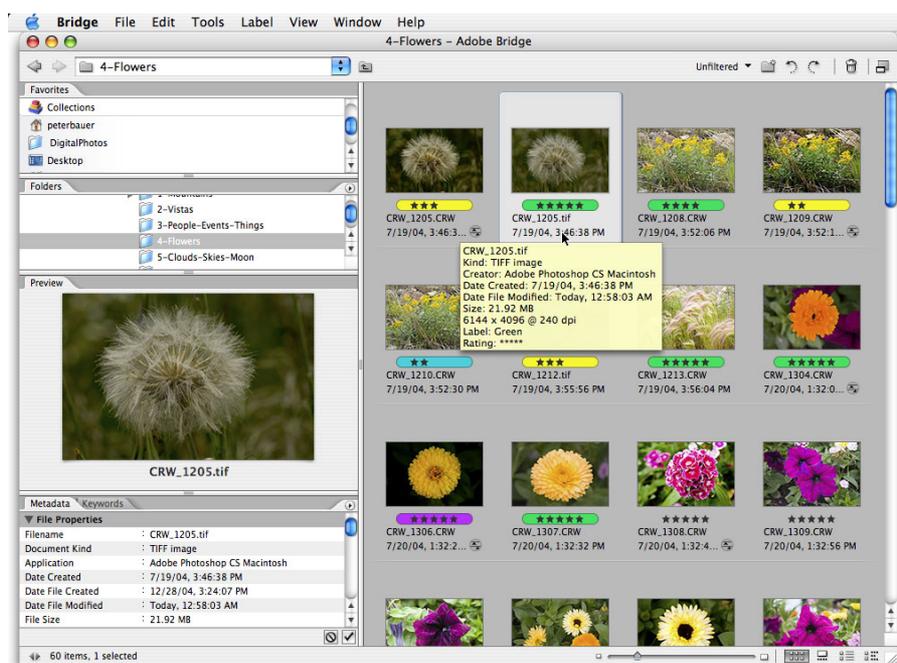
Фигура 4-2. Когато цветовете профили не съвпадат, трябва да направите избор.



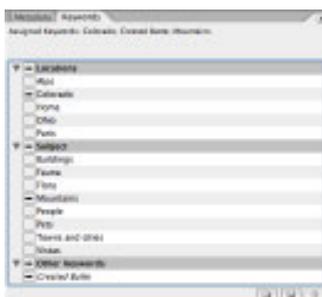
Фигура 4-3. Сканиране без (вляво) и с включена опция за намаляване на ефекта моаре на скенера.



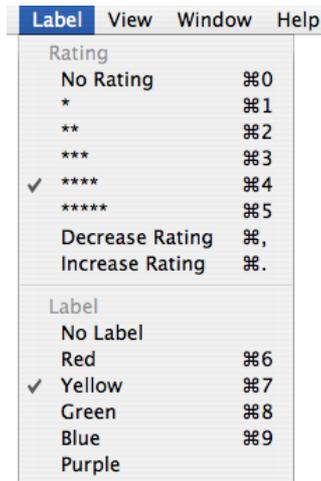
Фигура 4-4. Организиране с подпапки. Създаване на структура с папки.



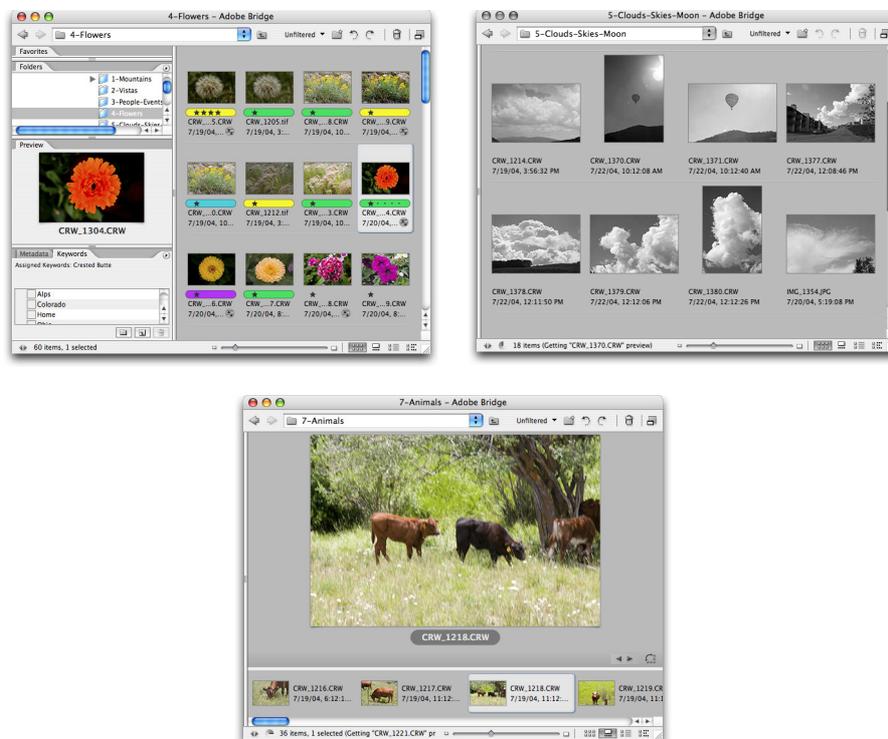
Фигура 4-5. Adobe Bridge замества File Browser, но изпълнява същата функция.



Фигура 4-6. Присвояването на ключови думи и категории помага при организирането (и намирането) на изображения.



Фигура 4-7. Използвайте оценка със звезди и етикети като бележки и за сортиране на изображенията ви.



Фигура 4-8. Използвайте работно пространство, което отговаря на нуждите ви.



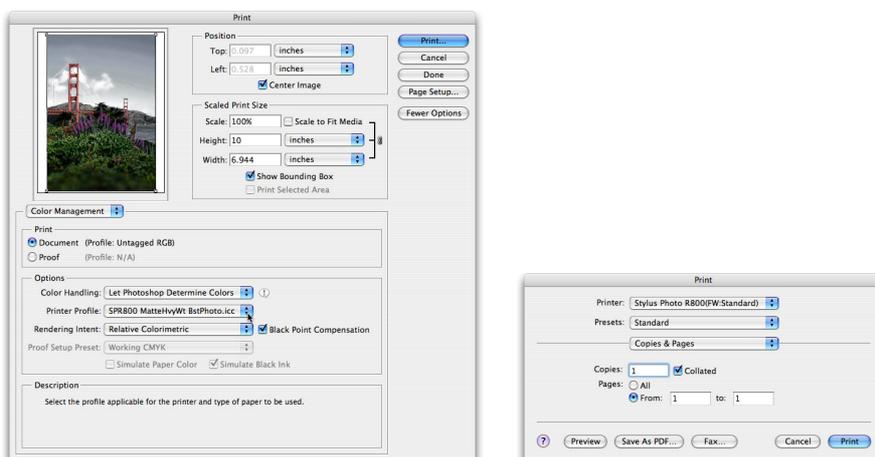
Фигура 4-9. Използвайте Batch Rename за присвояване на информативни имена на файловете.



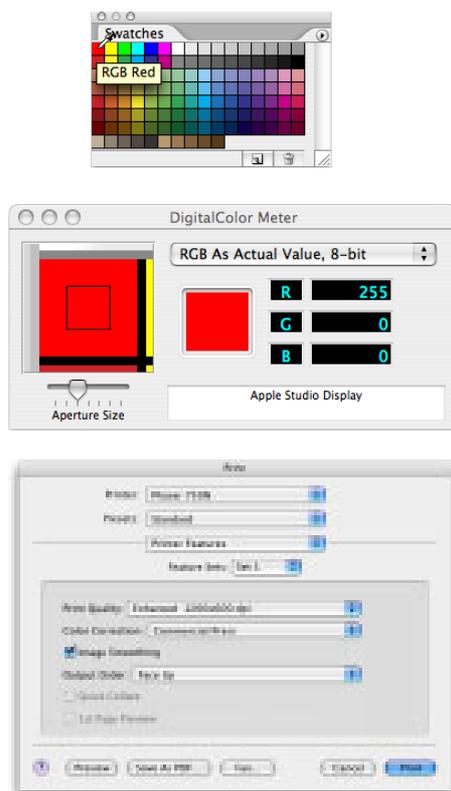
Фигура 4-10. Различните размери за отпечатване включват различни количества от изображението ви.



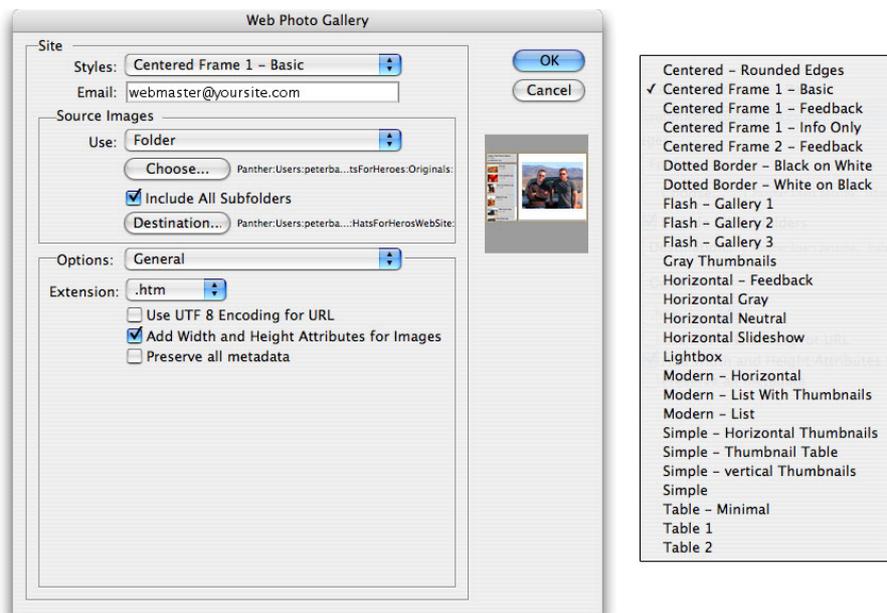
Фигура 4-11. Използвайте опцията *Fixed Aspect Ratio* за конкретно отношение ширина-височина.



Фигура 4-12. Използвайте по-големия диалогов прозорец *Print with Preview* за повече контрол върху цвета.



Фигура 4-13. Опциите на цветния лазерен принтер се различават от тези за мастиленоструйните принтери.



Фигура 4-14. Вдясно виждате значителния списък от шаблони на Web Photo Gallery.

Options: **Banner**

Site Name:

Photographer:

Contact Info:

Date:

Font:

Font Size:

Options: **Thumbnails**

Size:  75 pixels

Columns:  Rows:

Border Size:  pixels

Titles Use:  Filename  Title  
 Description  Copyright  
 Credits

Font:

Font Size:

Options: **Large Images**

Add Numeric Links

Resize Images:  350 pixels

Constrain:

JPEG Quality:  5

File Size: small  large

Border Size:  pixels

Titles Use:  Filename  Title  
 Description  Copyright  
 Credits

Font:

Font Size:

Options: **Custom Colors**

Background:

Banner:

Text:

Active Link:

Link:

Visited Link:

Options: **Security**

Content:

Custom Text:

Font:

Font Size:  pt

Color:  Opacity:  %

Position:

Rotate:

Фигура 4-15. Не всички опции са достъпни за всеки шаблон на Web Photo Gallery.

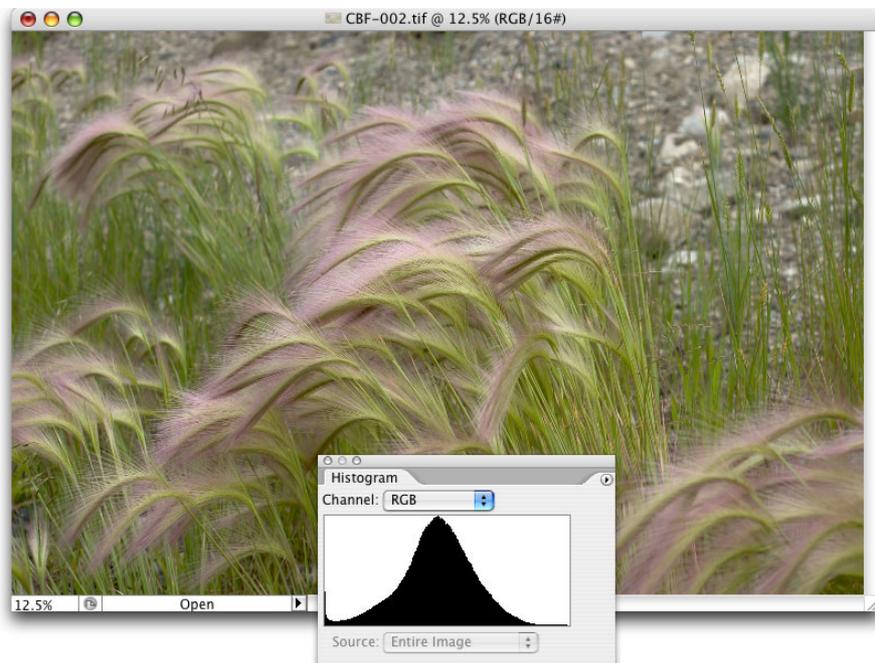
## Глава 5



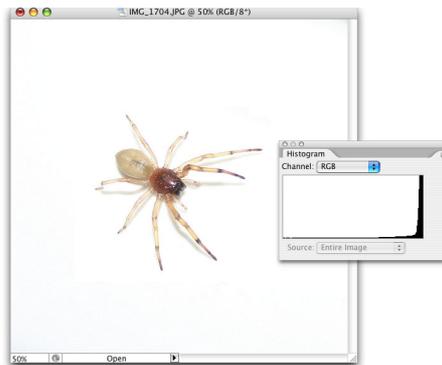
Фигура 5-1. Хубава снимка, но не е изкуство.



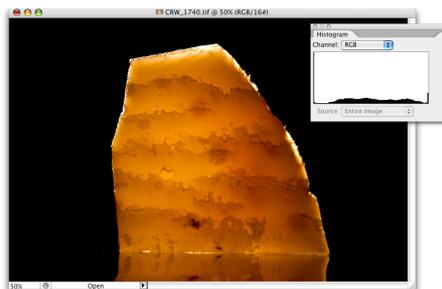
Фигура 5-2. Една проста настройка на тоналността затъмнява, осветлява, обогатява цветовете и извежда подробностите.



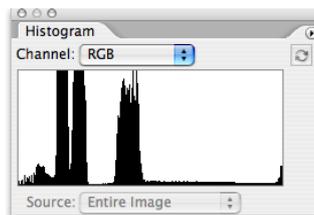
Фигура 5-3. Това изображение има много равномерно разпределение на пикселите в средните тонове.



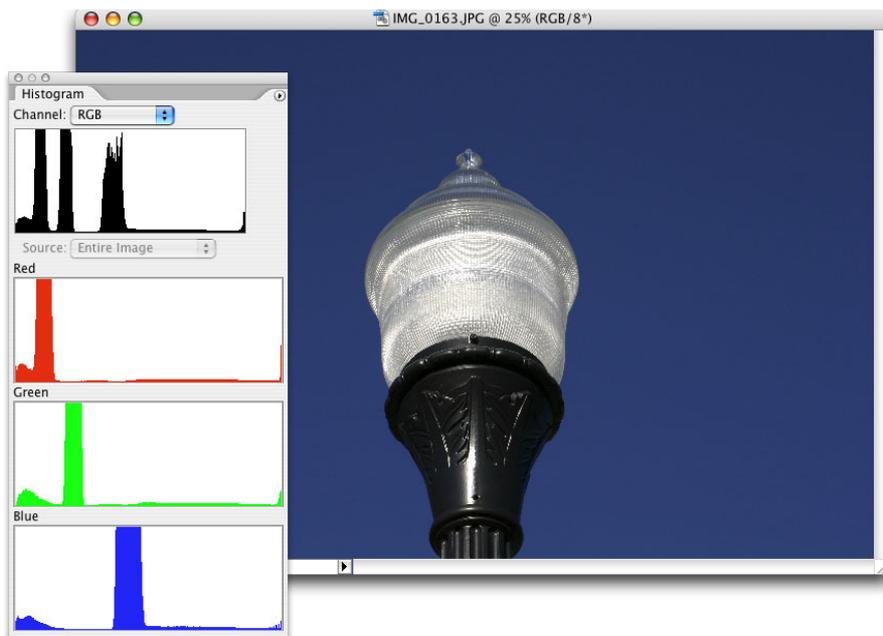
Фигура 5-4. Хистограмата е изкривена поради многото бели пиксели. Или може би е решила да избяга.



Фигура 5-5. Прекалено многото пиксели в най-лявата колона затрудняват видимостта на разпределението на средните тонове.



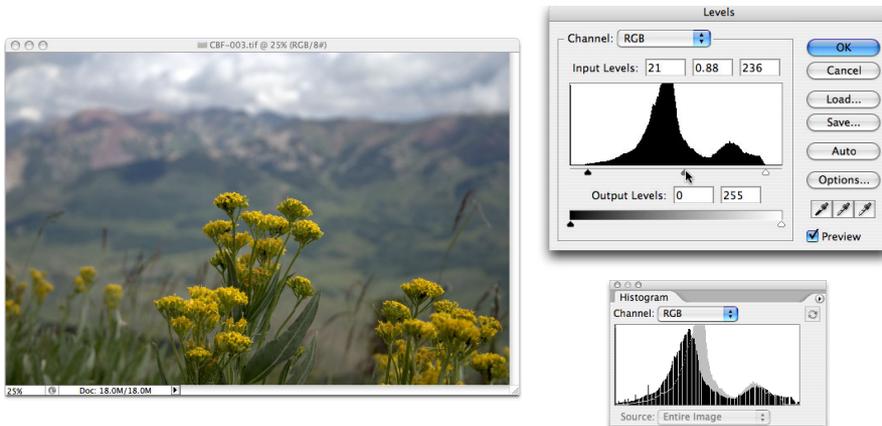
Фигура 5-6. Понякога хистограмата разговаря с гатанки.



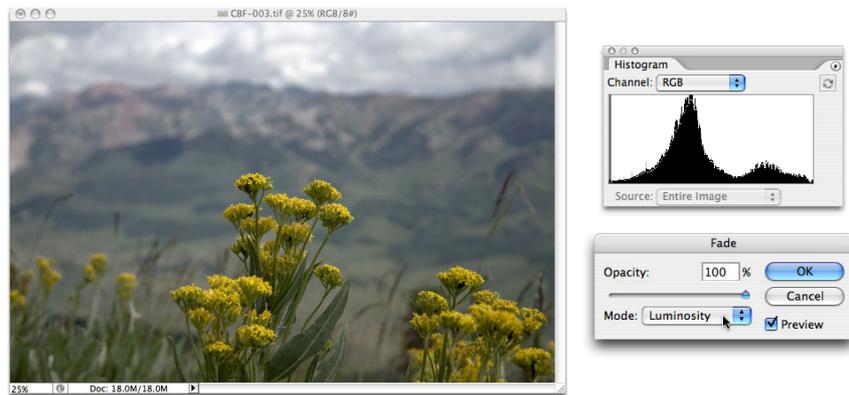
Фигура 5-7. All Channels View показва отделни хистограми за всеки цветен канал.



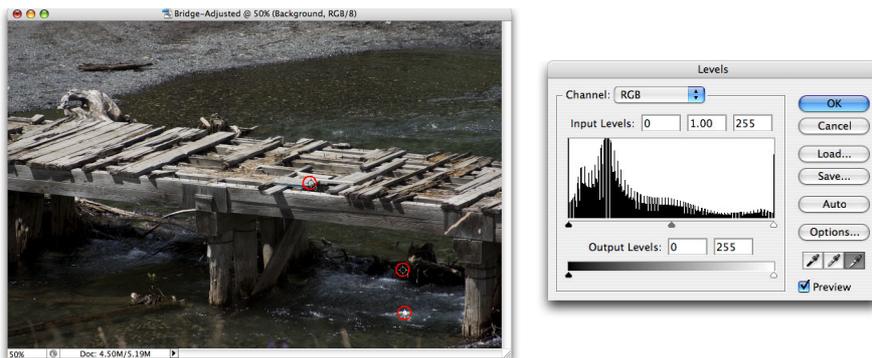
Фигура 5-8. Една и съща снимка със и без оранжева цветна сянка.



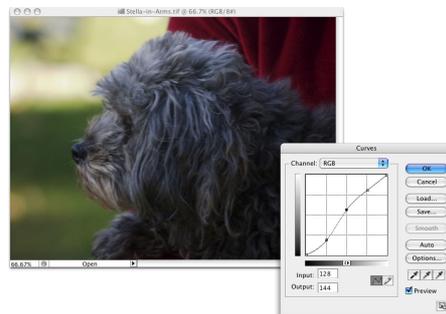
Фигура 5-9. Сравнете хистограмата в Levels и палитрата Histogram.



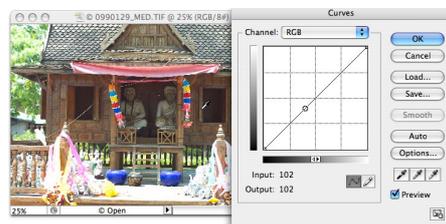
Фигура 5-10. Променете режима на смесване на настройката Levels на Luminosity с Edit/Fade.



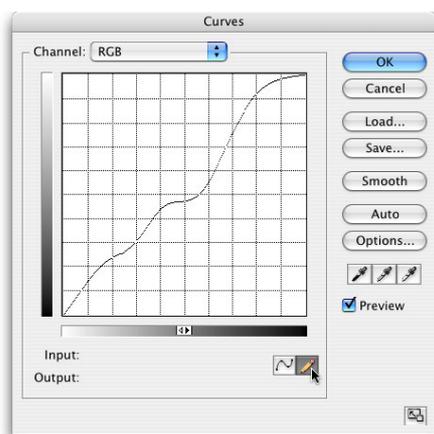
Фигура 5-11. Използвайте капкомерите в Levels за задаване на черна и бяла точки, след което неутрализирайте цветовете на изображението ви.



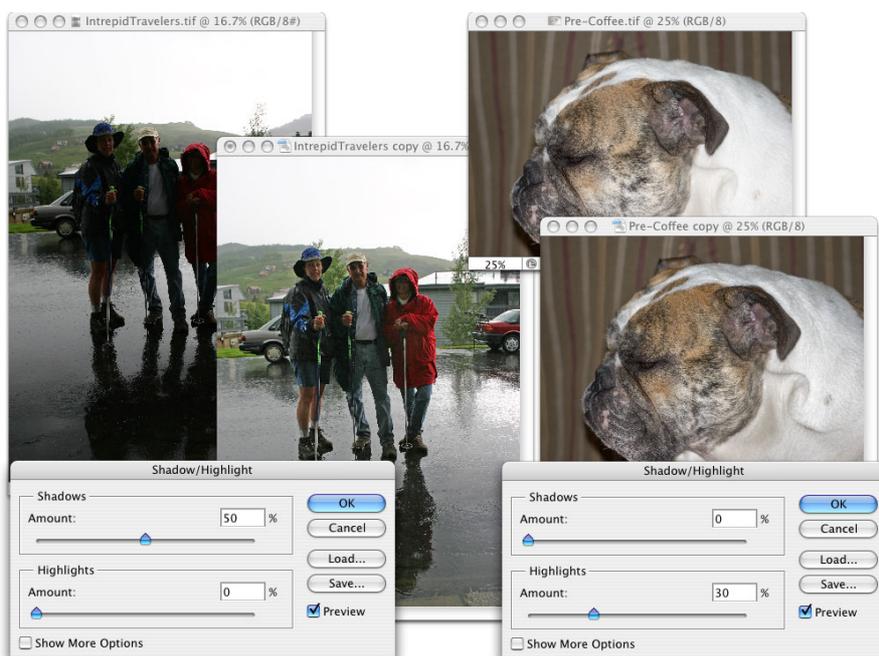
Фигура 5-12. Помните ли малката Стела от началото на главата?



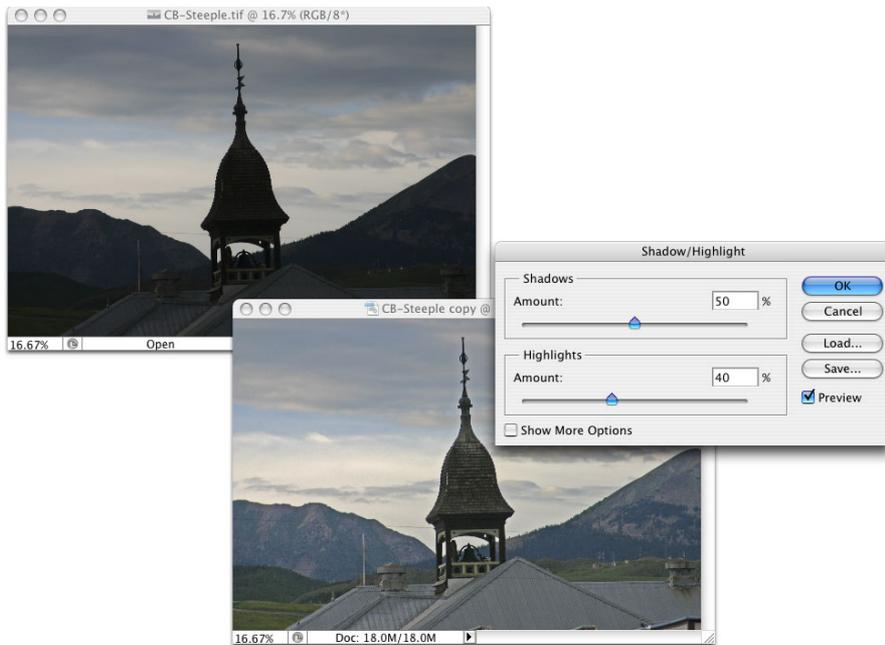
Фигура 5-13. Задръжте натиснат бутона на мишката, като преместите курсора върху изображението, за да видите тази точка от кривата.



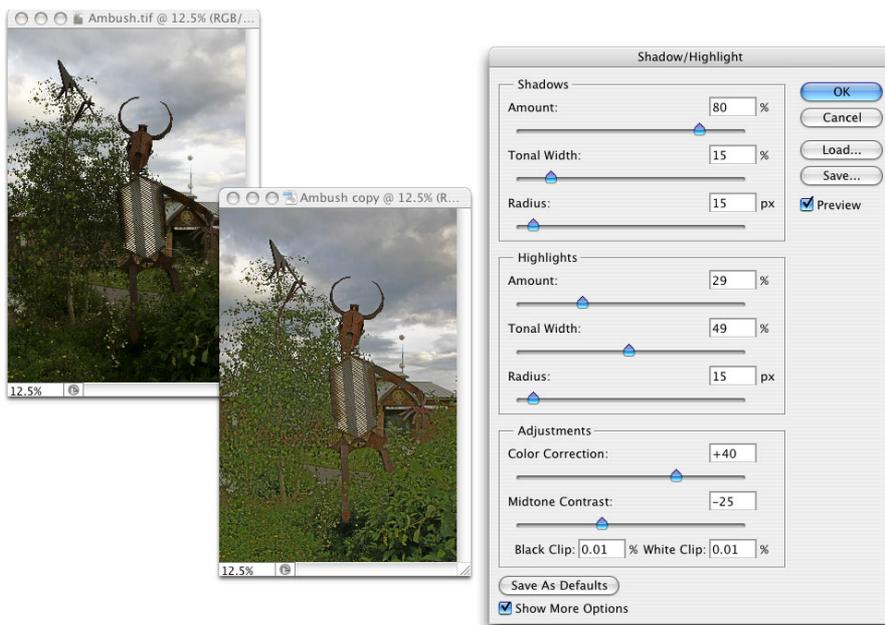
Фигура 5-14. Можете да промените подреждането на Curves — много е удобно, когато чертаете крива.

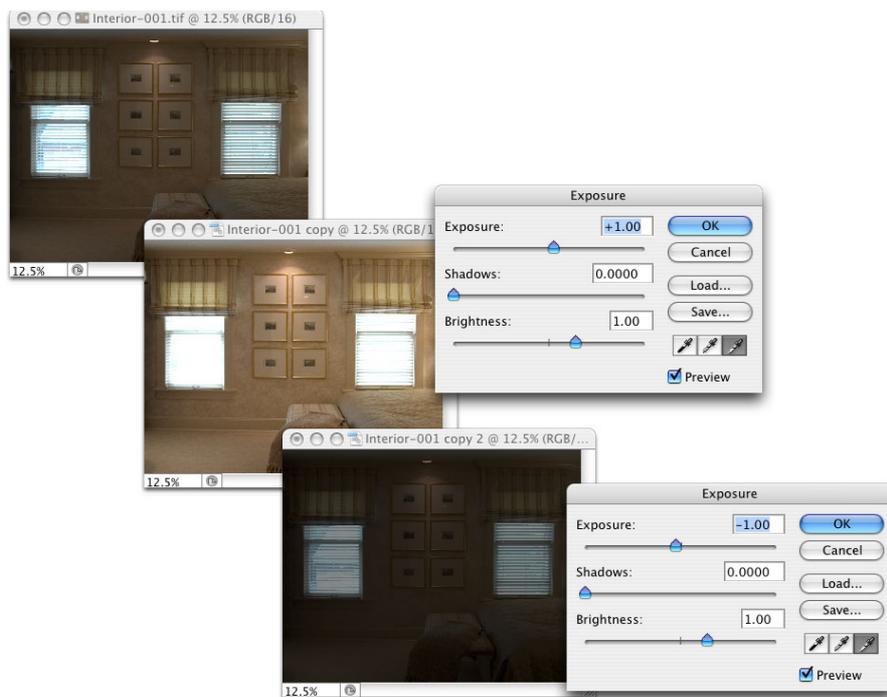


Фигура 5-15. Shadow/Highlight върши доста добра работа с тези прекалено често срещани проблеми.

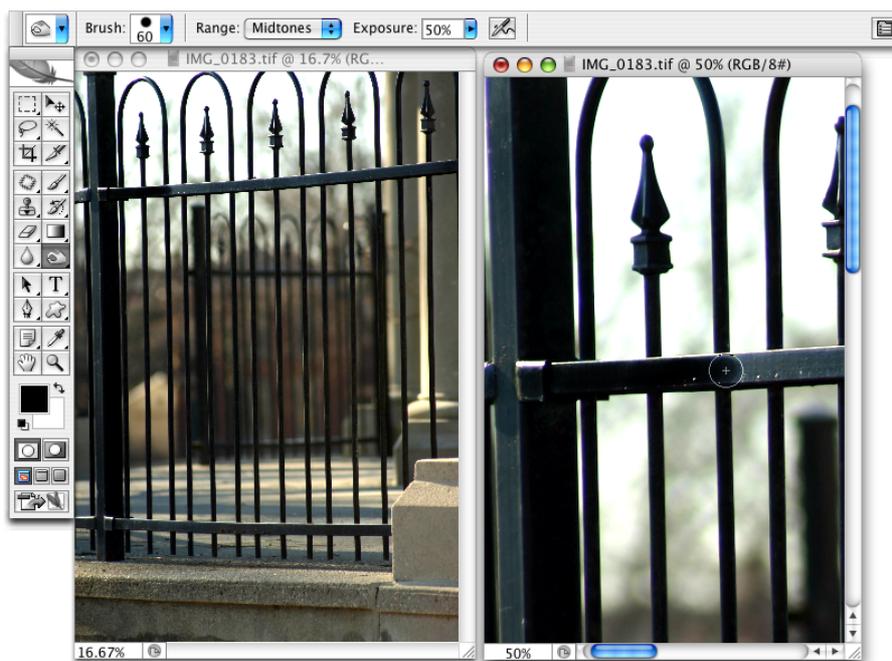


Фигура 5-16. Някои изображения се нуждаят от помощ и при сенките, и при осветените места.





Фигура 5-18. С настройката Exposure малката промяна дава голям резултат!



Фигура 5-19. „Боядисване“ на ограда с инструмента Burn — къде е Том Сойер, когато имам нужда от него?

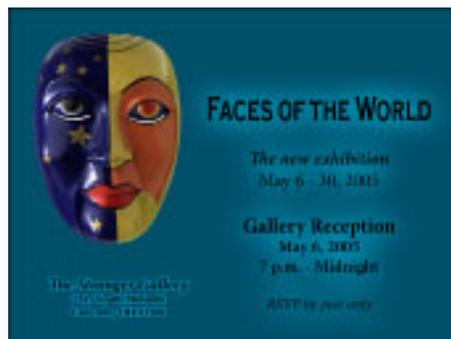


Фигура 5-20. Използвайте инструмента Dodge, за да минимизирате бръчките, без да ги премахвате.

# Глава 6



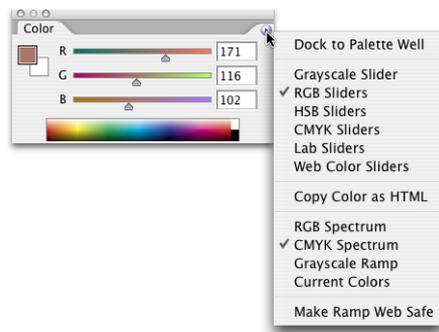
Фигура 6-1. Изображение със широка гама (вляво) и същата снимка с по-малка гама.



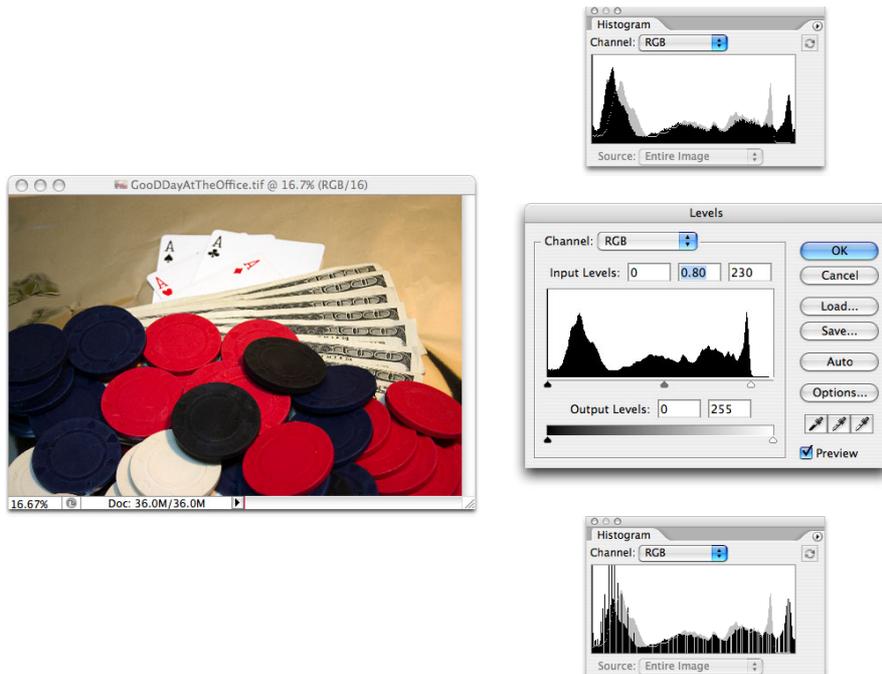
Фигура 6-2. Обикновено използват изображения СМУК за печатани на едро материали.



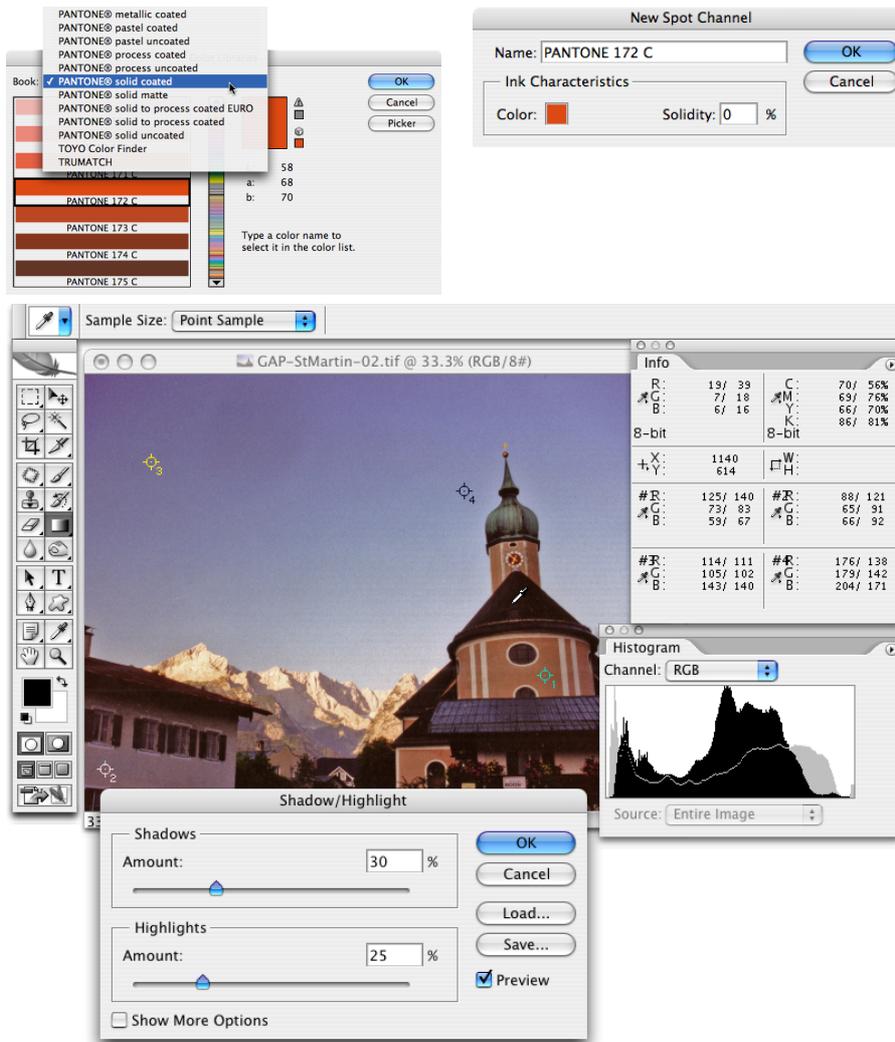
Фигура 6-3. Изображенията Вітар съдържат само черни и бели пиксели — няма сиви, няма цветни.



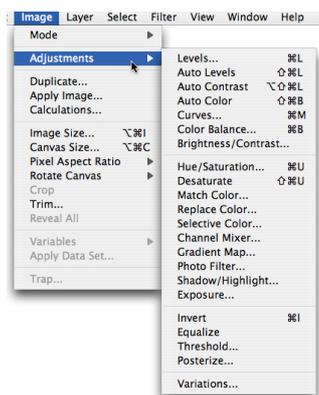
Фигура 6-4. Изберете предпочитания от вас цветови модел от менюто на палитрата Color.



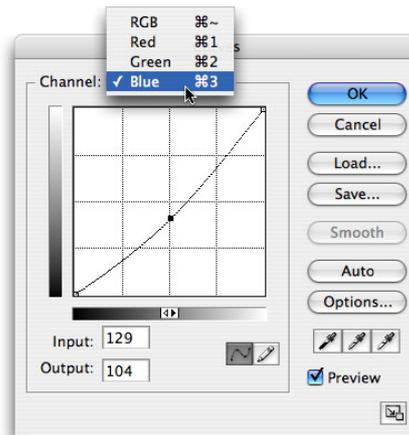
Фигура 6-5. Сравнете палитрите Histogram, за да видите постеризацията (вдясно).



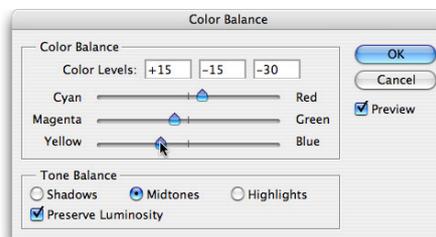
Фигура 6-6. Всяка от мишените в изображението се проследява в палитрата Info.



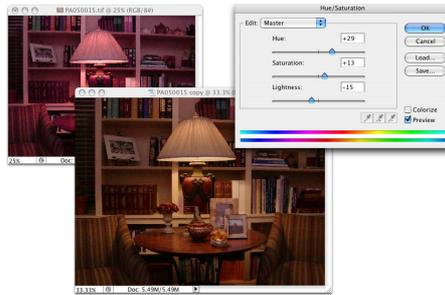
Фигура 6-7. Гъвкавостта на Photoshop е наистина очевидна в менюто ImageAdjustments.



Фигура 6-8. Коригирайте всеки канал поотделно с Curves, за да настроите цветовете в изображението ви.



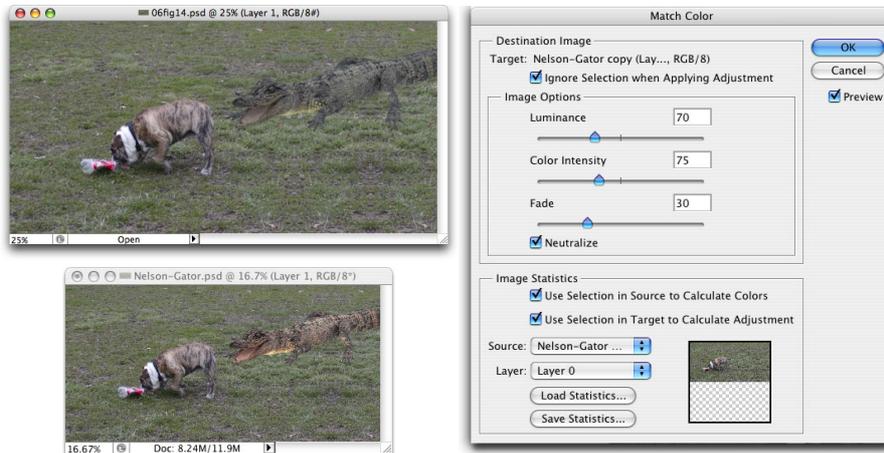
Фигура 6-9. Color Balance ви дава директен контрол върху противоположностите.



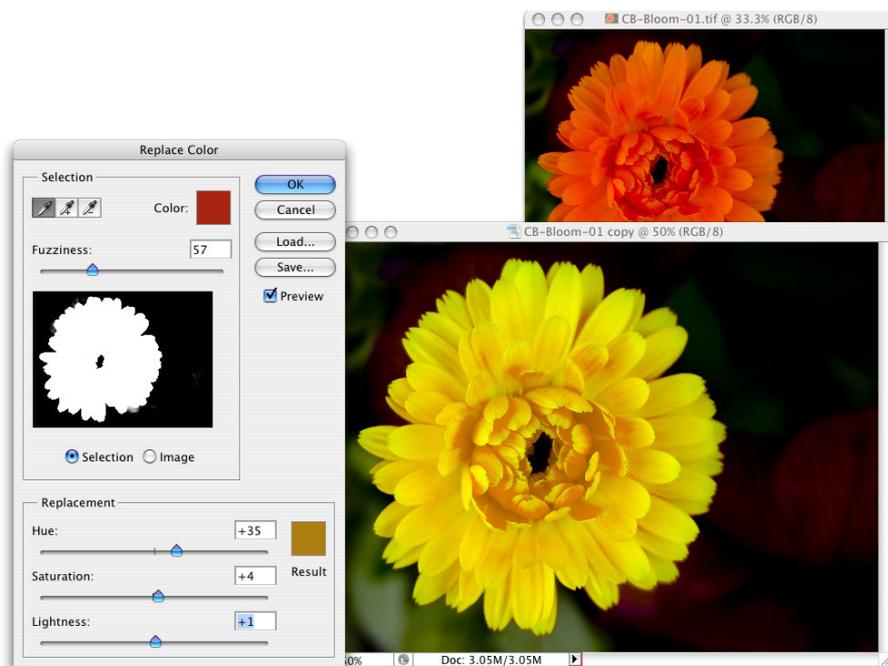
Фигура 6-10. Hue/Saturation лекува три проблема едновременно.



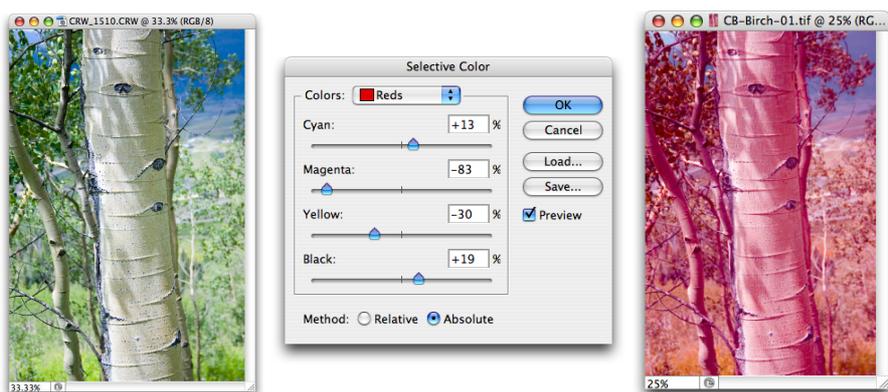
Фигура 6-11. Създайте този ефект, като селектирате по-голямата част от изображението преди използване на Desaturate.



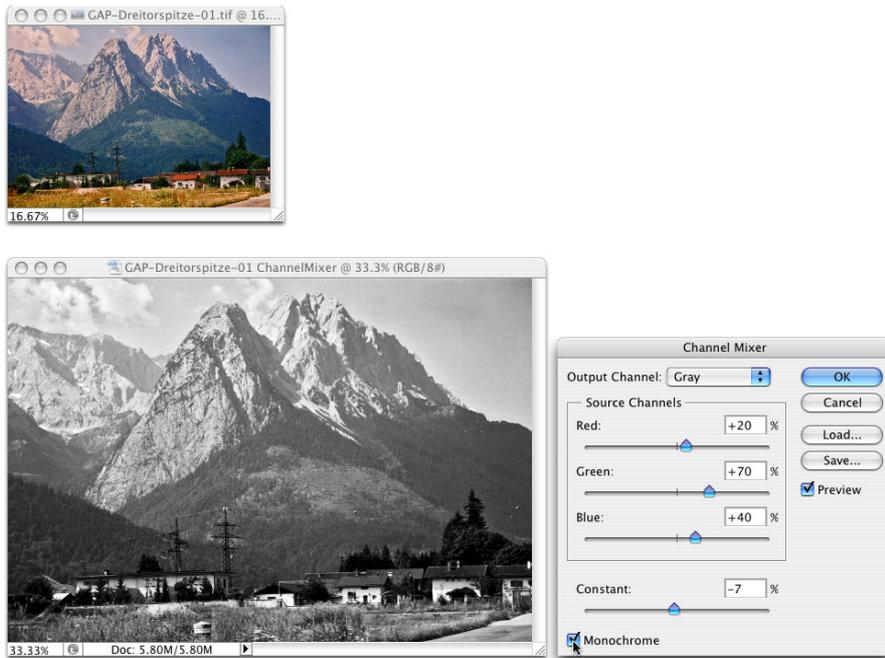
Фигура 6-12. Съпоставянето на алигатора и тревата подобрява осветлението и неговите шансове за обяд.



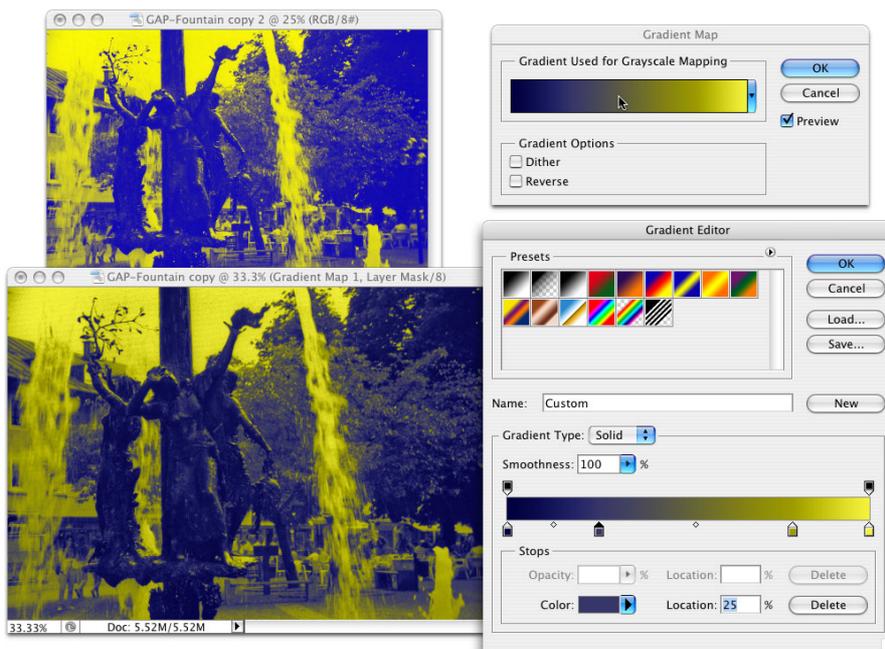
Фигура 6-13. Направете селекция, променете оттенъка, наситеността и осветеността на селекцията.



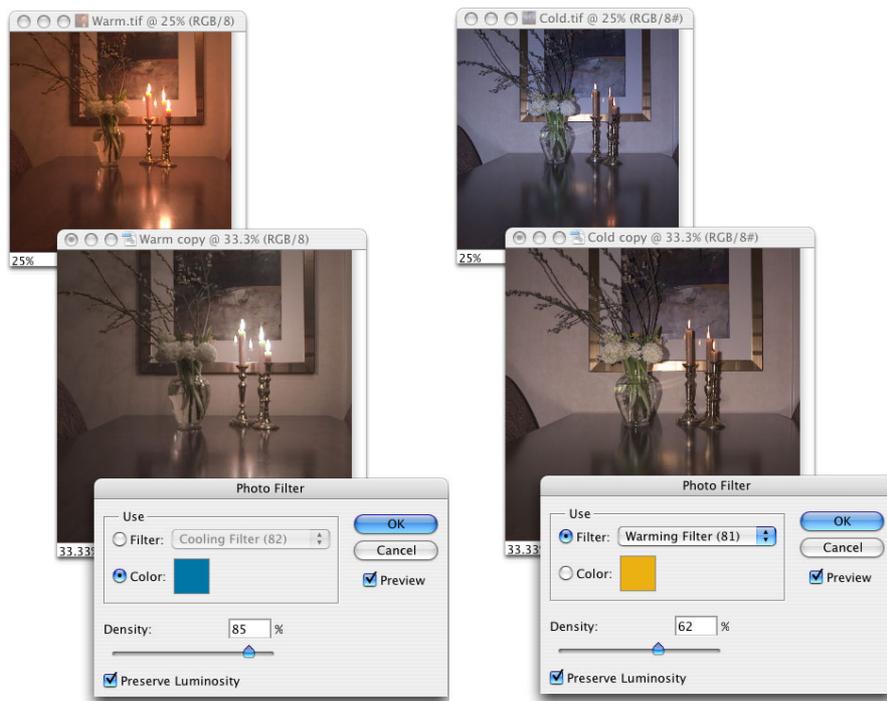
Фигура 6-14. Прекаленото червено се елиминира лесно, без да се променя нещо друго.



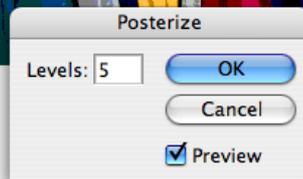
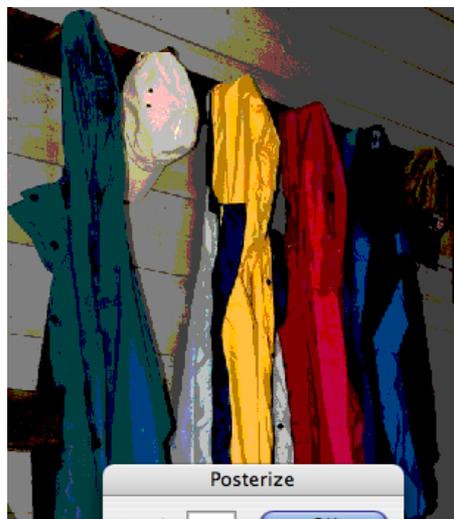
Фигура 6-15. Опцията *Монохромте* на *Channel Mixer* ви позволява да контролирате преобразуването си в сива гама.



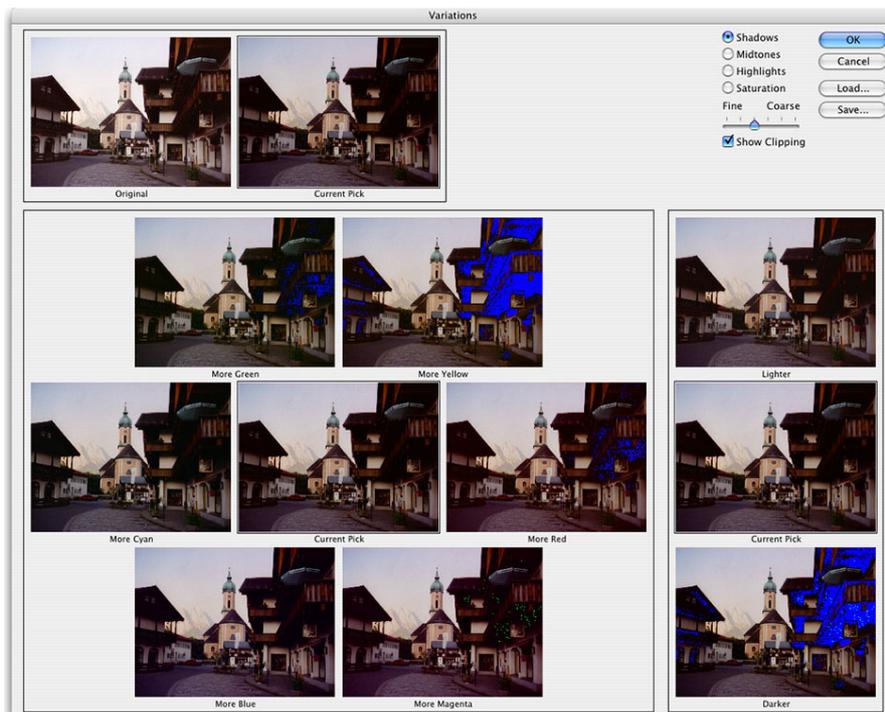
Фигура 6-16. Използването на повече цветове в градиента ви създава повече подробности.



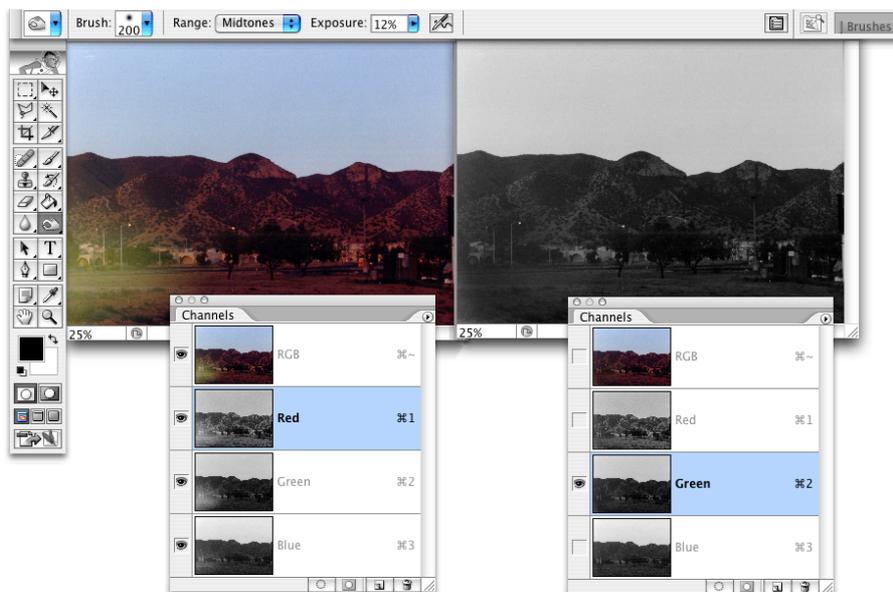
Фигура 6-17. Неутрализиране на цветна сянка с филтър от противоположния цвят във Photo Filter.



Фигура 6-18. Намалете цветовете с Posterize за получаване на специален ефект.



Фигура 6-19. Вие използвате Variations, за да достигнете до идеалната картина с щракване.

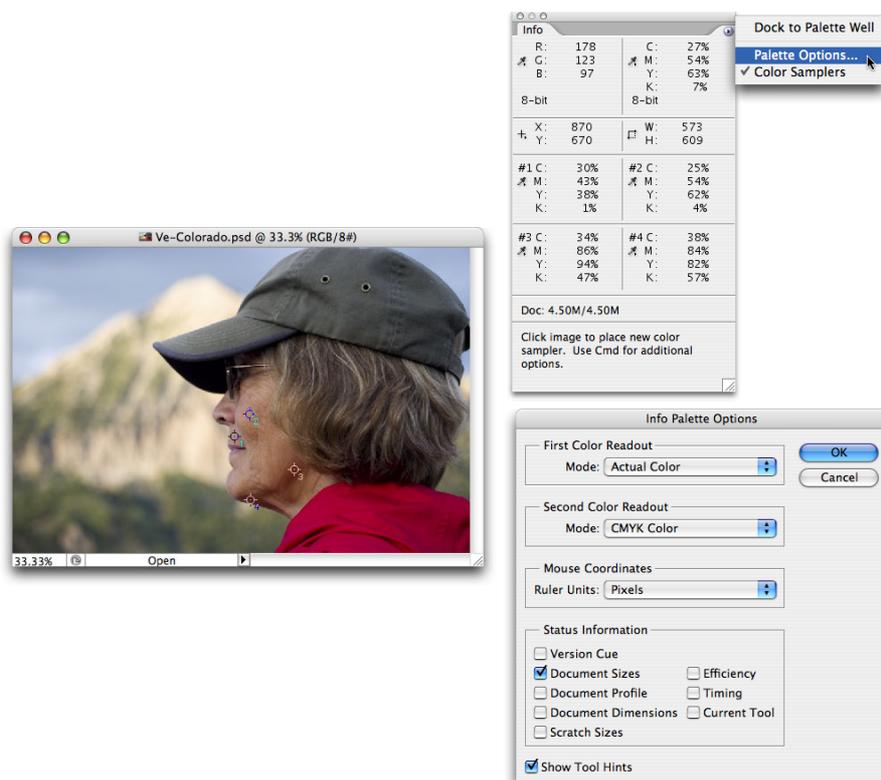


Фигура 6-20. Проблемът е само в една област на всеки канал, но може да се поправи ръчно.

## Flesh Tone Formulas

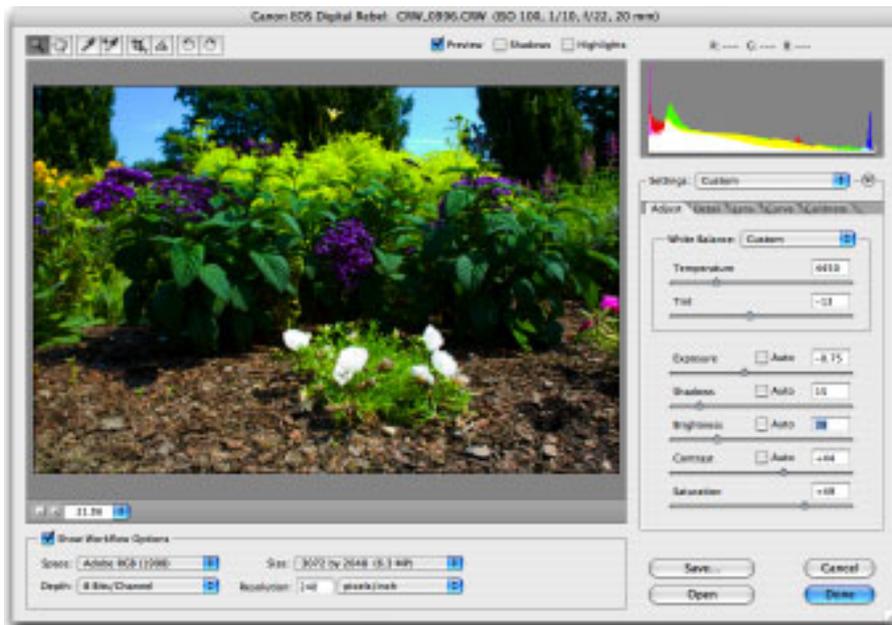
	Pale Caucasian	Dark Caucasian	Afro-American	Asian
Highlights	C:4 - M:17 - Y:15 - K:0	C:11 - M:35 - Y:42 - K:0	C:5 - M:14 - Y:22 - K:0	C:3 - M:11 - Y:13 - K:0
Midtones	C:14 - M:35 - Y:35 - K:0	C:14 - M:38 - Y:49 - K:0	C:23 - M:50 - Y:63 - K:5	C:12 - M:35 - Y:42 - K:0
Shadows	C:31 - M:63 - Y:71 - K:31	C:35 - M:64 - Y:73 - K:27	C:35 - M:67 - Y:72 - K:52	C:29 - M:60 - Y:56 - K:25

Фигура 6-21. Това са само указания, а не абсолютни стойности!

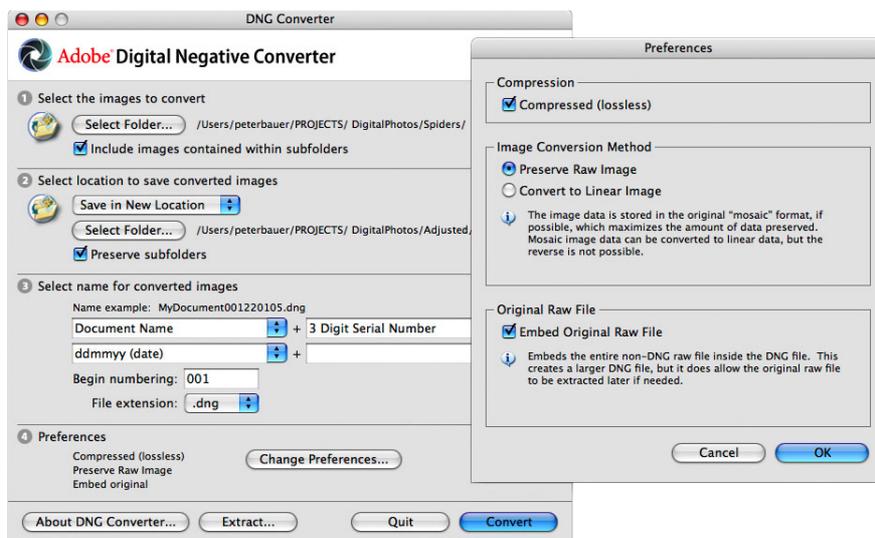


Фигура 6-22. Опциите на палитрата Info може да бъдат настроени така, че да ви показват CMYK, даже и за изображение RGB.

# Глава 7

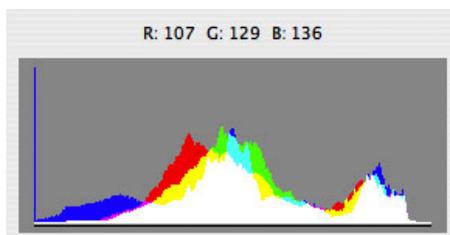


Фигура 7-1. Впечатляващият прозорец Camera Raw, обяснен напълно в тази глава.

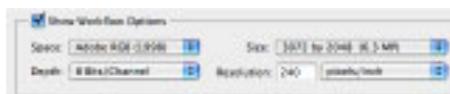




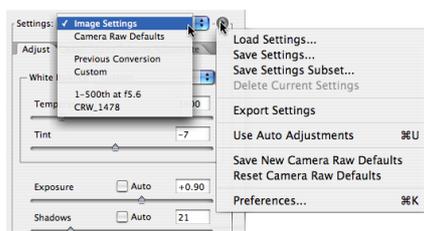
Фигура 7-2. Ще намерите инструментите на Camera Raw в горния ляв ъгъл на прозореца.



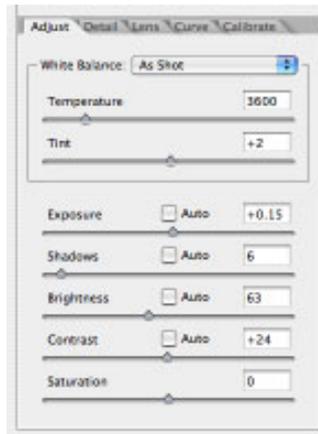
Фигура 7-3. Използвайте хистограмата, за да сте сигурни, че няма да объркате светлите петна и сенките.



Фигура 7-4. Вземете решения за обработването изображение в областта Workflow Options.



Фигура 7-5. Вляво са предварително зададените уточнения; вдясно записвате и зареждате настройки.



Фигура 7-6. В страницата *Adjust* правите промени в тоналността и цвета.



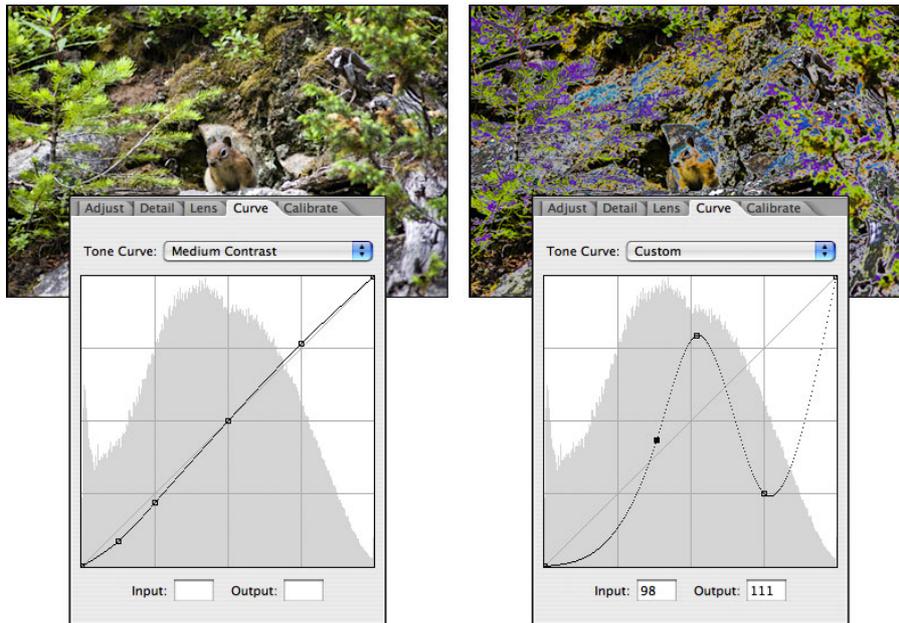
Фигура 7-7. Намаляването на шума и омекотяването на осветеността може значително да подобри засенчените области.



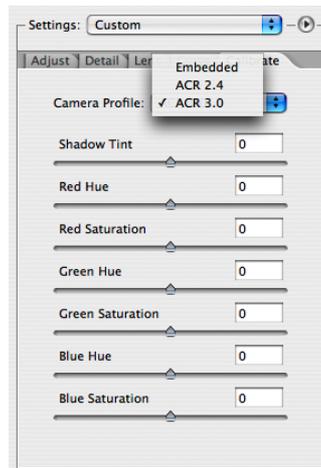
Фигура 7-8. Намалете до минимум цветните ресни с плъзгачите *Chromatic Aberration*.



Фигура 7-9. Изтеглете плъзгача *Amount* наляво за затъмнени ъгли, и надясно — за осветени.



Фигура 7-10. Кривата може да бъде променена леко или силно изкривена в зависимост от художественото ви виждане.



Фигура 7-11. Плъзгачите Calibrate могат да бъдат полезни за коригиране на цветна сянка.

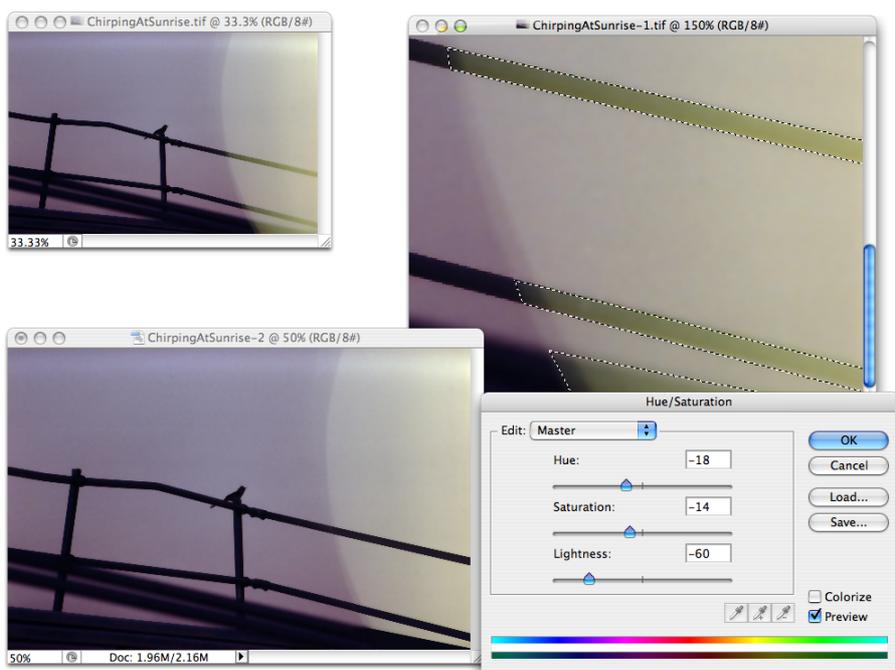


Фигура 7-12. Използвайте клавиша Option/Alt за показване на долния набор от бутони.

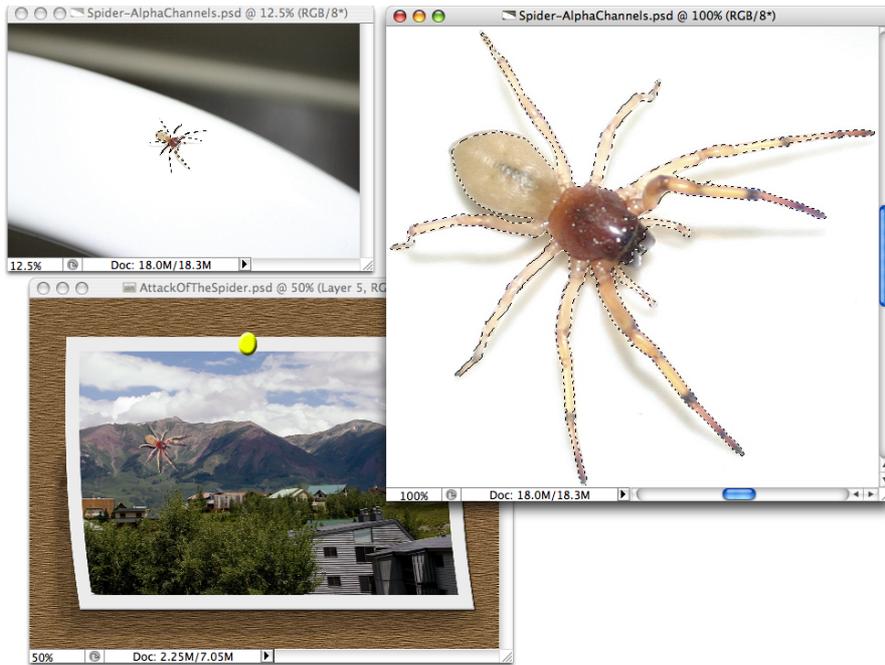
# Глава 8



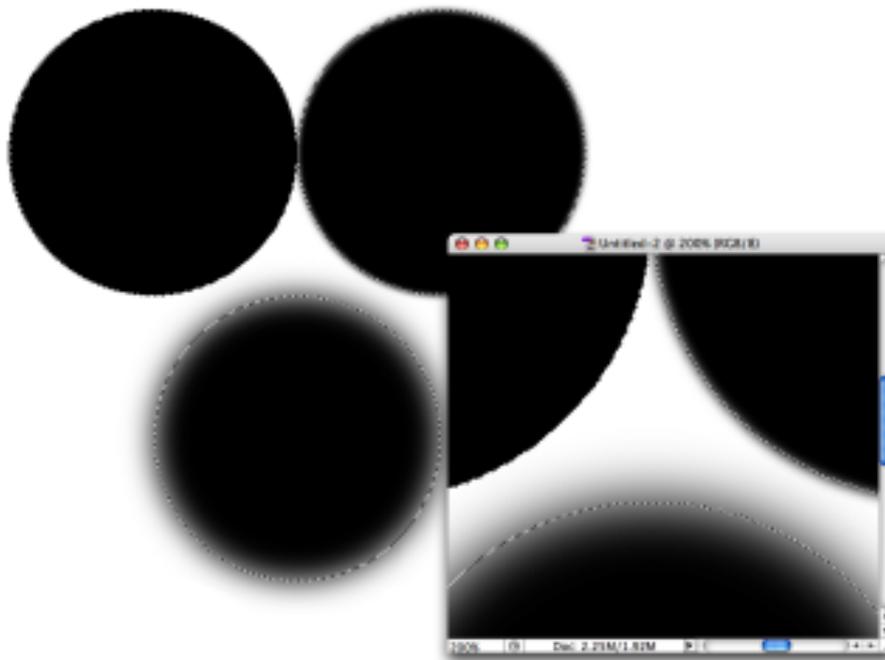
Фигура 8-1. Понякога от промени се нуждае само част от изображението.



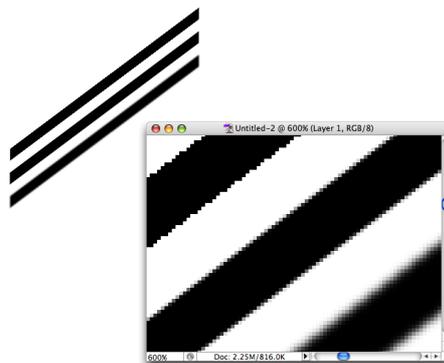
Фигура 8-2. Селекцията (показана вдясно) ограничава промяната до определени части от изображението.



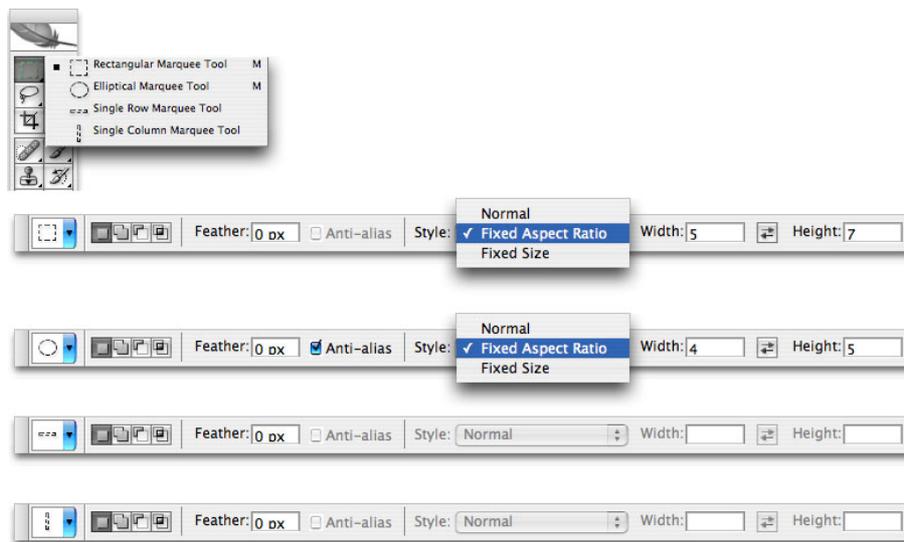
Фигура 8-3. Направете селекция, копирайте, превключете в друго изображение и вмъкнете.



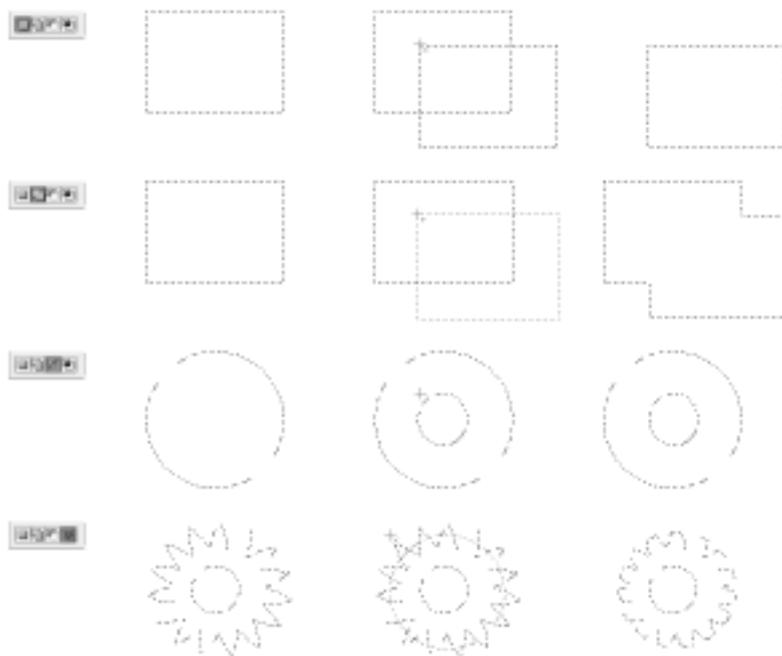
Фигура 8-4. Близък план без размазване, с размазване и с много размазване.



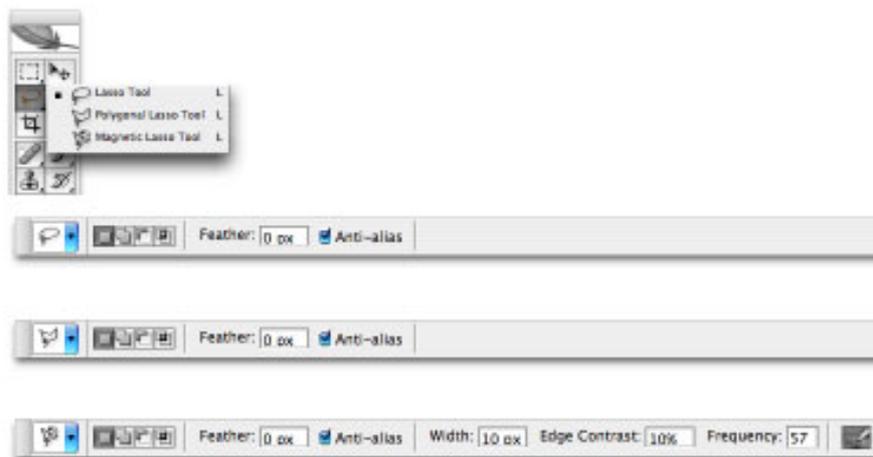
Фигура 8-5. Изглаждането помага за омекотяване на външния вид на криви и диагонали.



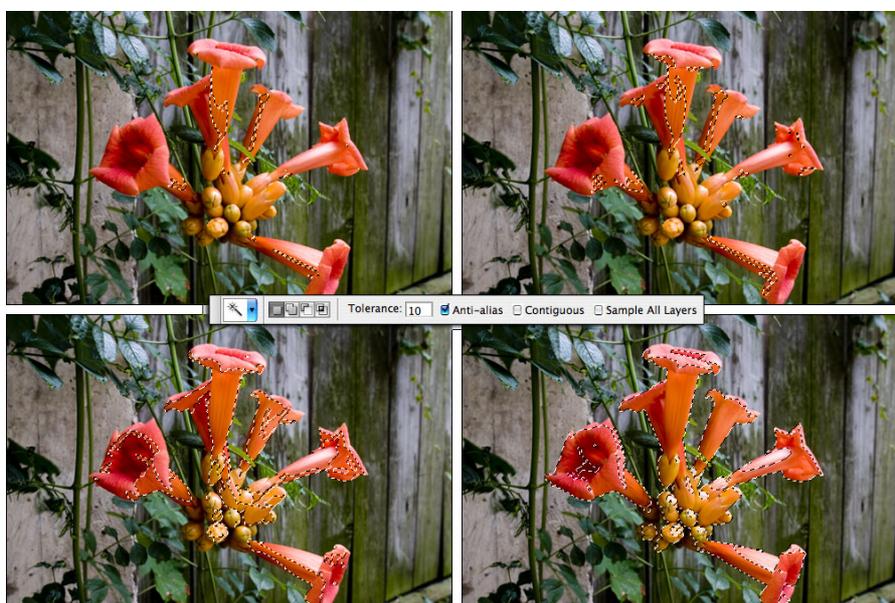
Фигура 8-6. Инструментите за плаваща селекция се доставят с четири аромата, два от които са вкусни.



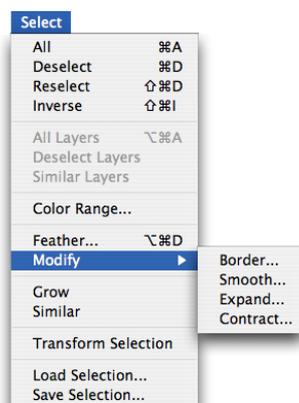
Фигура 8-7. Бутоните вляво на лентата Options контролират взаимодействието на селекциите.



Фигура 8-8. Основните опции за инструментите за селекция ласо съвпадат с тези за инструментите за плаваща селекция.



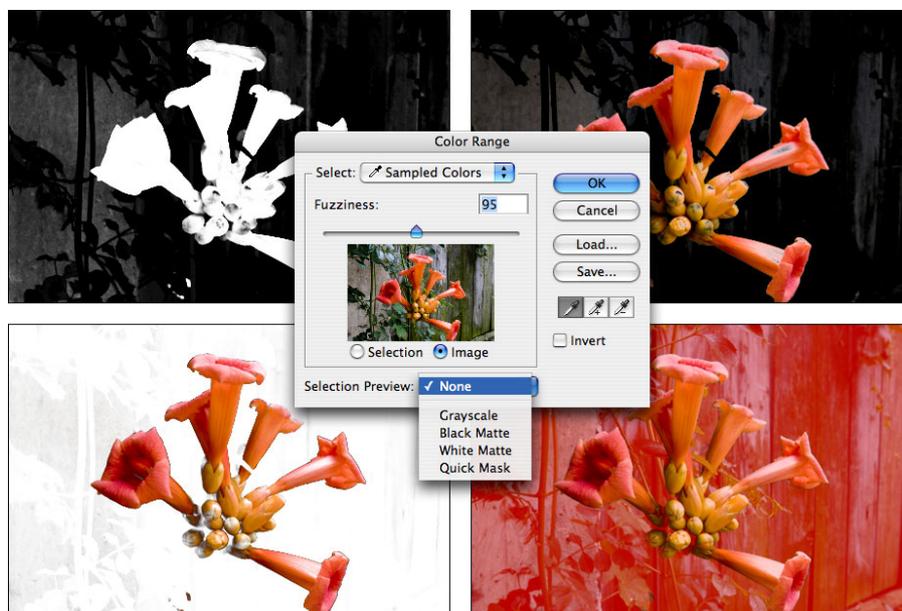
Фигура 8-9. Колкото по-нисък е Tolerance, толкова по-малко пиксели попадат в селекцията.



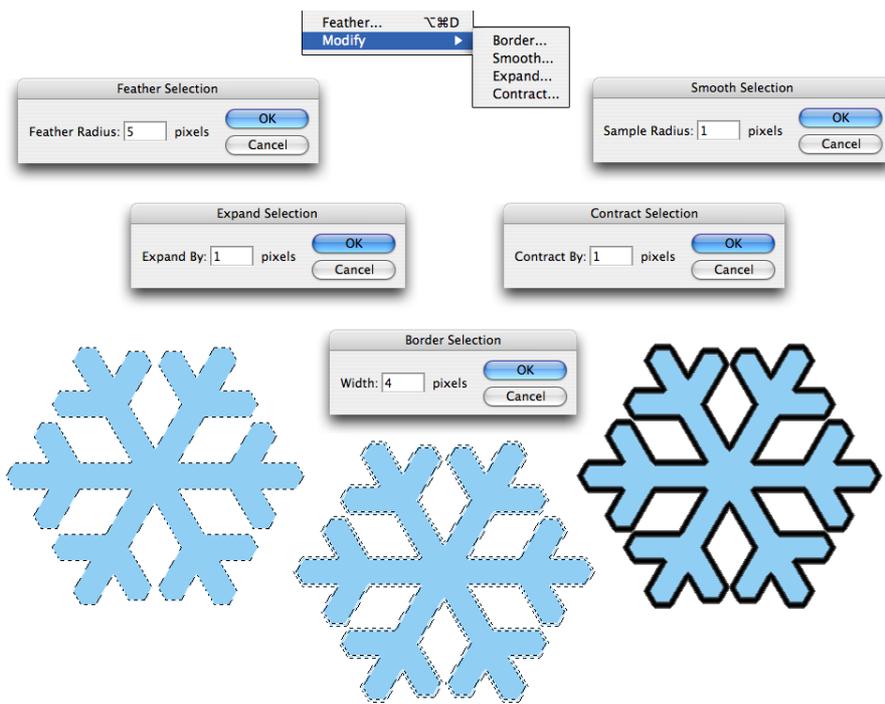
Фигура 8-10. Команди за селекция на Photoshop.



Фигура 8-11. Свойството Color Range селектира по цвят.



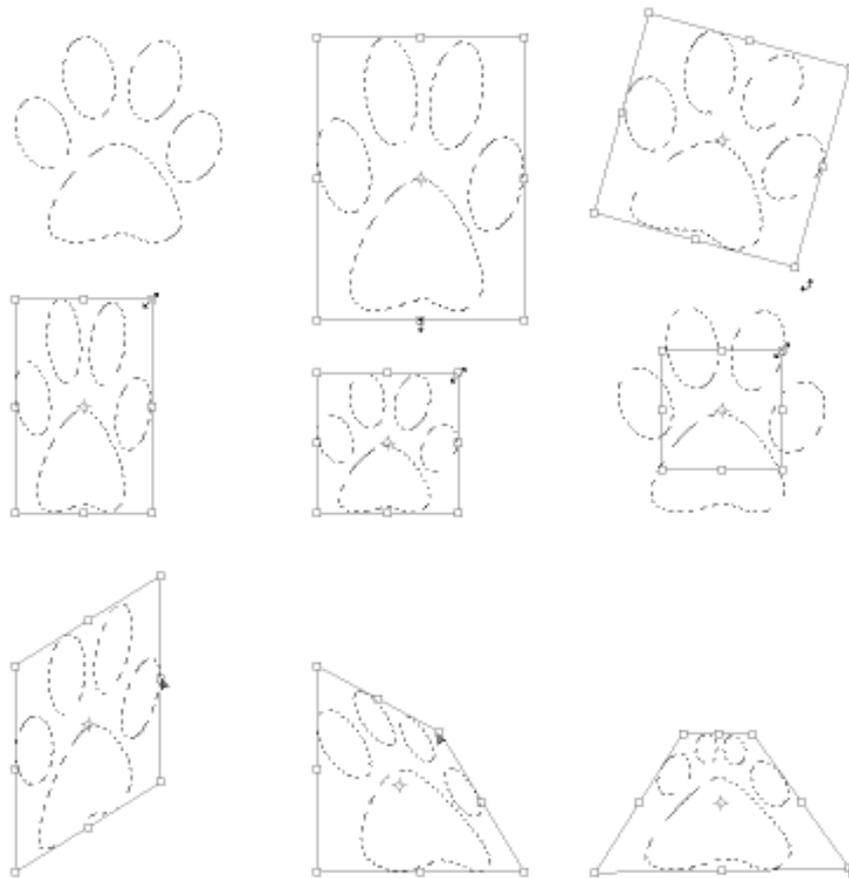
Фигура 8-12. Color Range предлага четири начина за предварително изображение.



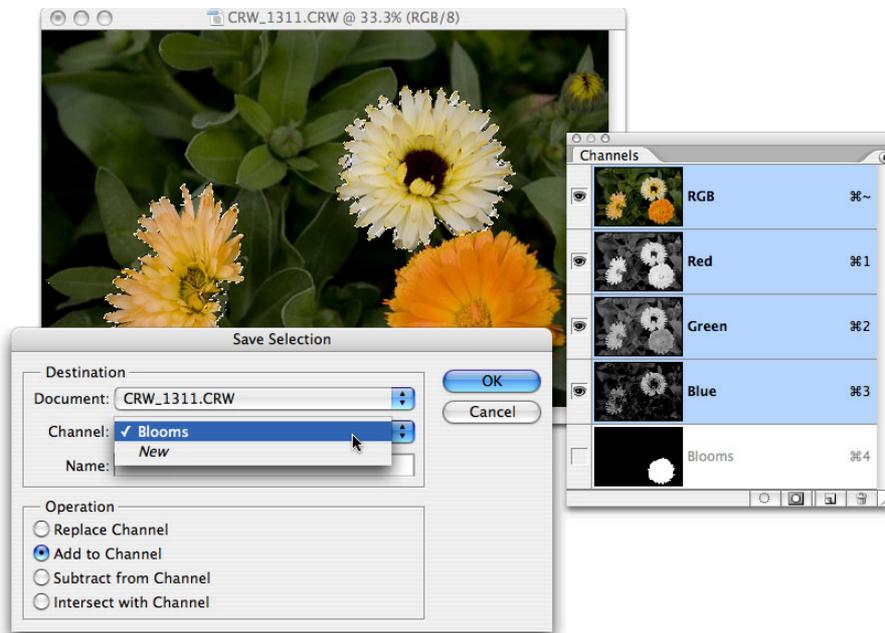
Фигура 8-13. Всяка команда ви предоставя една опция.



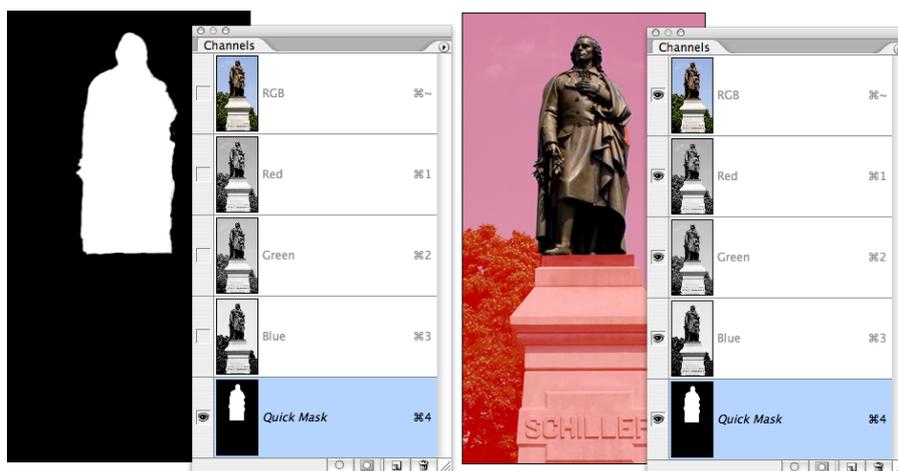
Фигура 8-14. С Transform Selection можете да манипулирате самата селекция.



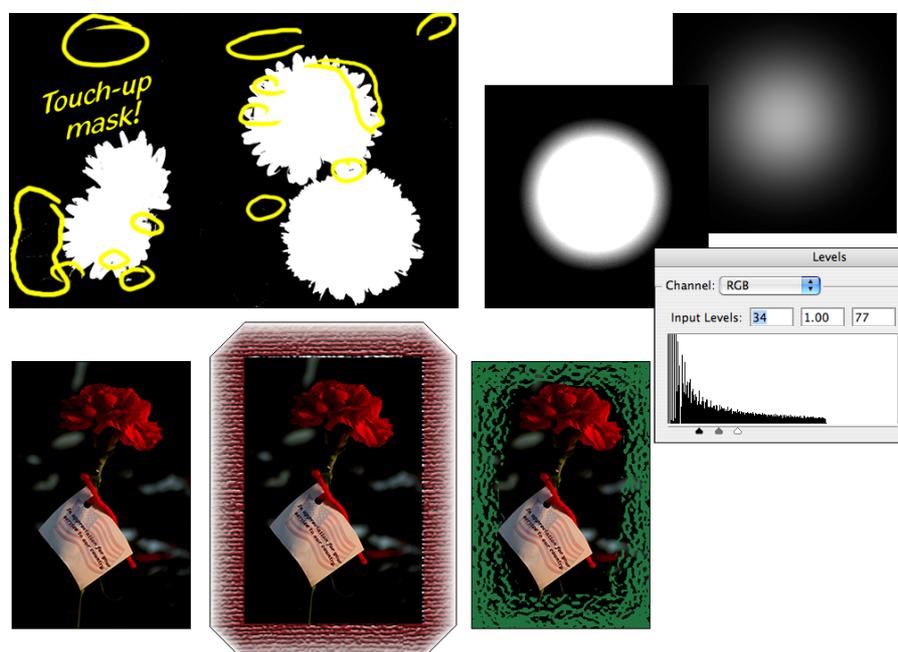
Фигура 8-15. Многого лица на трансформациите.



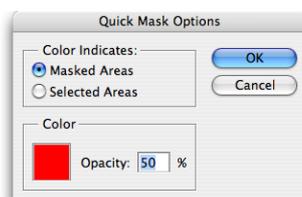
Фигура 8-16. Когато вече разполагате с алфа канал, новата селекция може да го модифицира.



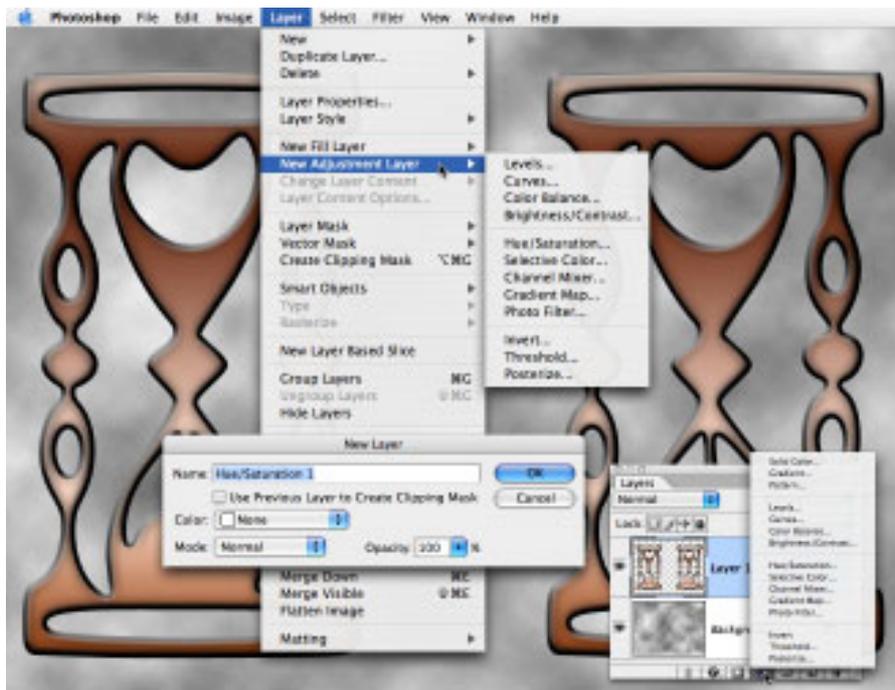
Фигура 8-17. Можете да виждате само алфа канала (вляво) или да го виждате като червен воал (вдясно).



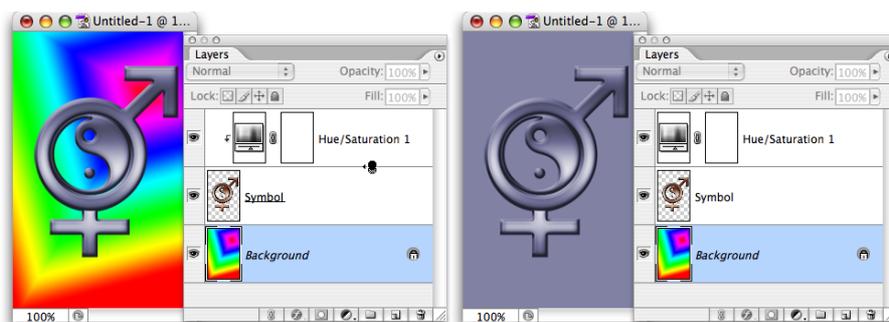
Фигура 8-18. Имате множество начини — и причини — да редактирате алфа канали.



Фигура 8-19. Можете да промените плътността и цвета на воала на Quick Mask.

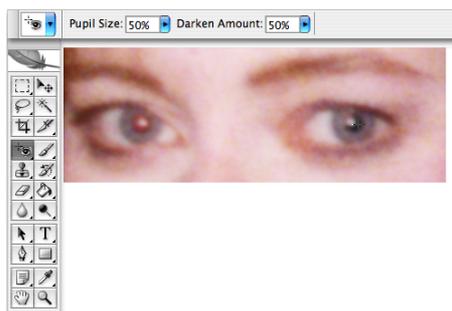


Фигура 8-20. Добавяне на слоеве за настройка отгоре и отдолу.

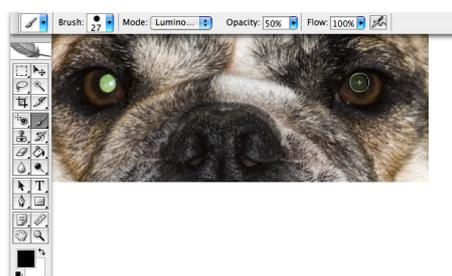


Фигура 8-21. Ограничаване на настройката към един слой чрез прикрепване към слоя.

## Глава 9



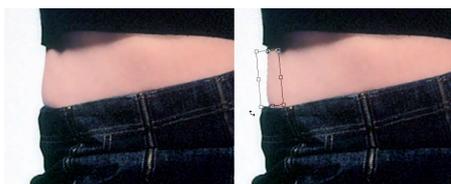
Фигура 9-1. Щракнете с инструмента *Red Eye*, за да заместите червеното с естествено изглеждащо черно.



Фигура 9-2. Когато инструментът *Red Eye* не върши работа, използвайте инструмента *Brush*.



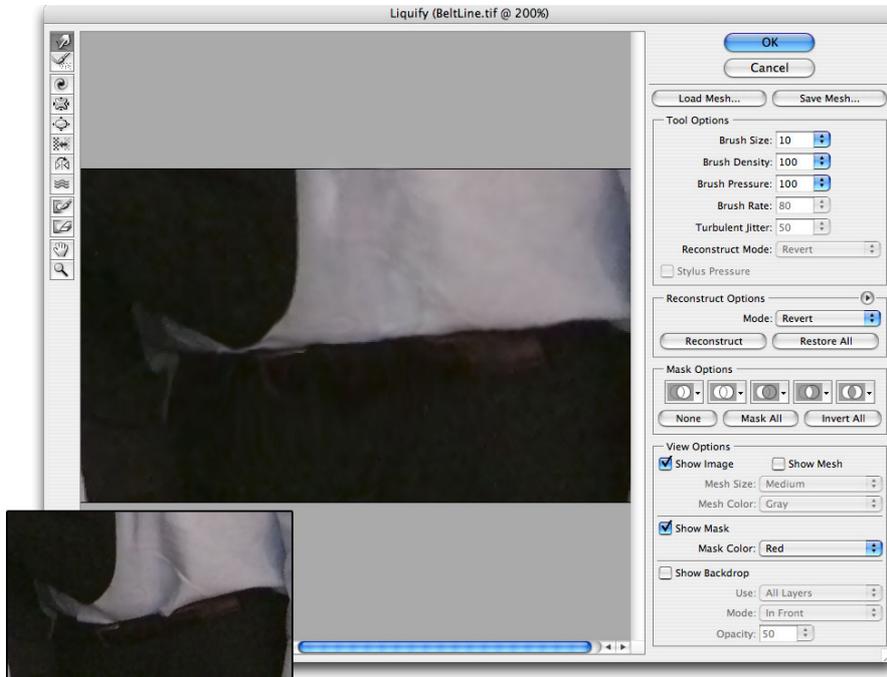
Фигура 9-3. Използвайте *Healing Brush* (долу вляво) вместо *Clone Stamp* (долу вдясно) за намаляване на бръчките до минимум.



Фигура 9-4. Завъртете селекция, за да прищипнете талията.



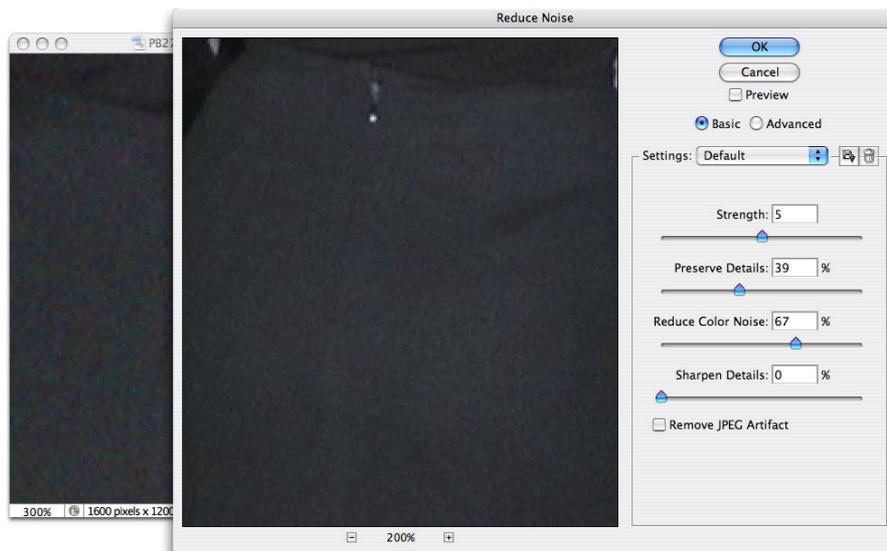
Фигура 9-5. Прегарянето и скриването могат да намалят даже и много ясно изразена двойна брадичка.



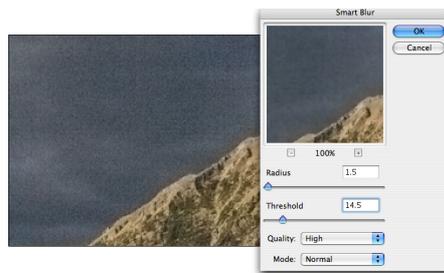
Фигура 9-6. Използвайте Liquify за извършване на основни промени във фигурите.



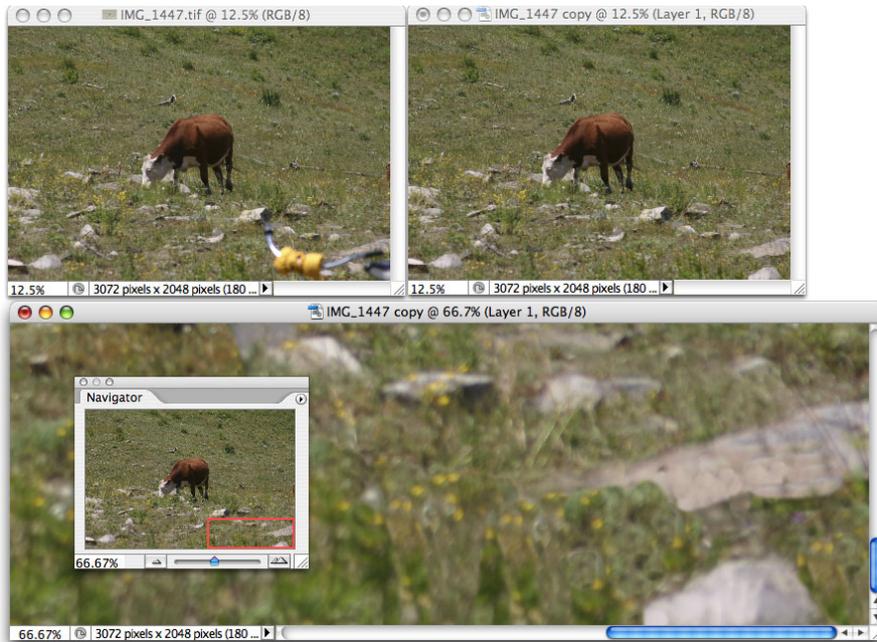
Фигура 9-7. Кафе, цигари и гъбки; цифрова корекция с инструмента Dodge; рекламно-бели зъби.



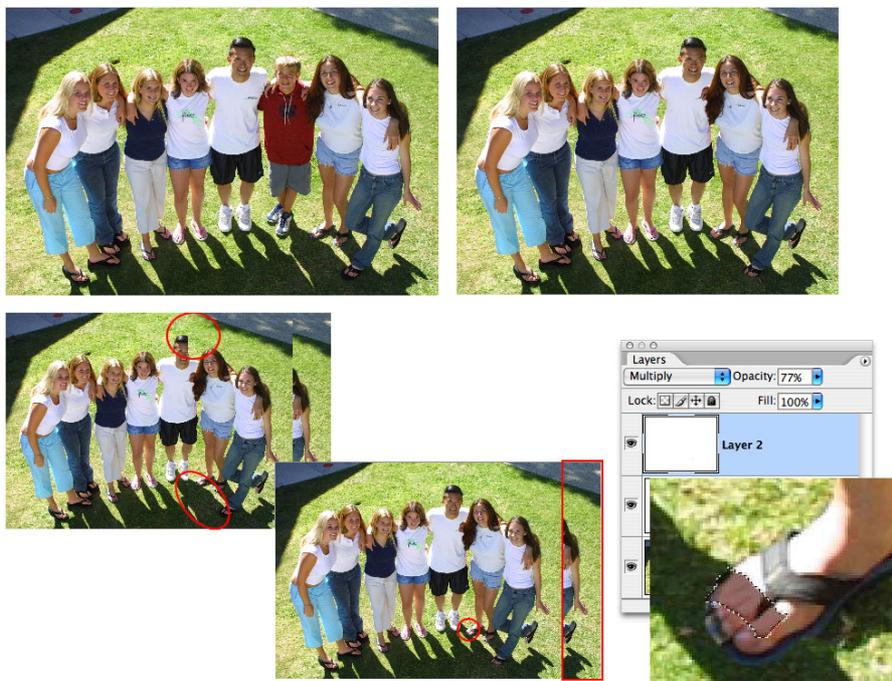
Фигура 9-8. Филтърът Reduce Noise поддържа изображението ви контрастно, като при това намалява шума в RGB.



Фигура 9-9. Филтърът *Smart Blur* е добър избор за намаляване на шума от осветяване.



Фигура 9-10. Използвайте *Clone Stamp* за отстраняване на нежелани части.



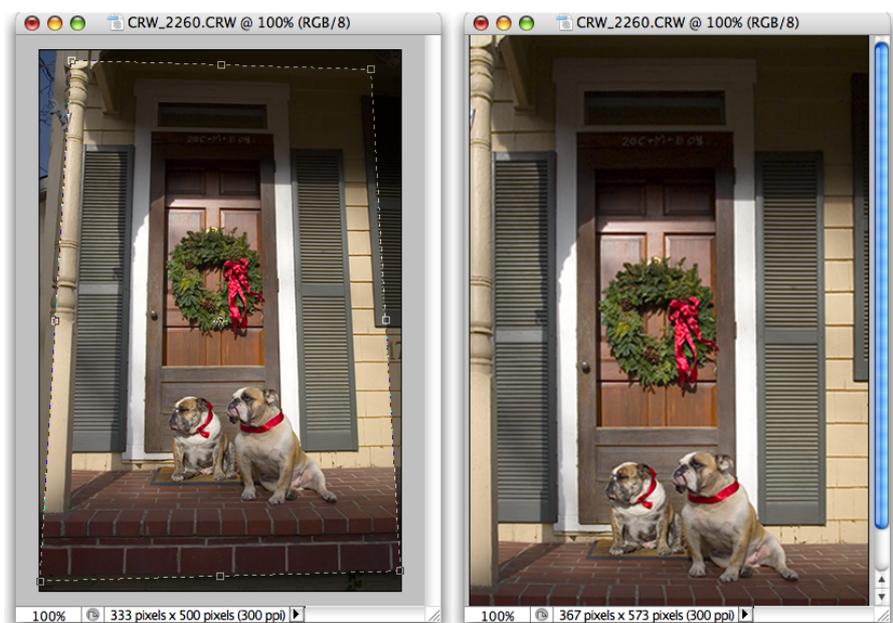
Фигура 9-11. Нов слой с маска на слой и — П-У-У-Ф — няма го!



Фигура 9-12. Малка стъпка за Photoshop, гигантски скок за човечеството!

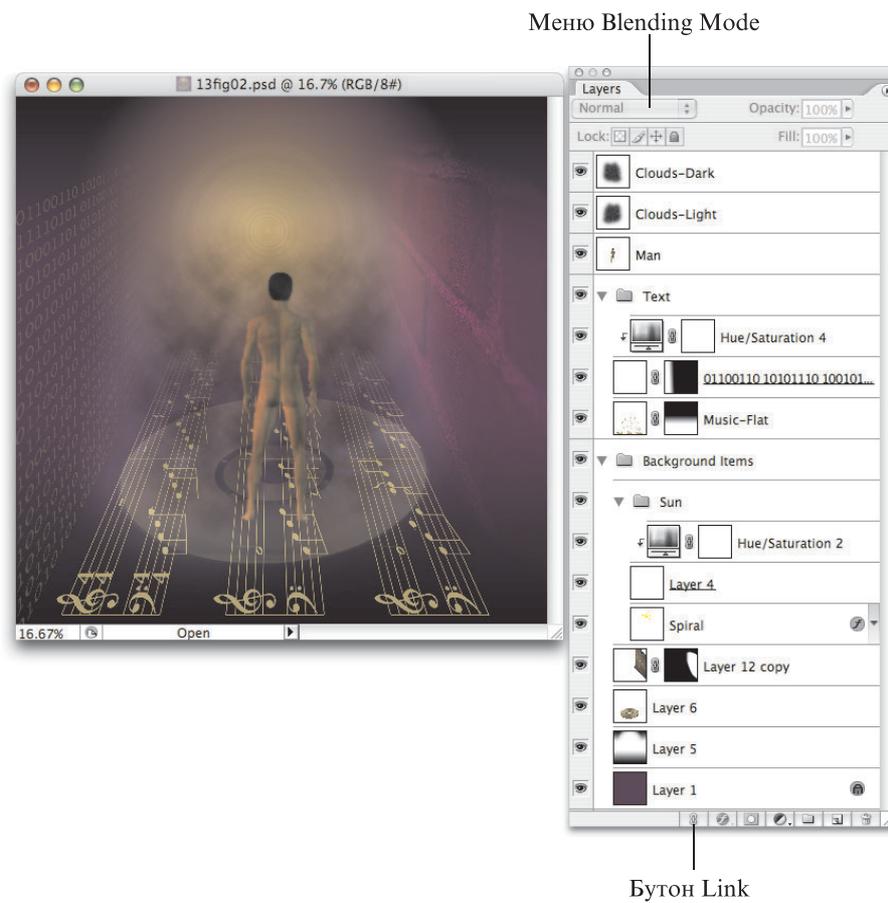


Фигура 9-13. Изравняването на изображение с Perspective обикновено изисква и настройка на височината.

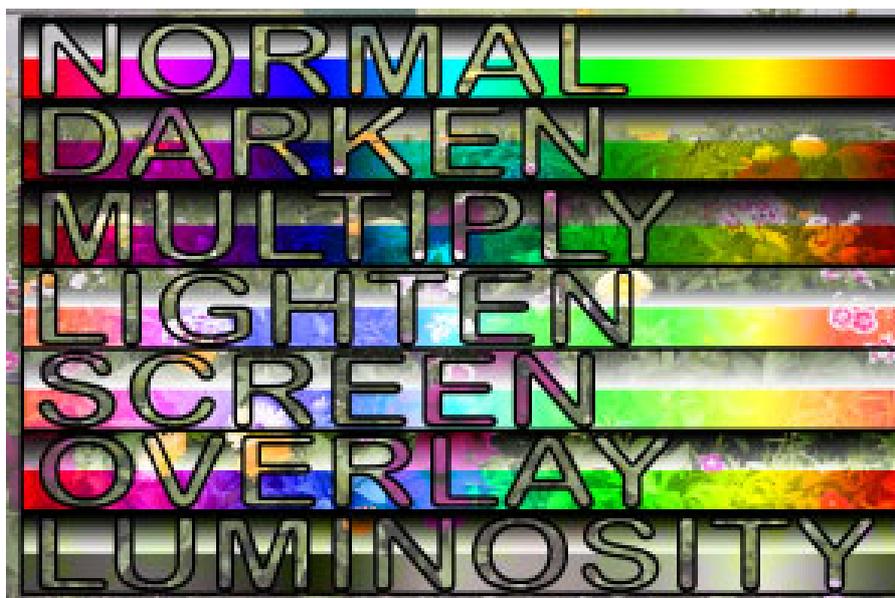


Фигура 9-14. Опцията Perspective на инструмента Стоп върши отлична работа при поправяне на перспектива.

# Глава 10



Фигура 10-1. Елементи от различни слоеве образуват едно изображение.



Фигура 10-2. Режимите на смесване контролират взаимодействието между градиентите и снимката.



Фигура 10-3. Използвайте режима на смесване *Hard Light* за добавяне на динамично въздействие.



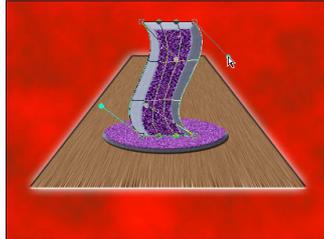
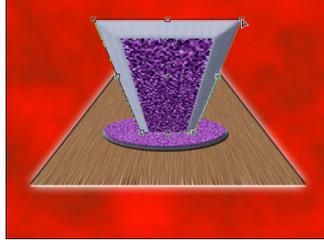
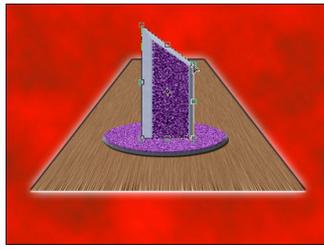
Фигура 10-4. Рисувайте върху слой, зададен с *Color*, за да запазите подробностите на слоя под него.



Фигура 10-5. Където виждате долния слой, горният слой е прозрачен.



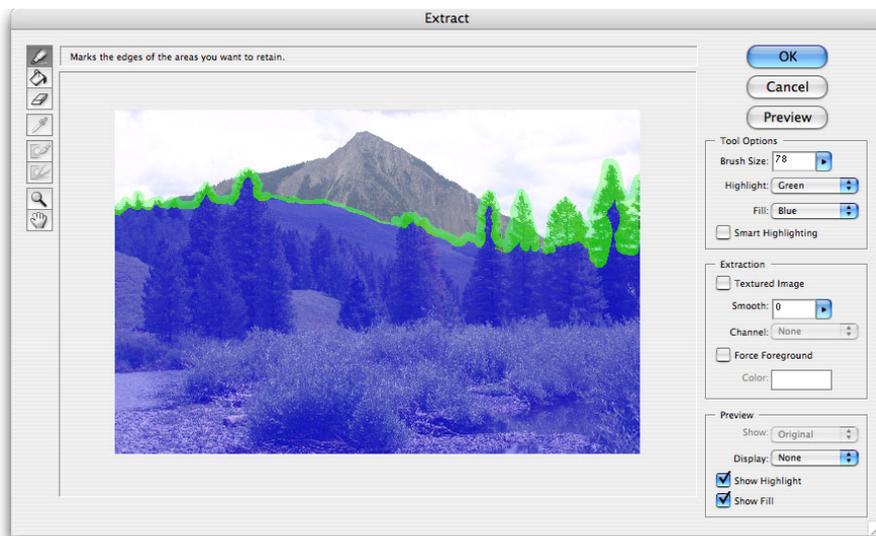
Фигура 10-6. Щракнете при натиснат *Option/Alt* върху линията между два слоя, за да съедините горния с долния.



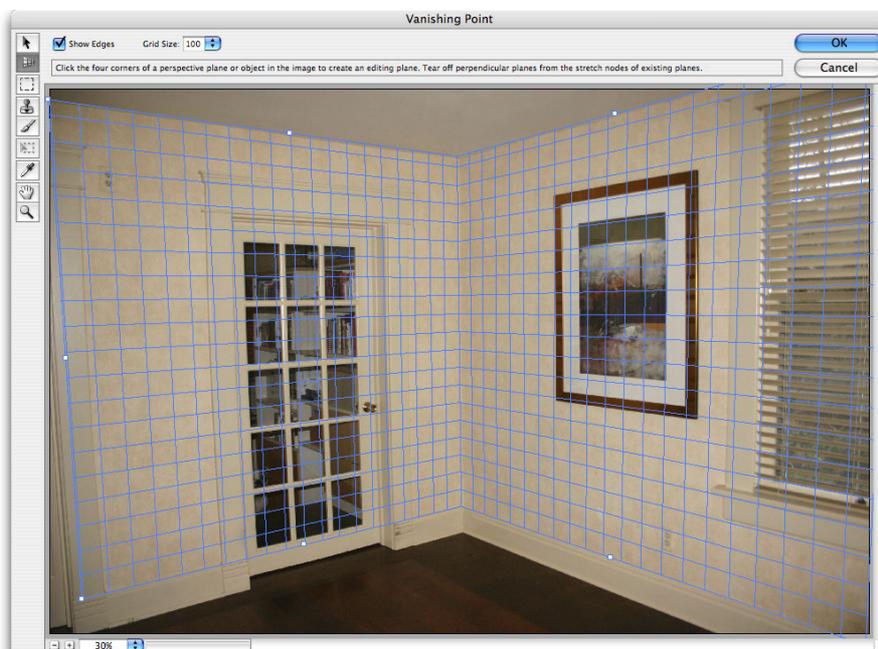
Фигура 10-7. Изтеглете точките на закотвяне за трансформиране.



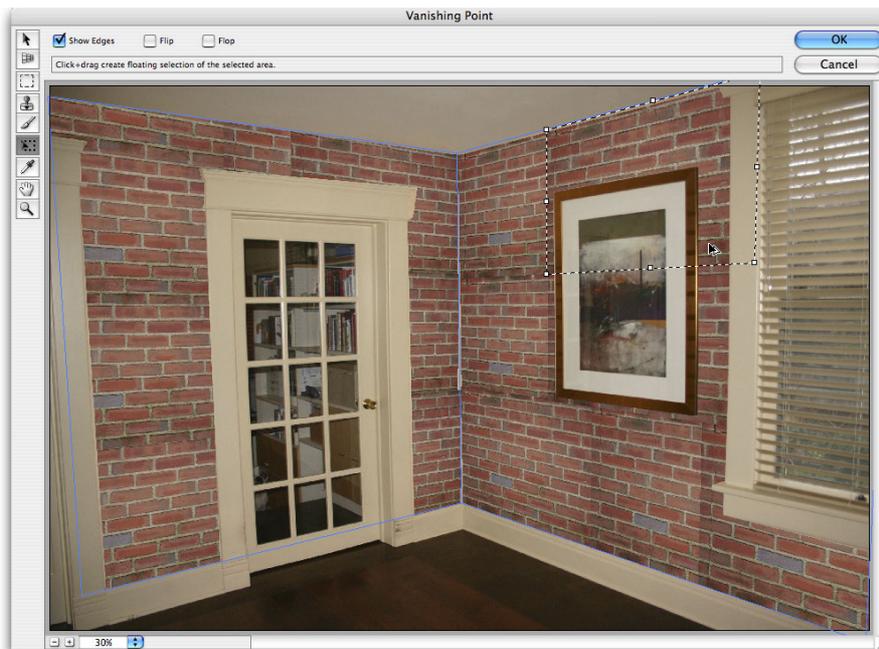
Фигура 10-8. Използвайте трансформацията Warp за изкривяване на слоеве или селекции.



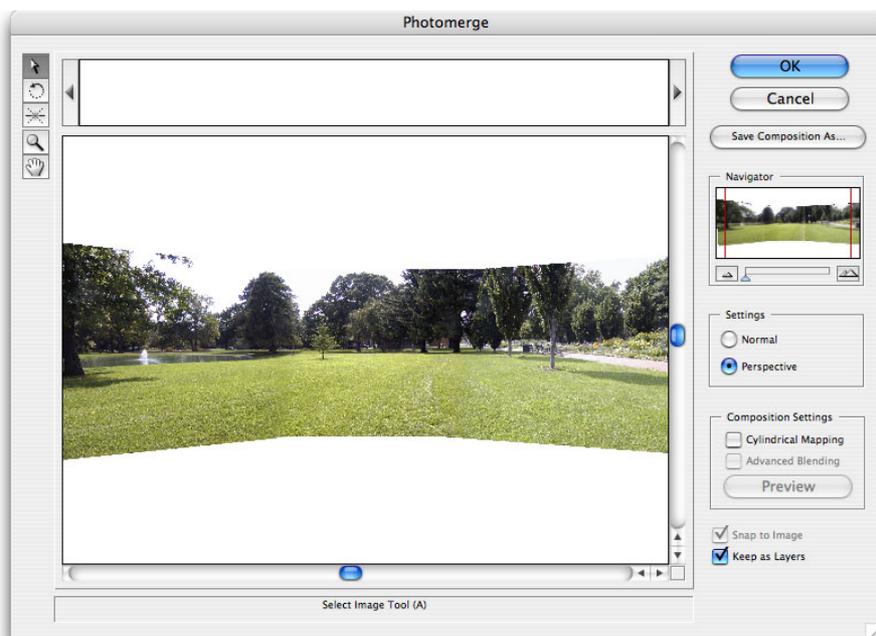
Фигура 10-9. Определете кои части от изображението искате да селектирате и оставете Extract да свърши работата.



Фигура 10-10. Използвайте инструмента Create Planes за определяне на повърхнините.



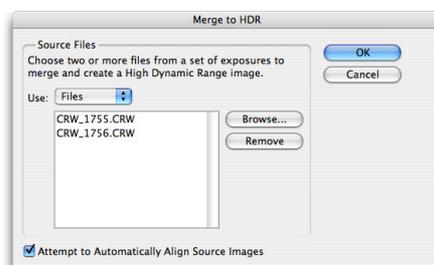
Фигура 10-11. Изтеглете при натиснат клавиш *Option/Alt* с инструмента *Marquee*, за да копирате вмъкнатата си селекция.



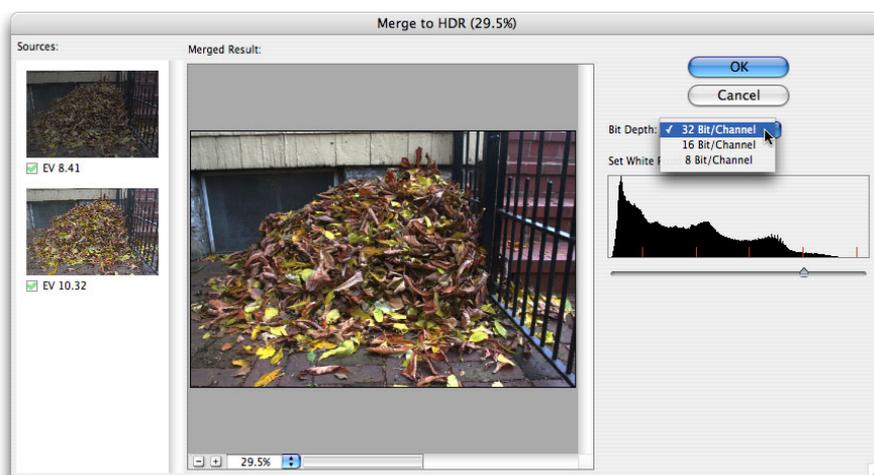
Фигура 10-12. *Photomerge* подравнява и смесва елементите ви автоматично.



Фигура 10-13. Photomerge с използване на Perspective, със (горе) и без цилиндрично наслагване.

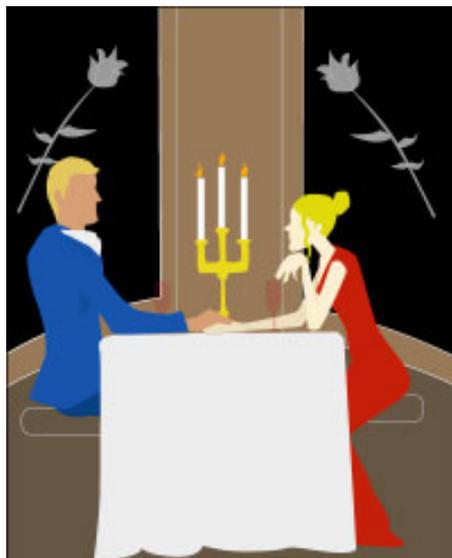


Фигура 10-14. Изберете изображенията за сливане и оставете Merge to HDR да се опита да ги подравни.



Фигура 10-15. Merge to HDR създава едно изображение от няколко експозиции.

# Глава 11



Фигура 11-1. Всеки елемент във векторната графика има единичен конкретен цвят.



Фигура 11-2. Пътеките дефинират контура на обект — в този случай, косата на жената.

Raster, from small to large

Raster, from small to large

Raster, from large to small

Raster, from large to small

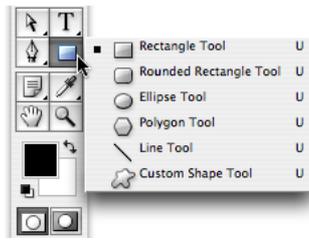
Vector, from small to large

Vector, from small to large

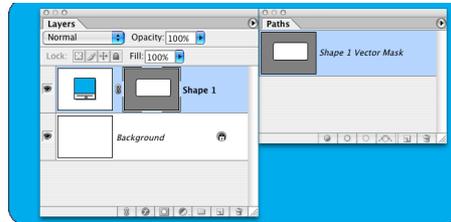
Vector, from large to small

Vector, from large to small

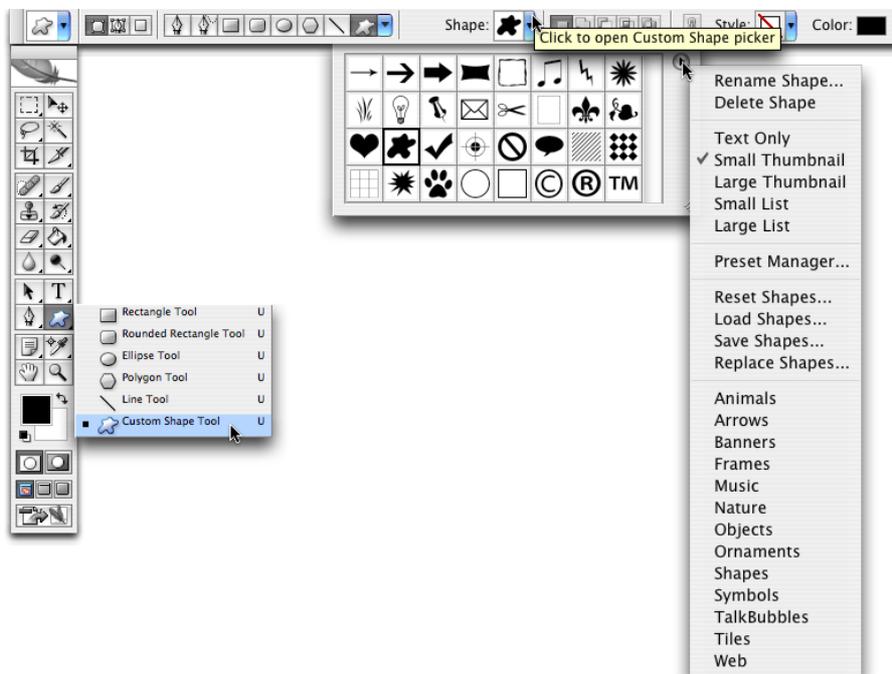
Фигура 11-3. Използване на текст като пример показва предимството на векторната графика при мащабиране.



Фигура 11-4. Инструментите за форми са събрани на едно място в Toolbox на Photoshop.



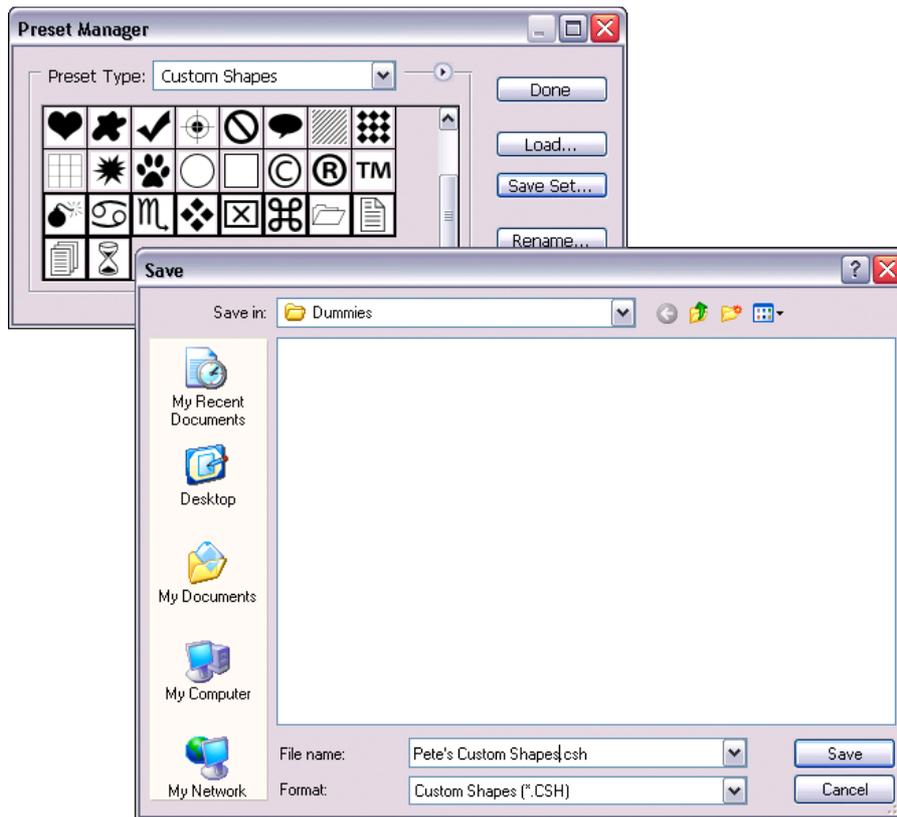
Фигура 11-5. Изтеглянето на инструмент за форма създава запълнен с цвят слой с пътека, дефинираща формата.



Фигура 11-6. Зареждане на допълнителни комплекти с потребителски форми от списъка в долната част на менюто.



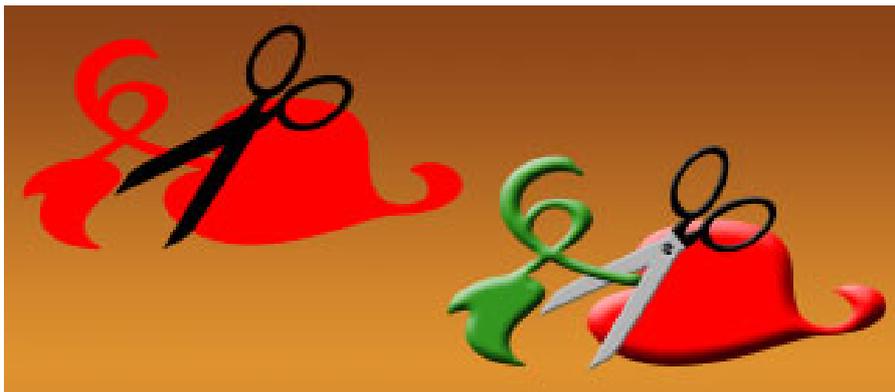
Фигура 11-7. Задайте име на новата си фигура и щракнете върху ОК.



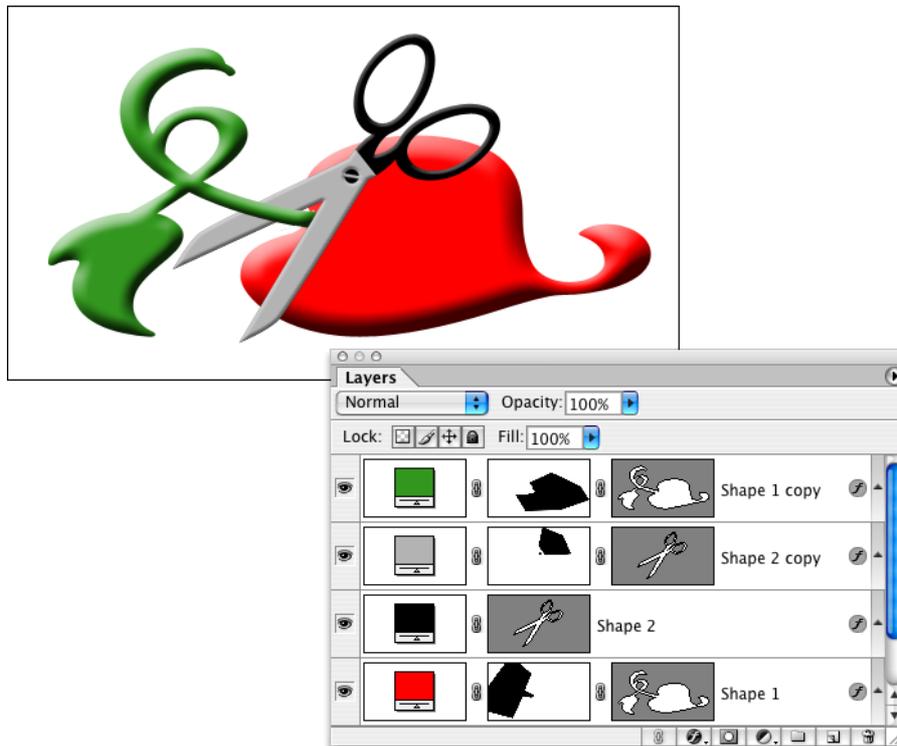
Фигура 11-8. Използвайте *Preset Manager*, за да запишете комплекти от потребителски фигури.



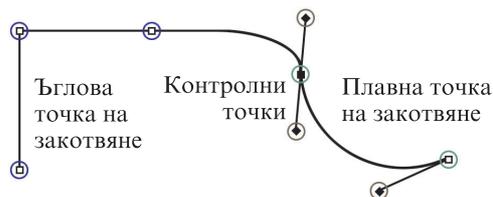
Фигура 11-9. Прост слой за стил кара фигурата ви да подскачи над страницата.



Фигура 11-10. Подправянето на фигурите може да доведе до съществени разлики.



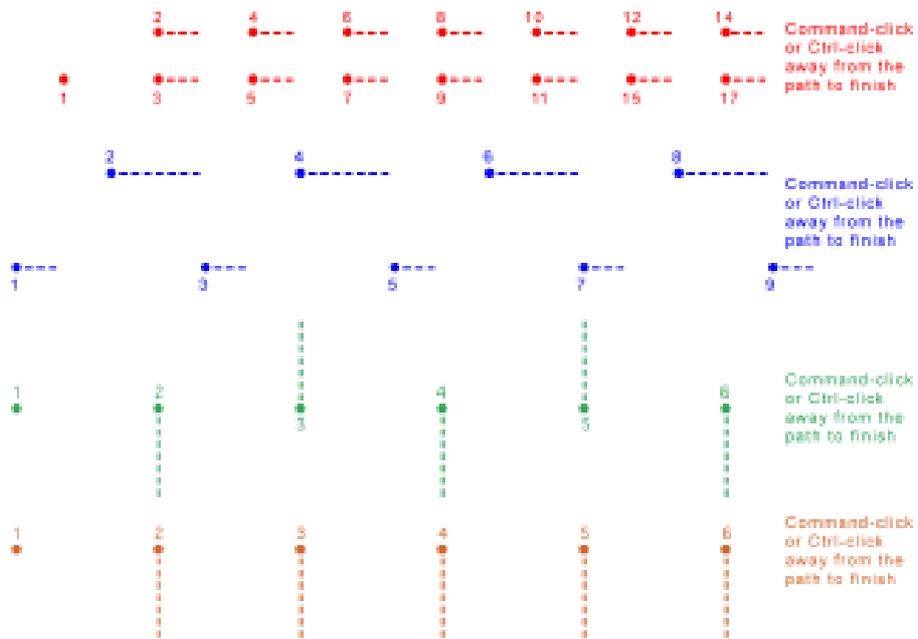
Фигура 11-11. Маските за слоеве и векторните маски работят заедно, за да определят видимостта на слоя.



Фигура 11-12. Пътеките имат квадратни точки за закотвяне и ромбовидни контролни точки.



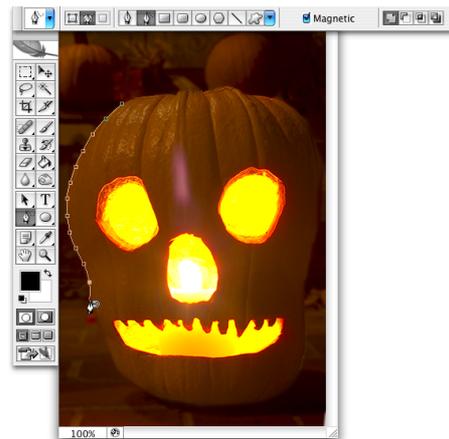
Фигура 11-13. Изберете левия бутон за създаване на слой за фигура и средния бутон за създаване на работна пътека.



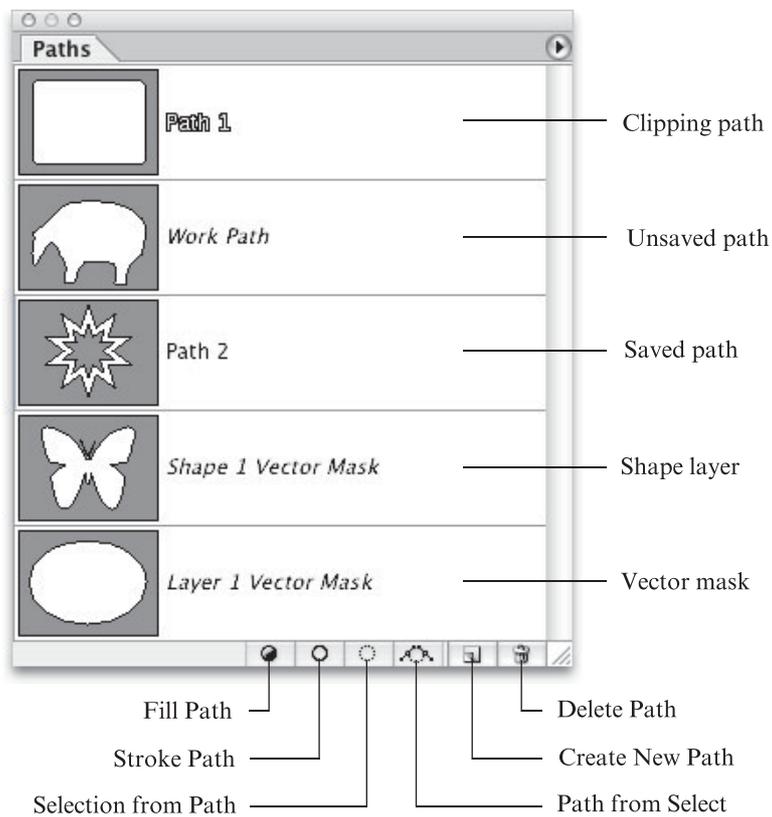
Фигура 11-14. Не е нужно да бъдете прецизни; само горе-долу следвайте четирите схеми.



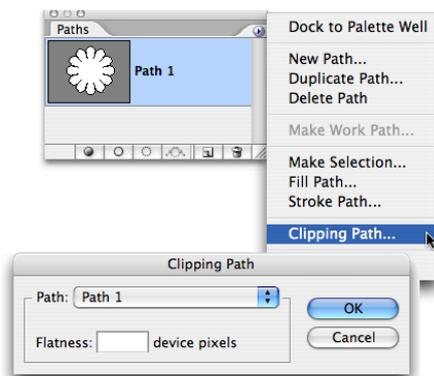
Фигура 11-15. Инструментът Pen има два фокуса в ръкава си!



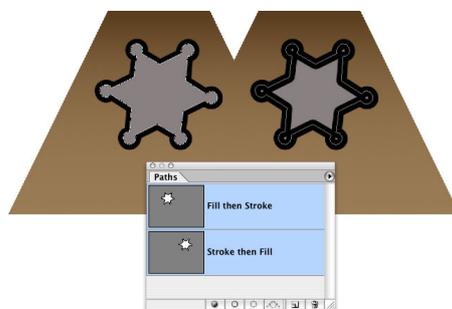
Фигура 11-16. Проследяването на еднородно оцветен обект е отлична задача за Freeform Pen с използване на опцията Magnetic.



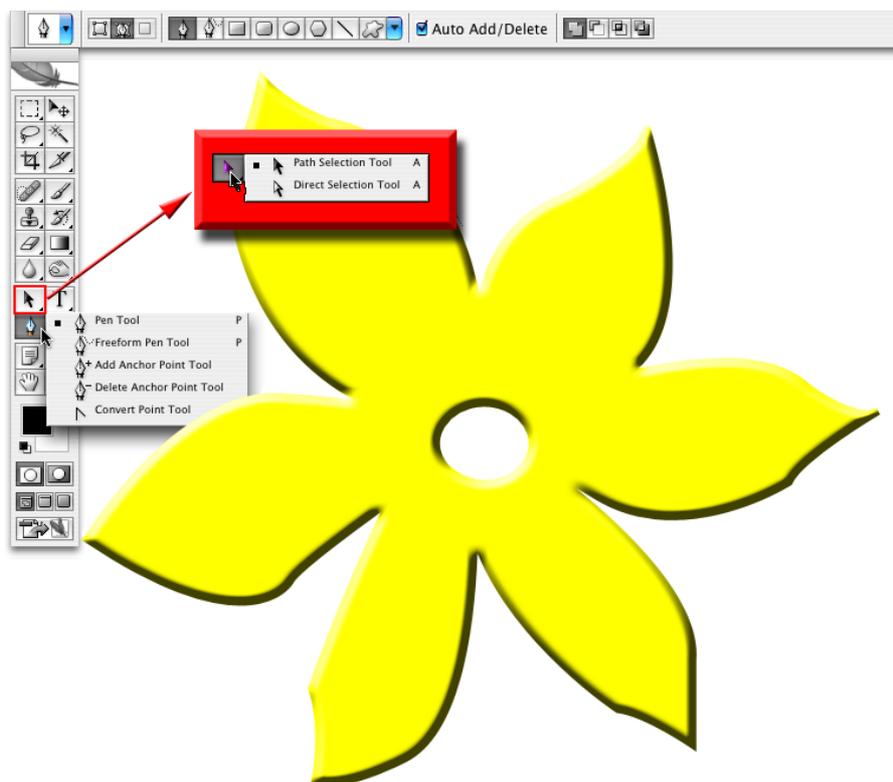
Фигура 11-17. Палитрата *Paths* е вашият ключ за организиране и контролиране на векторите в творбата ви.



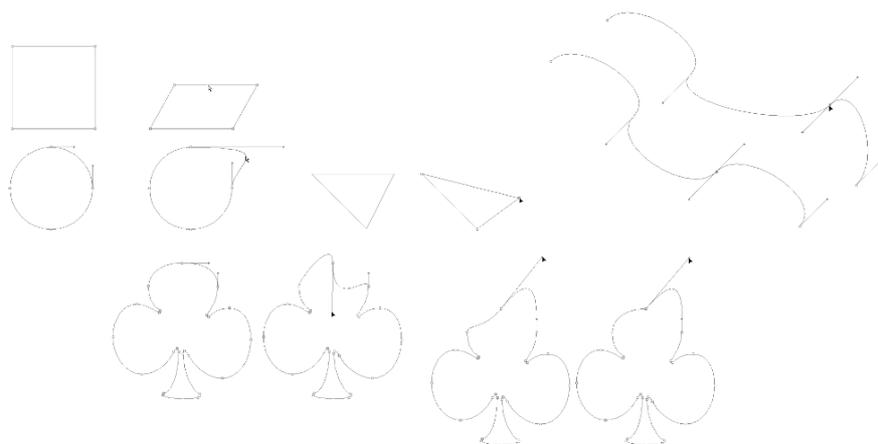
Фигура 11-18. Използвайте командата *Clipping Mask* за създаване на режеща маска от пътека.



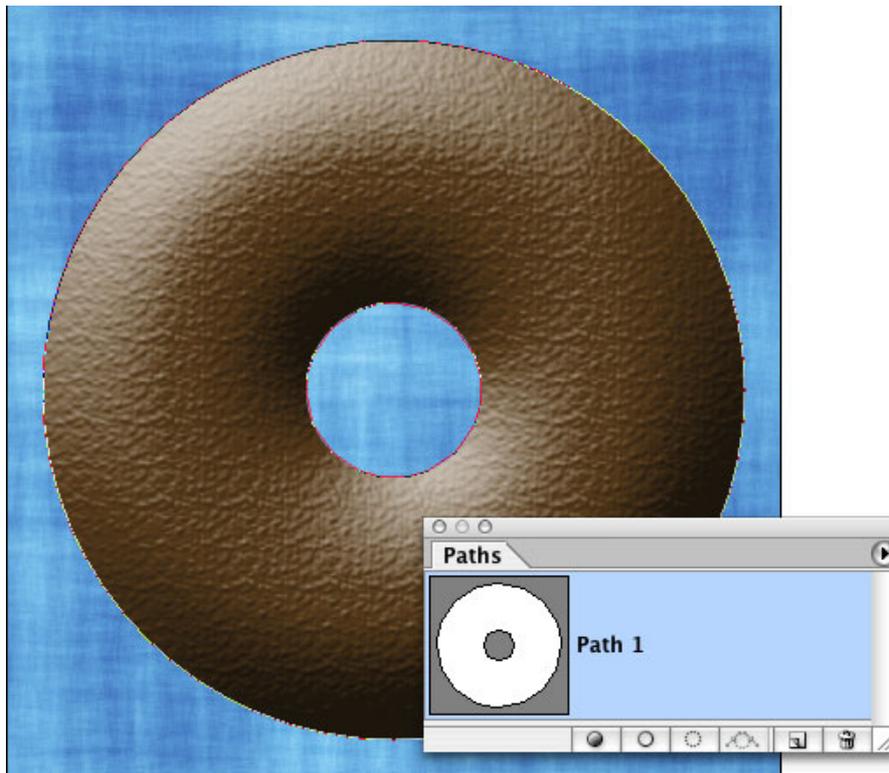
Фигура 11-19. Помислете дали искате първо да цриховате (вляво), или да запълните (вдясно).



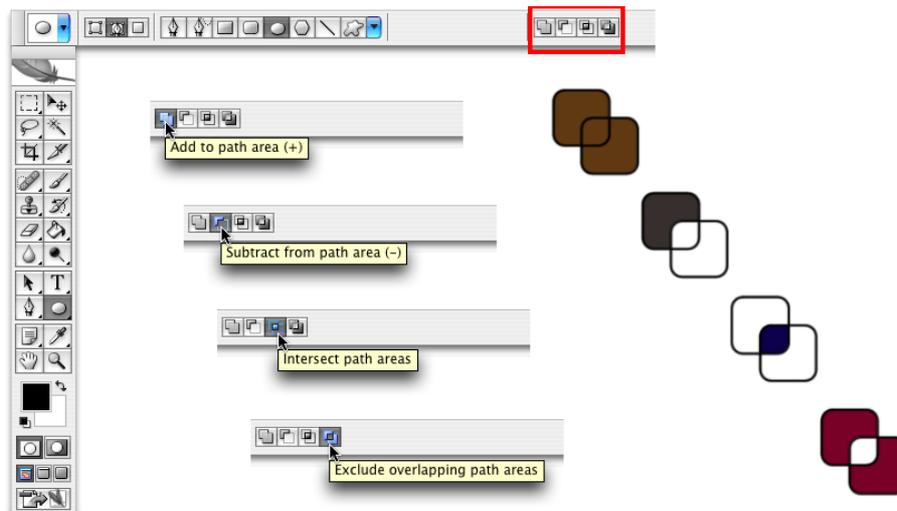
Фигура 11-20. Photoshop ви предоставя всеки инструмент, който ви е необходим за редактиране на векторни пътеки.



Фигура 11-21. Множество начини за манипулиране на сегменти от пътеки и точки на закотвяне.



Фигура 11-22. Две (или повече) пътеки могат да взаимодействат една с друга, създавайки съставна пътека, образувана от две или повече подпътеки.



Фигура 11-23. Бутоните контролират как втората пътека (и всички последващи пътеки) ще взаимодейства с оригиналната ви пътека.

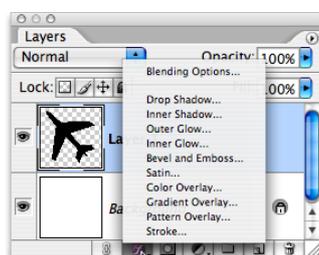


Фигура 11-24. Можете да преобразувате векторен текст в слове за фигури и да редактирате отделните символни фигури с инструмента *Direct Selection*.

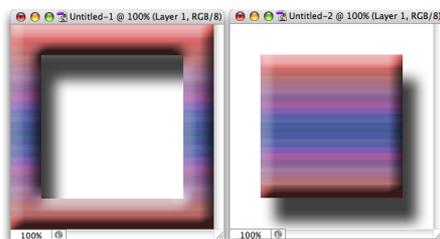
## Глава 12



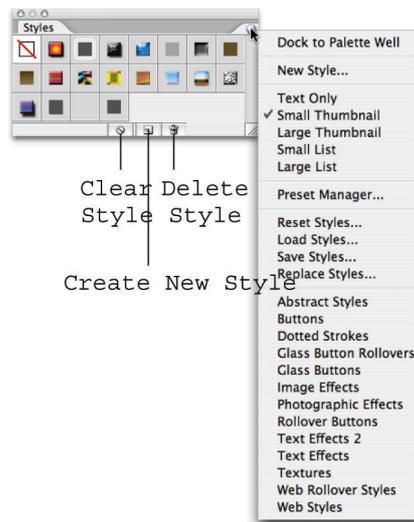
Фигура 12-1. Щрихи, сенки, воали и скосявания са само част от наличните ефекти.



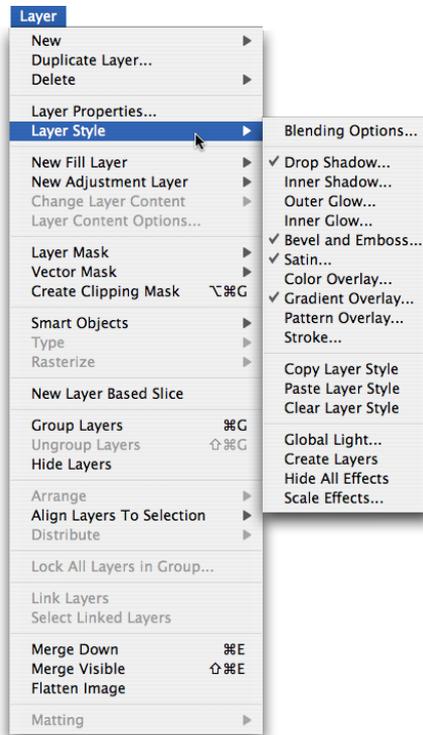
Фигура 12-2. Един от начините за добавяне на стил за слой е чрез палитрата *Layers*.



Фигура 12-3. Някои ефекти за слоеве се нуждаят от прозрачни области върху слоя, иначе няма да се появят.



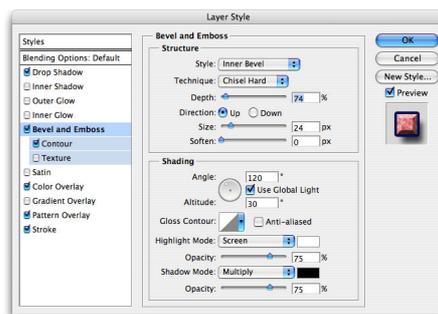
Фигура 12-4. Палитрата *Styles* съдържа предварителните ви настройки и записаните стилове за слоеве.



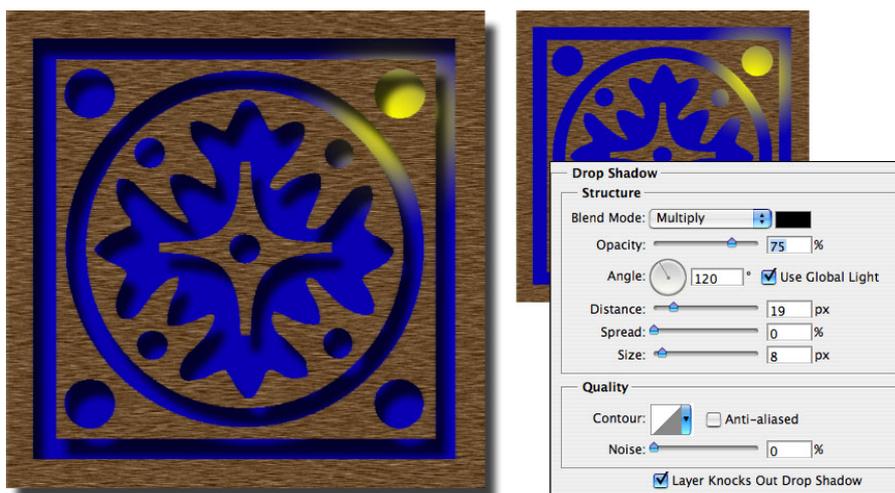
Фигура 12-5. Можете да използвате менюто *Layer Style* за прилагане на ефекти на слоеве и други неща.



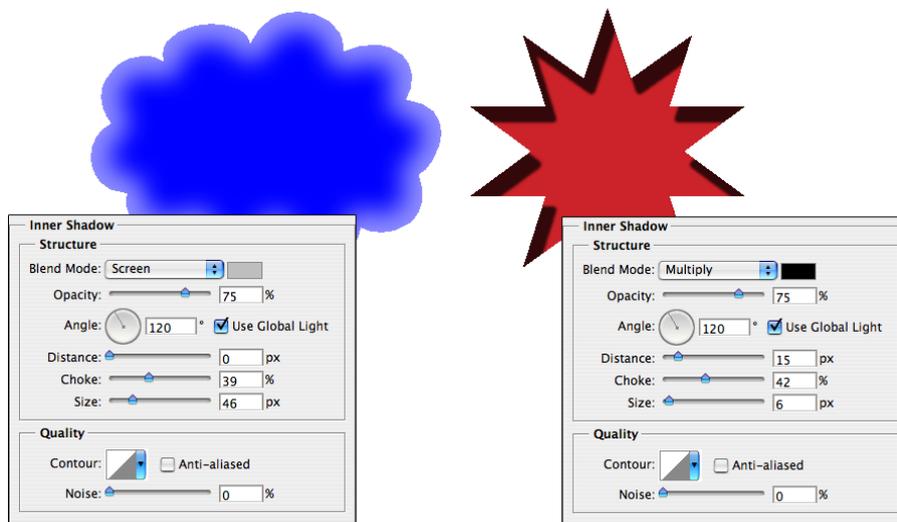
Фигура 12-6. Понякога не всички сенки в рисунката ви използват настройката Global Light.



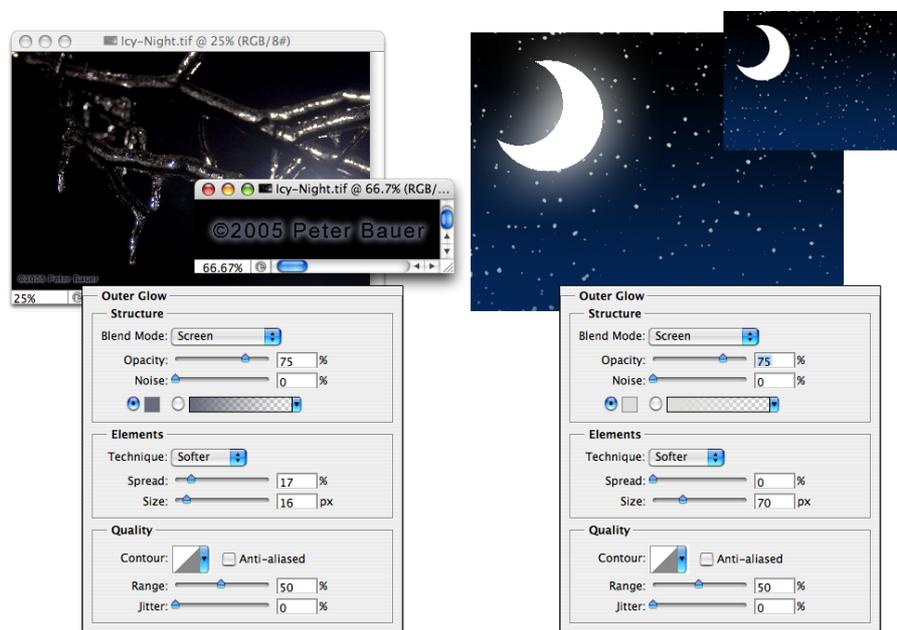
Фигура 12-7. Диалоговият прозорец Layer Style има отделни опции за всеки ефект за слой.



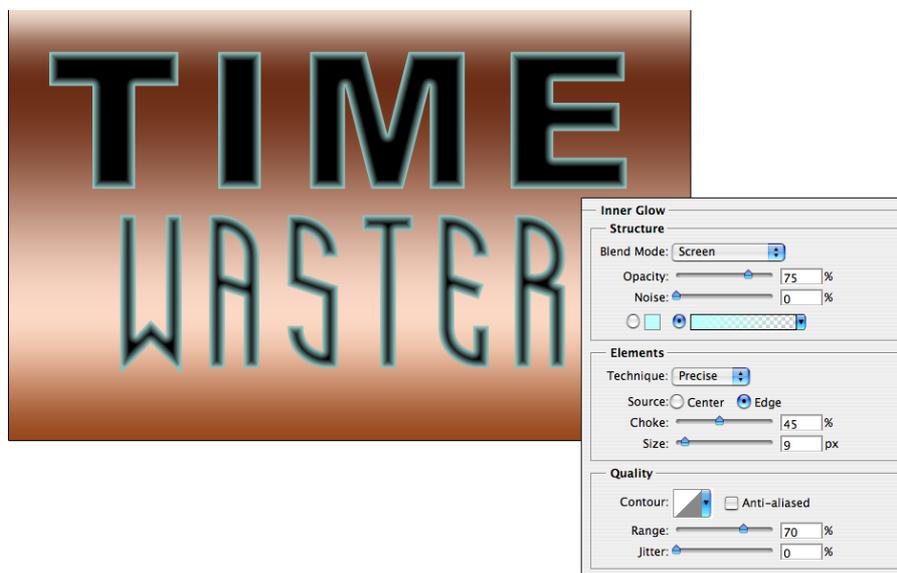
Фигура 12-8. Падащите сенки могат да разделят горния слой от по-долния слой.



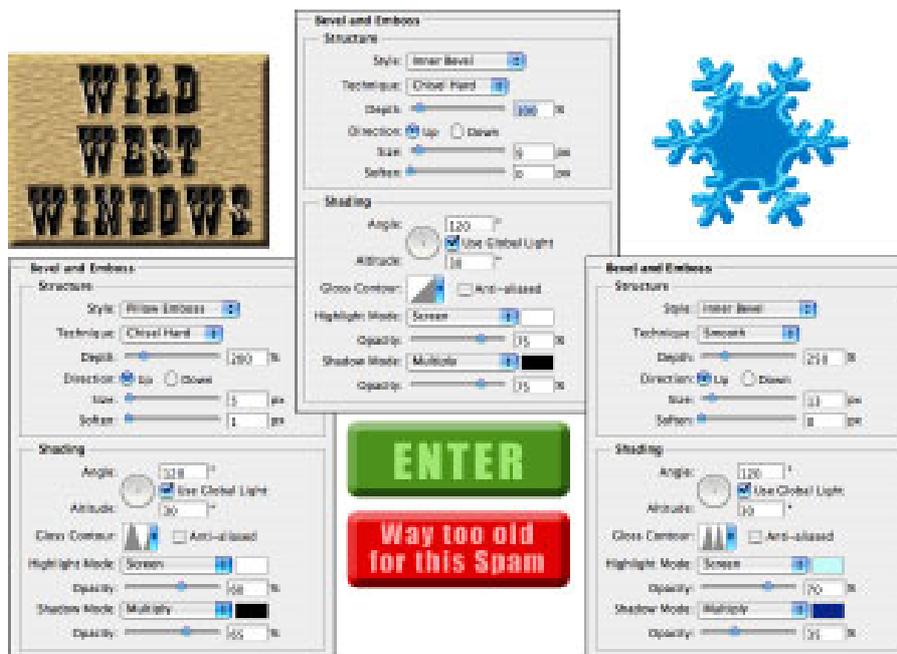
Фигура 12-9. Вътрешните сенки могат да бъдат меки или твърди, светли или тъмни.



Фигура 12-10. Ефектът за слой Outer Glow е многоцелеви ефект за слой.



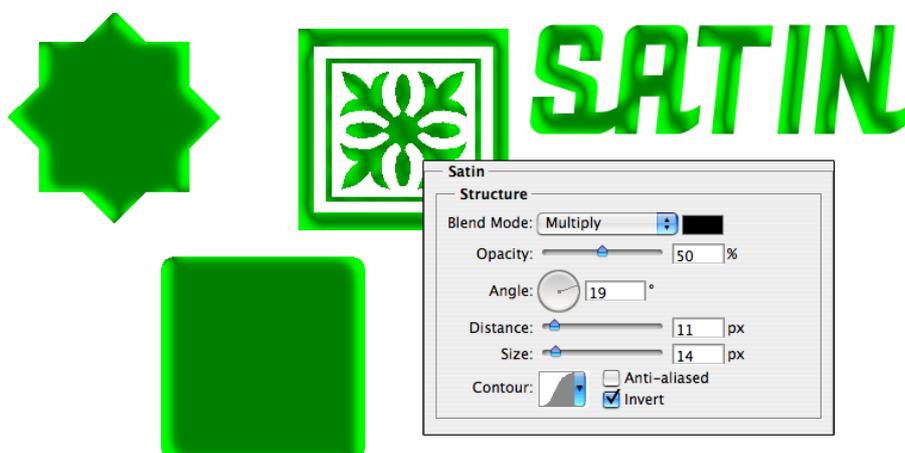
Фигура 12-11. Inner Glow предлага повече контроли от Inner Shadow.



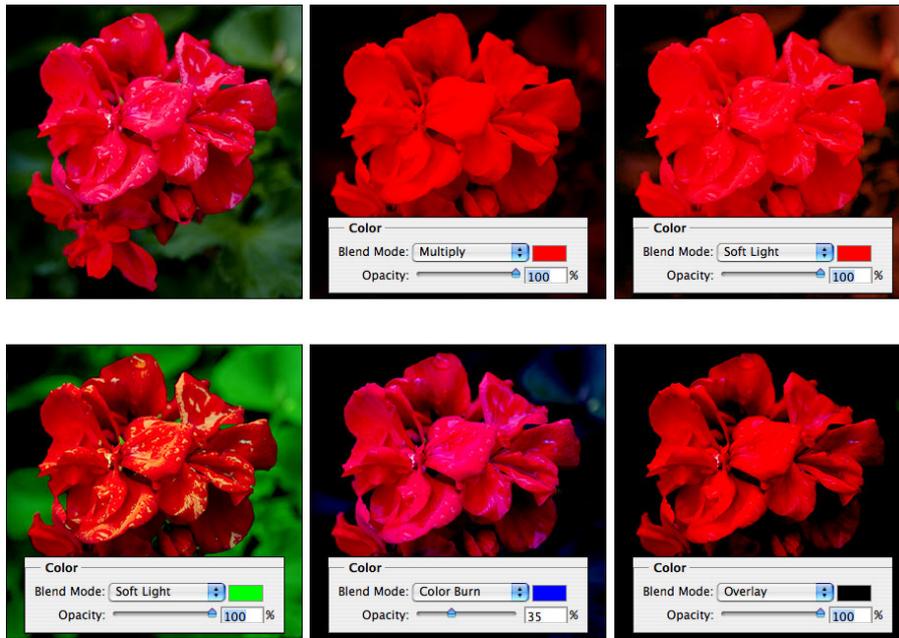
Фигура 12-12. Ефектът за слой Bevel and Emboss е много гъвкав.



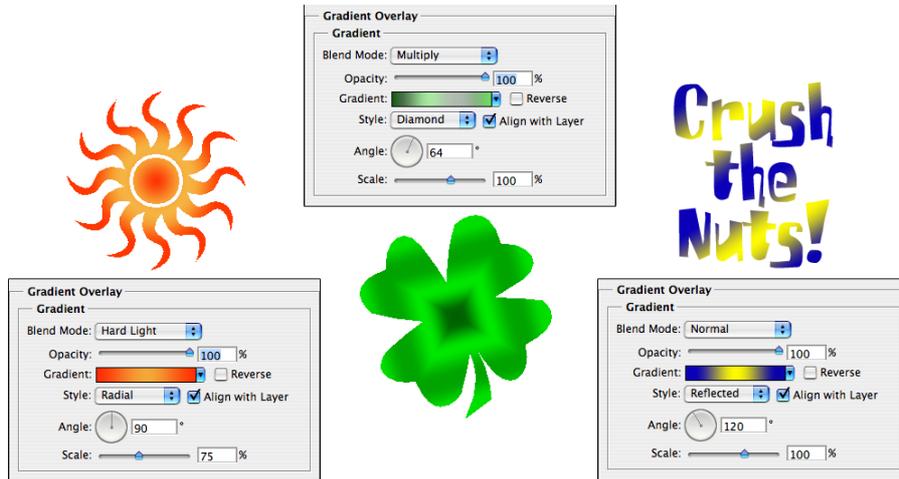
Фигура 12-13. Много илюстрации в тази книга използват ефекта за слой Bevel and Emboss.



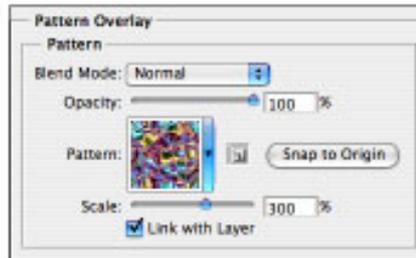
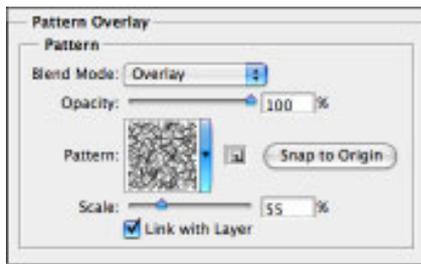
Фигура 12-14. Ефектът за слой Satin е много ефективен със сложни фигури.



Фигура 12-15. Color Overlay може да създаде неуловими или драстични промени в творбата ви



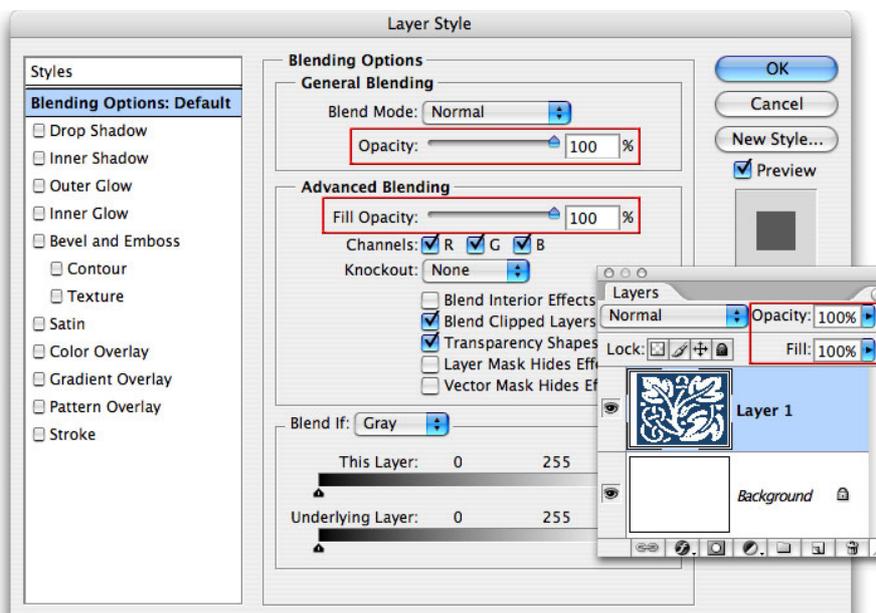
Фигура 12-16. За да оправдае името си, ефектът Gradient Overlay навята вол.



Фигура 12-17. Ефектът за слой *Pattern Overlay* добавя структура към рисунката във вашия слой.



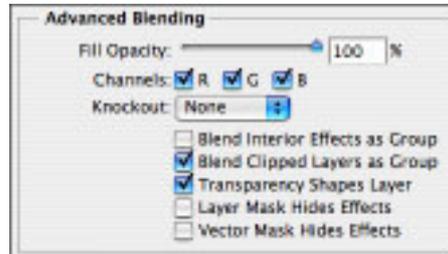
Фигура 12-18. Ефектът *Stroke* може да бъде самостоятелен или да се използва с други ефекти на слоеве.



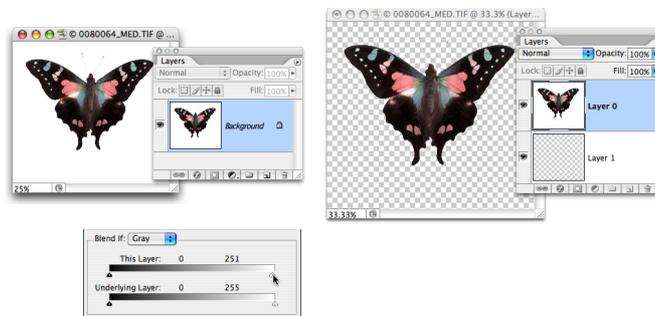
Фигура 12-19. Плъзгачите *Opacity* и *Fill* контролират видимостта на слой.



Фигура 12-20. Добавете слой за текст, приложете стил за слой и след това намалете до 0% настройката Fill.



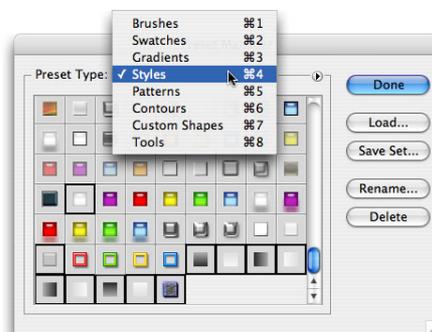
Фигура 12-21. Ще намерите опциите Advanced Blending в Blending Options на диалоговия прозорец Layer Style.



Фигура 12-22. Накарайте белия фон да изчезне с плъзгачите Blend If.

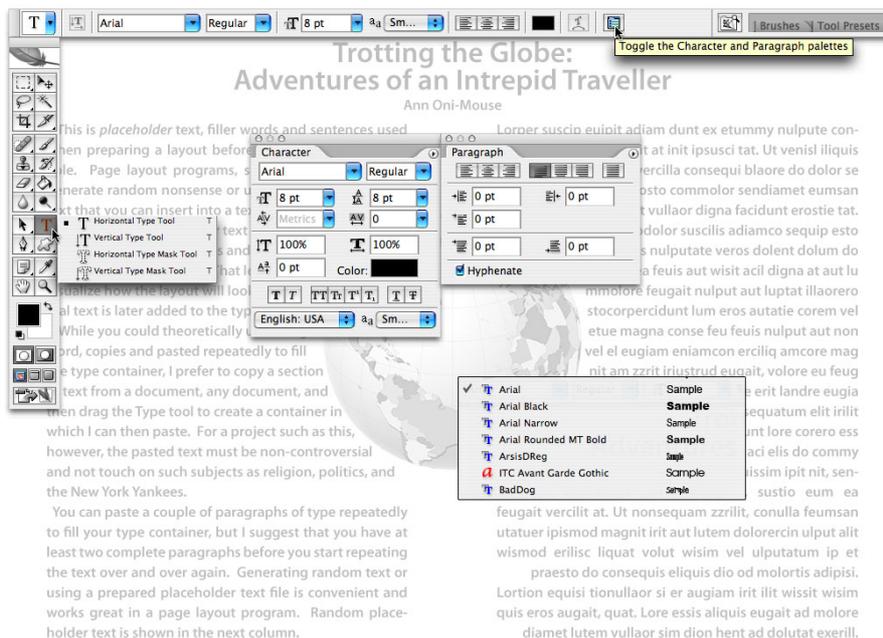


Фигура 12-23. Щракнете върху бутон в долната част на палитрата Styles, за да запишете потребителския си стил.

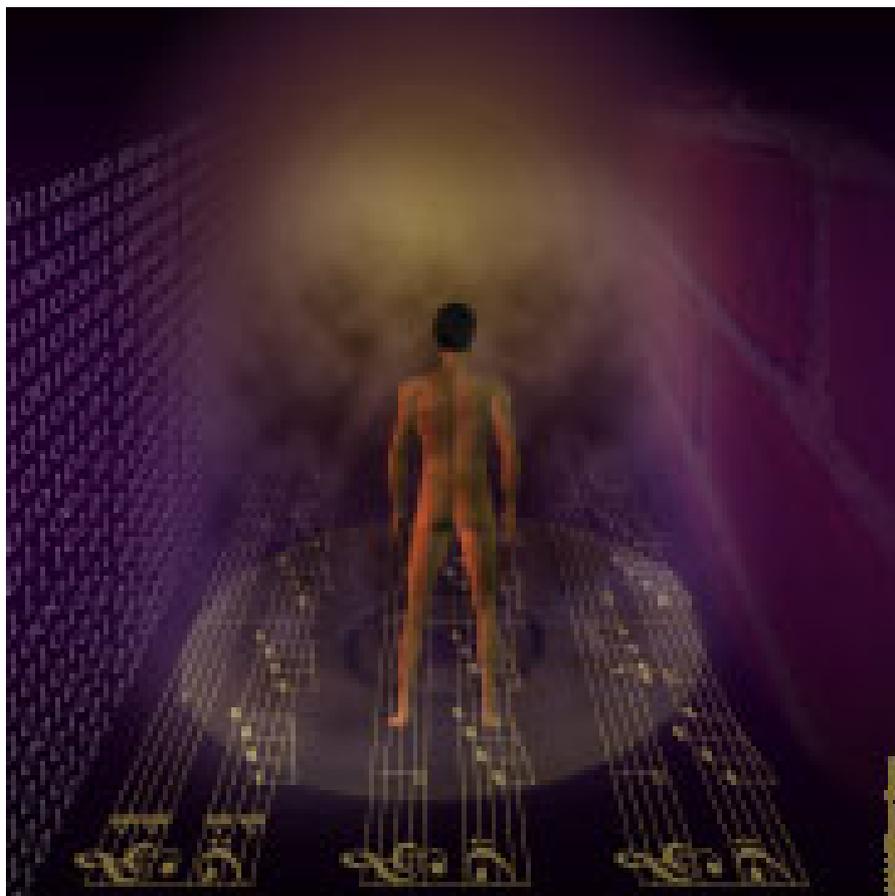


Фигура 12-24. Използвайте Preset Manager, за да сте сигурни, че потребителските ви стилове са на сигурно място.

# Глава 13



Фигура 13-1. Photoshop ви дава множество инструменти за работа с текст.



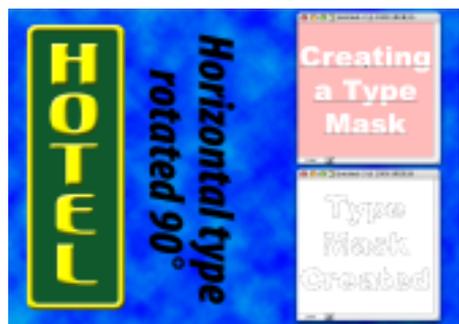
Фигура 13-2. Можете да използвате шрифта на Photoshop и като символични или декоративни елементи.



Фигура 13-3. Когато имате текстов слой, имате възможността да правите промени.



Фигура 13-4. Използвайте инструментите за текстова маска за бързо и лесно създаване на селекция под формата на текст.



Фигура 13-5. Вертикалният текст подрежда една под друга отделните букви. Можете да завъртите хоризонталния текст за получаване на различен изглед.

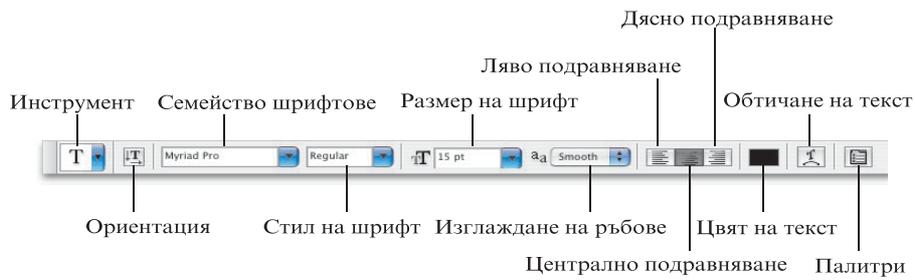
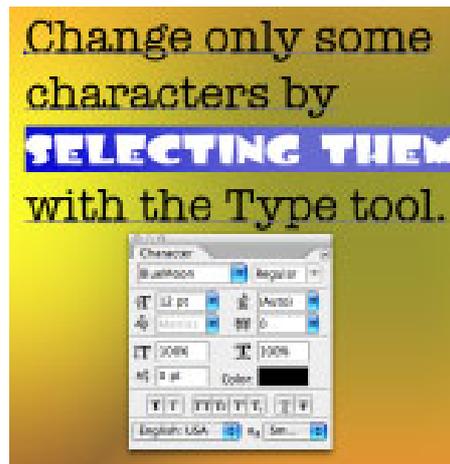
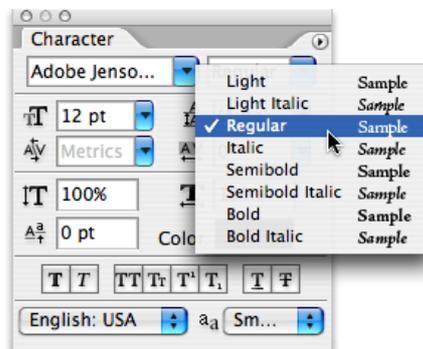


Figure 13-6. Използвайте лентата Options за бърза и лесна промяна на основните атрибути на текста си.



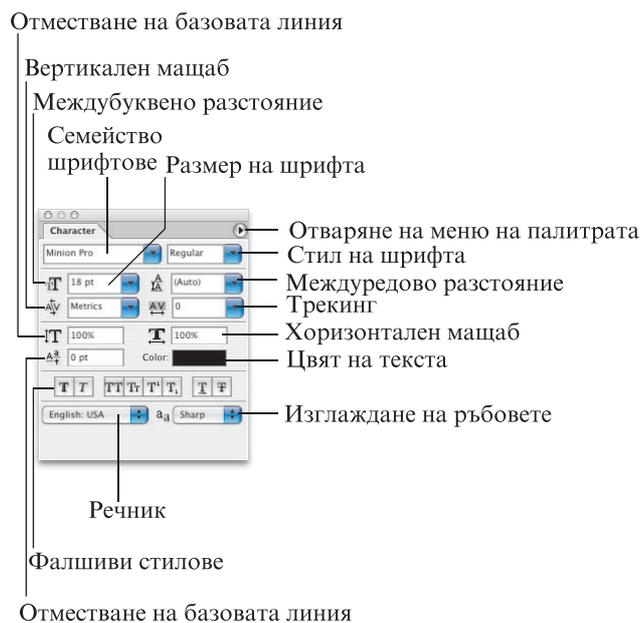
Фигура 13-7. Селектирайте конкретни символи за промяна или не правете селекция, за да се променят всички.



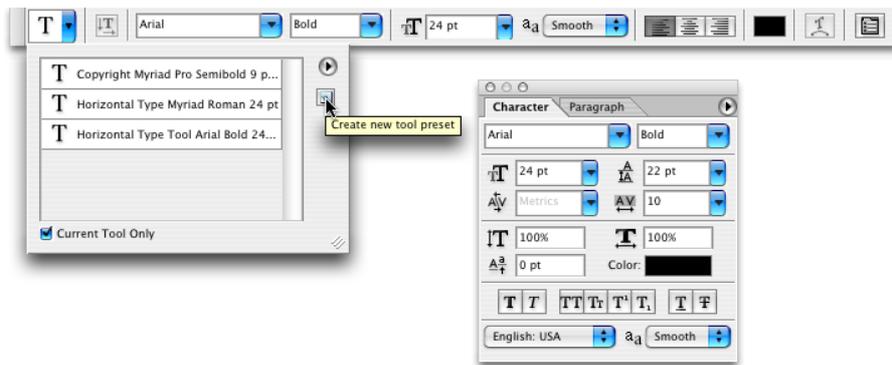
Фигура 13-8. Някои шрифтове разполагат с множество стилове.



Фигура 13-9. Маркирайте някой отделен символ и променете неговия шрифт, цвят, размер и който и да е друг атрибут.



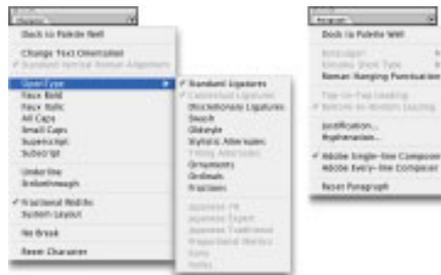
Фигура 13-10. Повече възможности за избор от лентата Options! .....



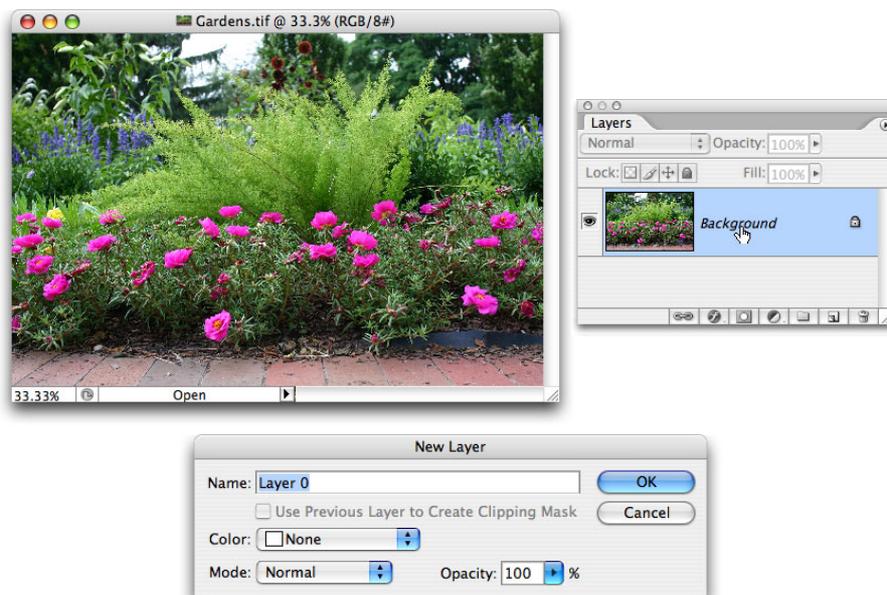
Фигура 13-11. Предварителните настройки на инструменти могат да ви спестят много време.



Фигура 13-12. По-голямата част от тази палитра е само за абзацен текст. 3



Фигура 13-13. Не всички опции се използват с всички шрифтове.



Фигура 13-14. Преименуването на фоновия слой го преобразува в обикновен слой.



Фигура 13-15. „Прикрепете“ по-горния слой към по-долния.



Фигура 13-16. Добавете стилове за слой към по-долния слой, така че ефектите да станат видими.

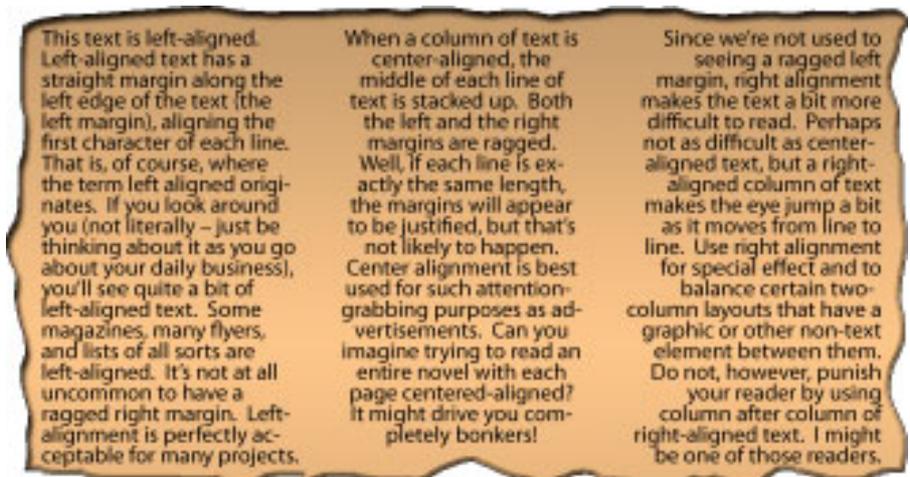
This is placeholder text, filler words and sentences used when preparing a layout before the actual text is available. Page layout programs, such as Adobe InDesign, generate random nonsense or use prepared placeholder text that you can insert into a text frame. It doesn't really matter what the placeholder text is about, as long as it uses normal-length words and sentences so that it looks like real text. That lets you better visualize how the layout will look when the real text is later added to the type container.

While you could theoretically use a single word, copied and pasted repeatedly to fill the type container, I prefer to copy a section of text from a document, any document, and then drag the Type tool to create a container in which I can then paste. For a project such as this, however, the pasted text must be non-controversial and not touch on such subjects as religion, politics, and the New York Yankees.

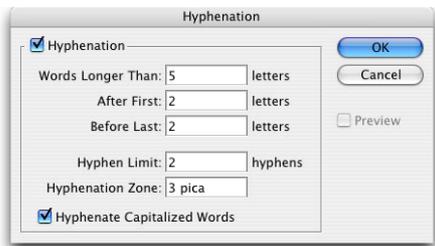
You can paste a couple of paragraphs of type repeatedly to fill your type container, but I suggest that you have at least two complete paragraphs before you start repeating the text over and over again. Generating random text or using a prepared placeholder text file is convenient and works great in a page layout program. Random text generated by InDesign may appear to be in a foreign language, but is actually just nonsense, strings of random letters, in random lengths, with periods at the ends of the "sentences" and line breaks at the end of "paragraphs." If you look closely at random place

line breaks at the  
at random place

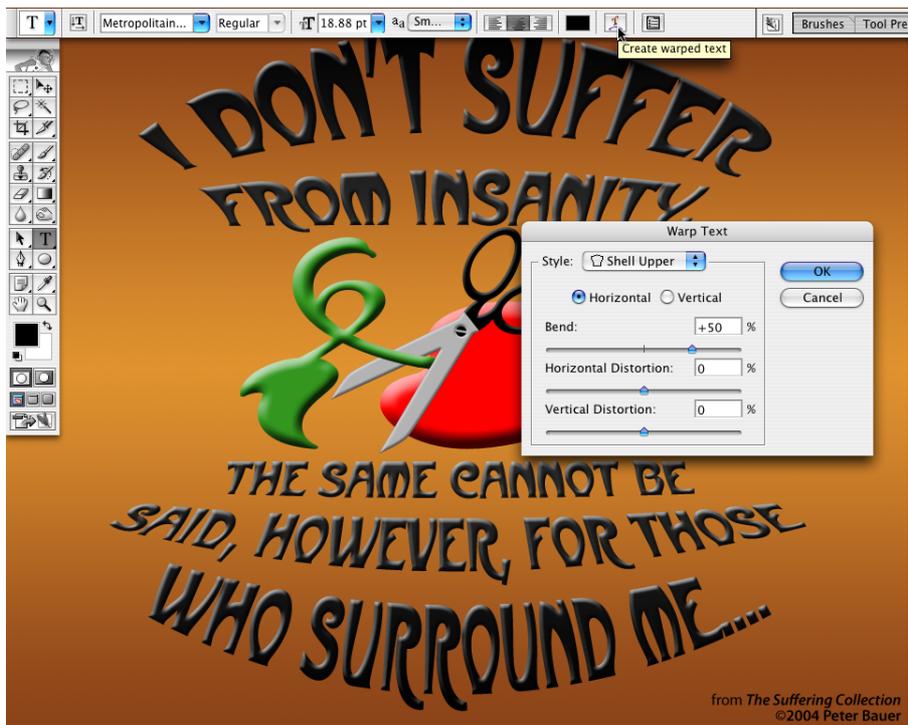
Фигура 13-17. Знак плюс в долната дясна точка на закотвяне ви предупреждава, че текстът ви не се помества в контейнера за текст.



Фигура 13-18. Сравнете лявото и дясното поле на всяка колона с текст.



Фигура 13-19. Стойностите за сричкопренасяне по подразбиране ви дават добри резултати и приятен външен вид.



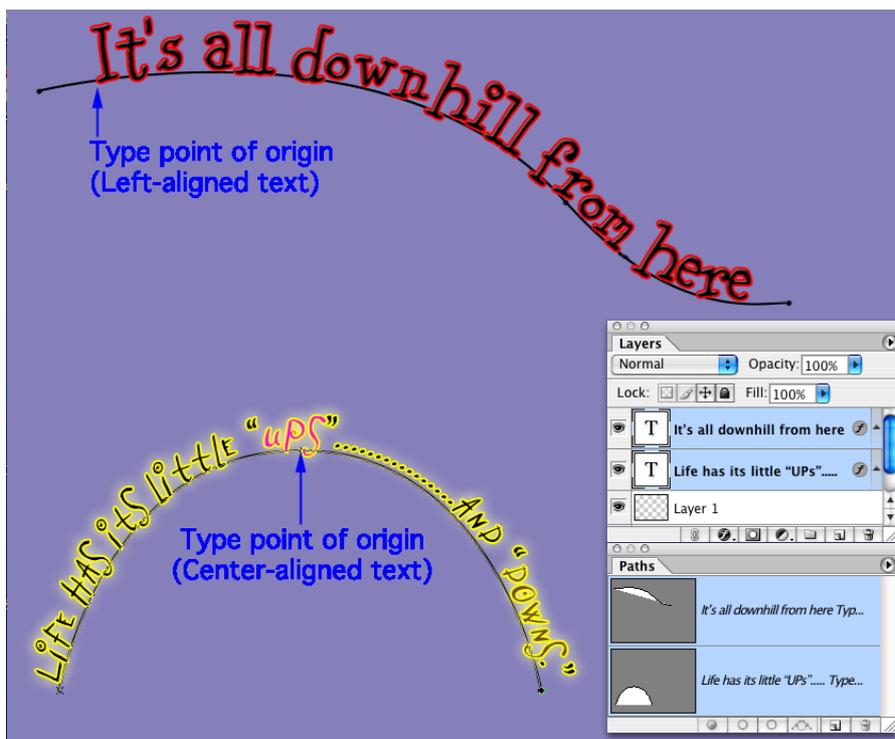
Фигура 13-20. Илюстрацията използва два отделни слоя, всеки със собствени настройки за Warp Text



Фигура 13-21. Изтеглянето на плъзгачите напред-назад в комбинация може да създаде някои отлични резултати!



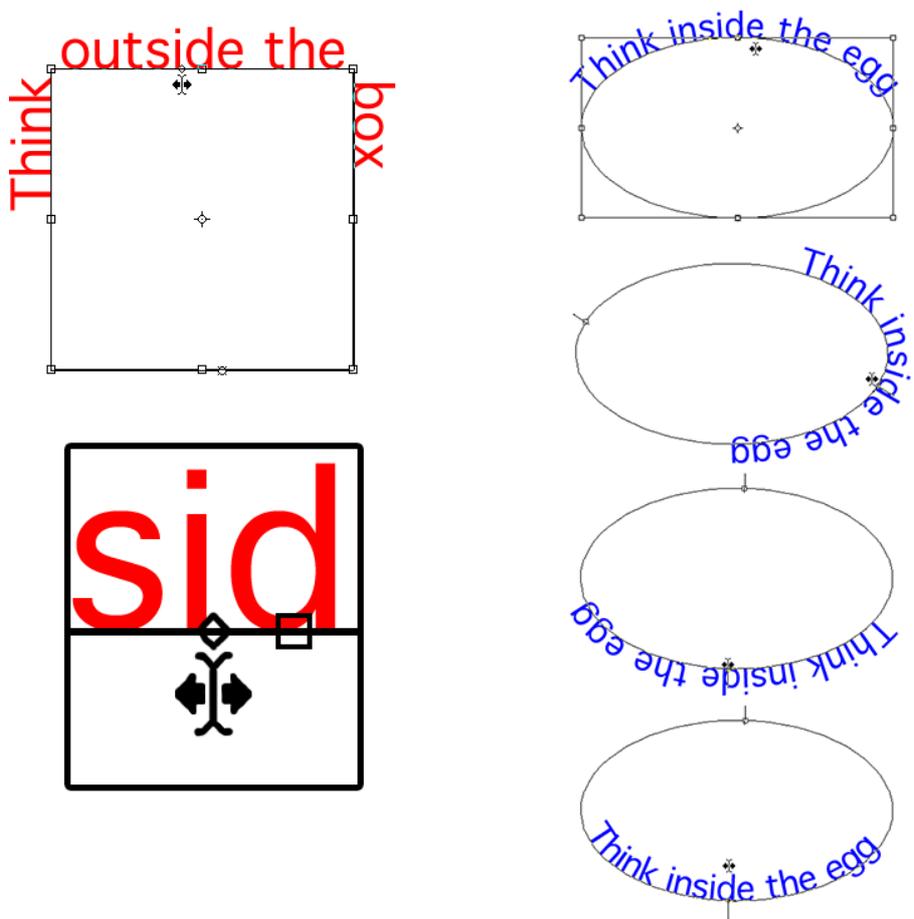
Фигура 13-22. Няма формула за усукване на текста. Когато предварителното изображение ви харесва, настройките ви са правилни.



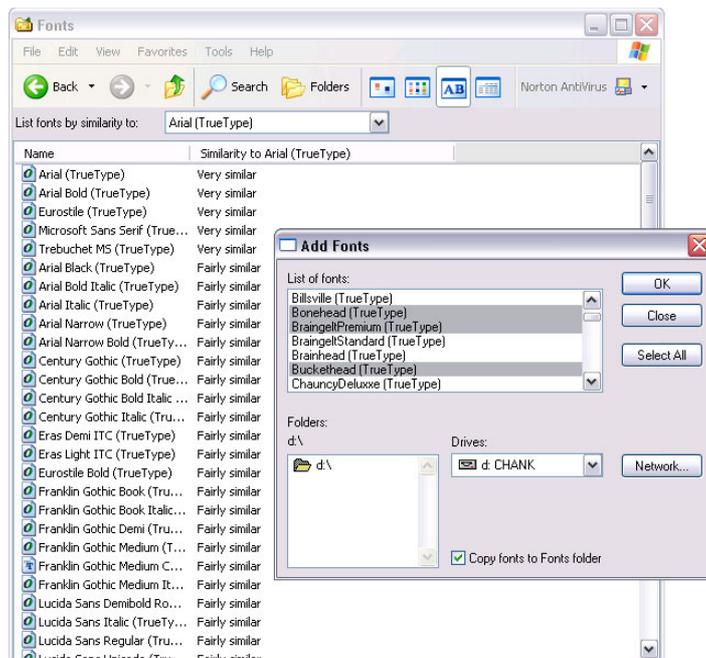
Фигура 13-23. Подравняването на текста определя накъде върви текстът от точката, в която сте щракнали върху пътеката.



Фигура 13-24. Понякога се налага да създадете два отделни слоя, като използвате две отделни пътеки, за постигане на художествените си цели.

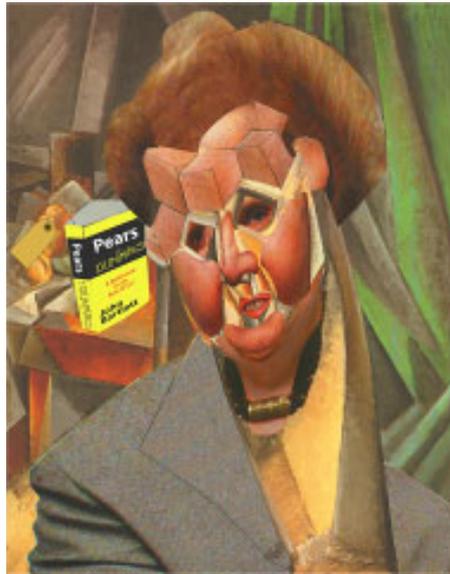


Фигура 13-25. Когато изтеглите курсора през пътеката на късо разстояние, текстът се обръща.

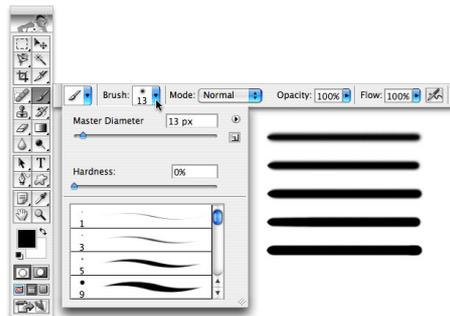


Фигура 13-26. Трите избрани шрифта са копирани от техния компактдиск в папката Fonts.

# Глава 14



Фигура 14-1. Рисуването с инструмента Brush е още един начин за творчество във Photoshop.



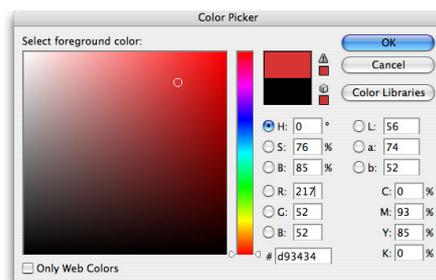
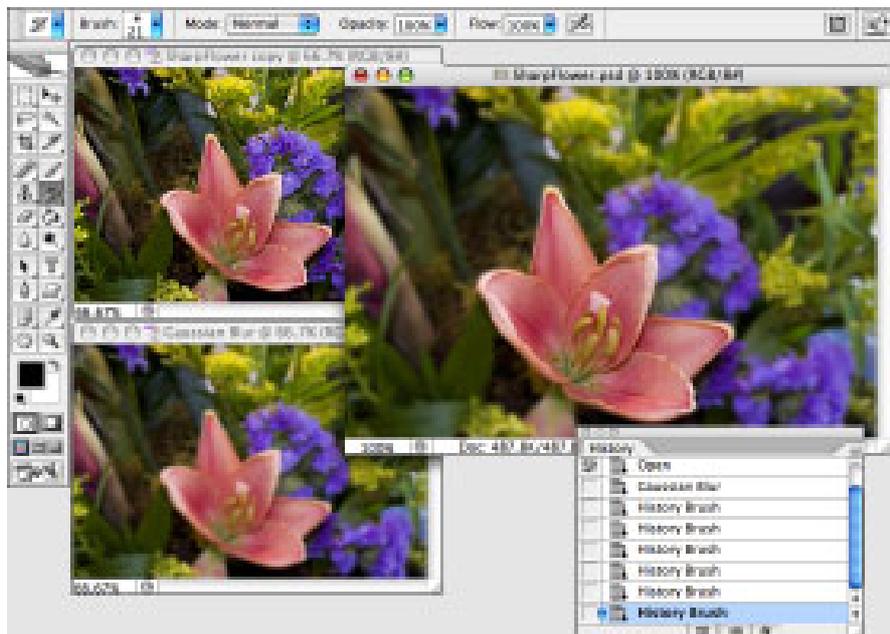
Фигура 14-2. Вземете основните решения за поведението на инструмента за рисуване от лентата Options.



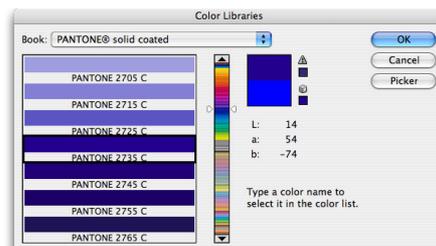
Фигура 14-3. Промяната на Spacing прави видими появите на отделните върхове на четки.



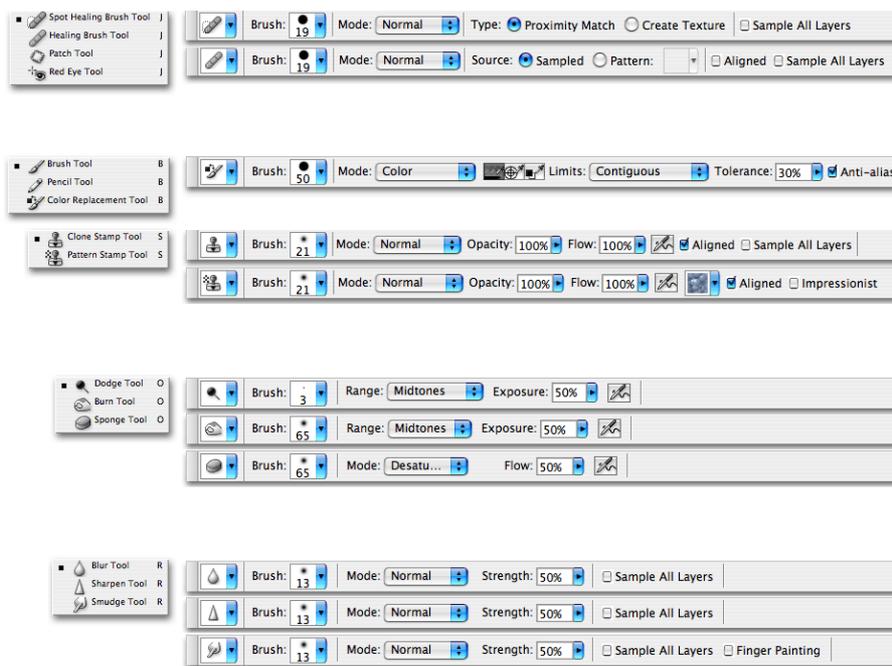
Фигура 14-4. Рисуване и боядисване със спрей с опцията *Airbrush* на инструмента *Brush*.



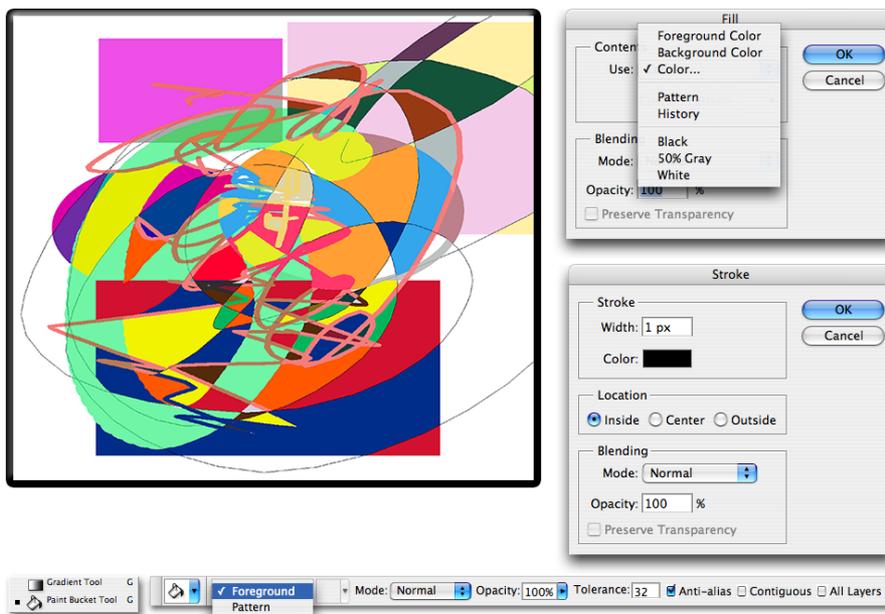
Фигура 14-5. Използвайте *Color Picker* на *Photoshop*, за да дефинирате цветовете прецизно.



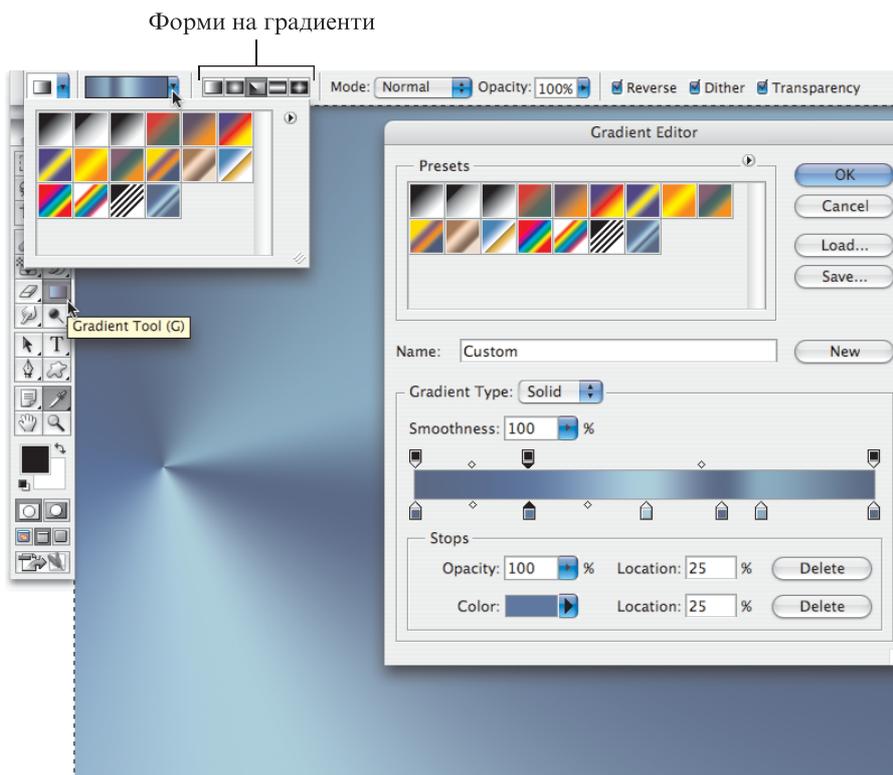
Фигура 14-6. Изберете потребителски спотови цветове от *Color Libraries*.



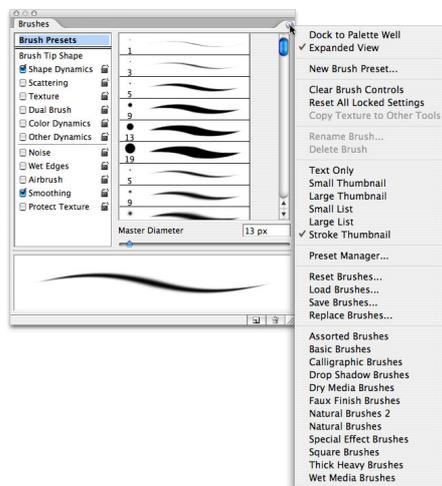
Фигура 14-7. Photoshop има почти дузина допълнителни инструменти, използващи четки.



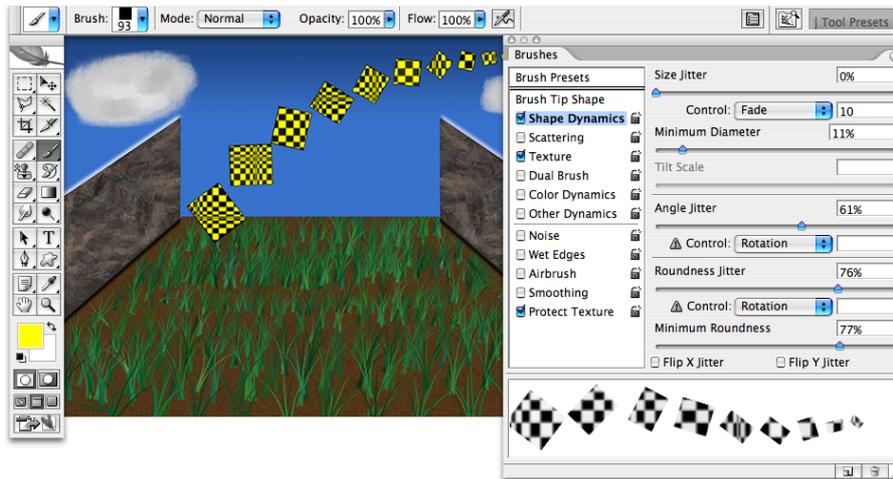
Фигура 14-8. Photoshop предлага няколко начина без четка за добавяне на цвят в изображени-  
ята ви.



Фигура 14-9. Контролирайте градиентите с лентата Options, палитрата Gradient и Gradient Editor.



Фигура 14-10. Палитра Brushes и нейното меню —повече от шепа!

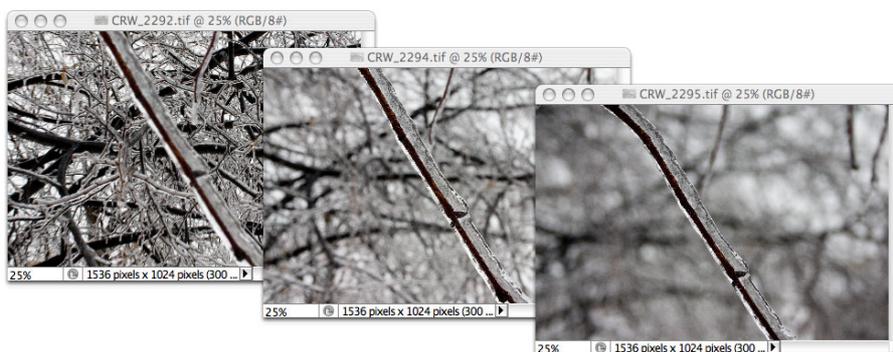


Фигура 14-11. Използвайте трептене за добавяне на вариация към прилагането на избрания връх на четка.

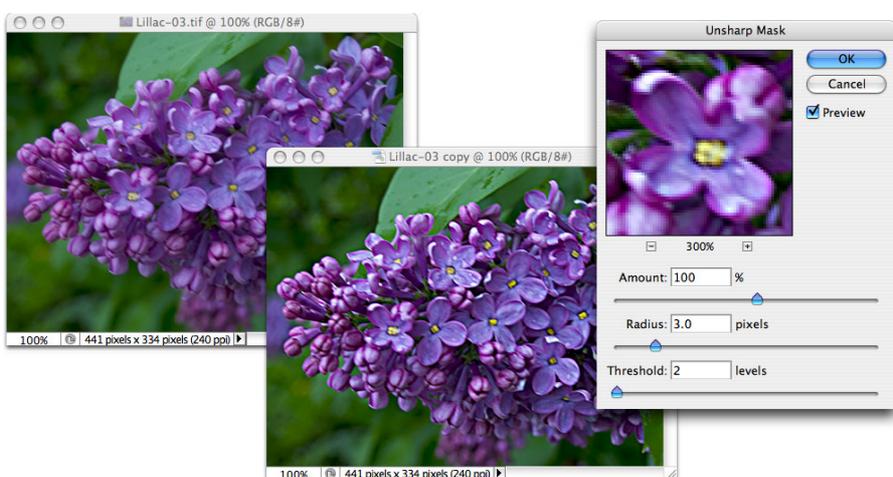


Фигура 14-12. Дефинирайте новата настройка за четки, задайте опциите в палитрата Brushes и запишете отново.

# Глава 15



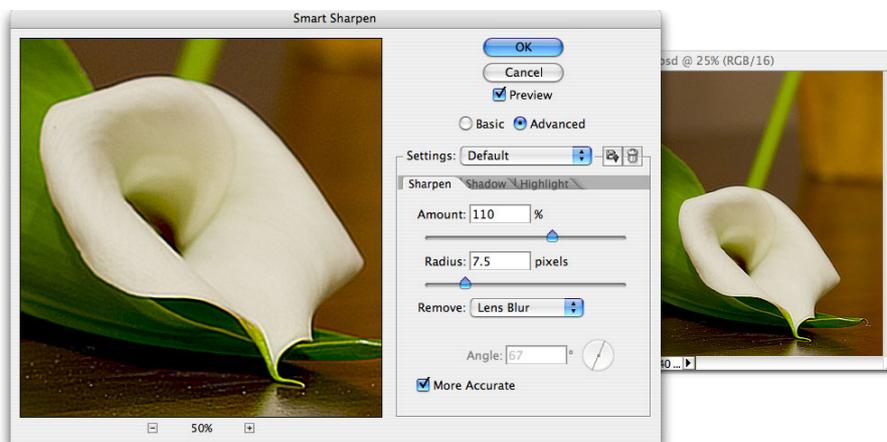
Фигура 15-1. Замазаният фон помага за открояването на обекта.



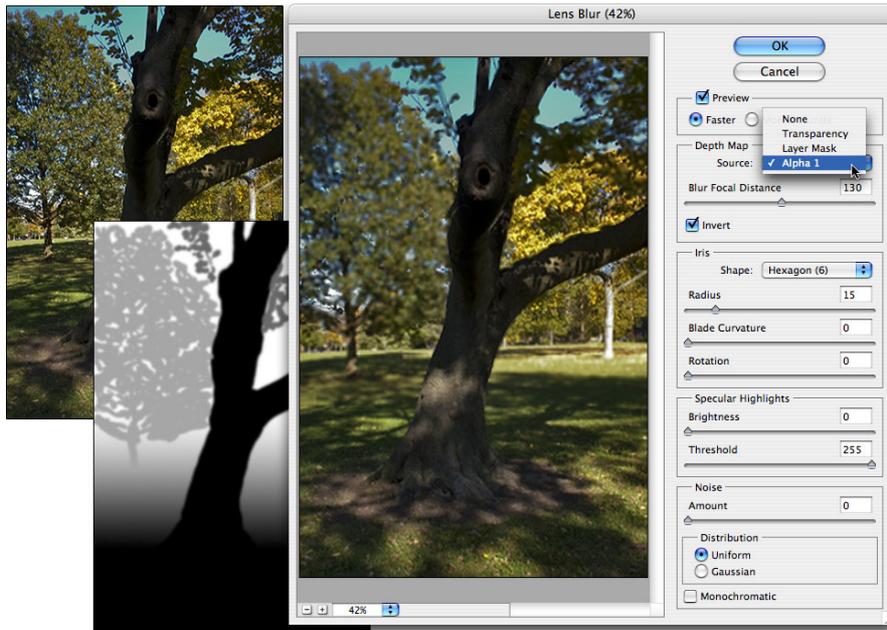
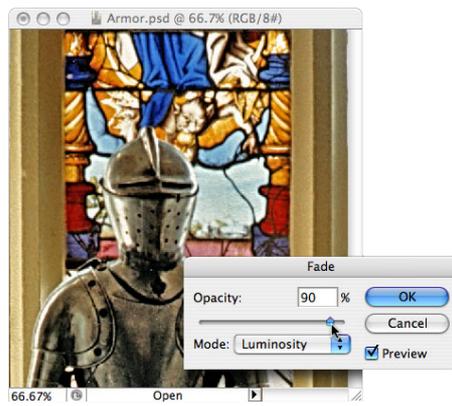
Фигура 15-2. Въпреки името си Unsharp Mask в действителност подобрява контраста на изображението ви.



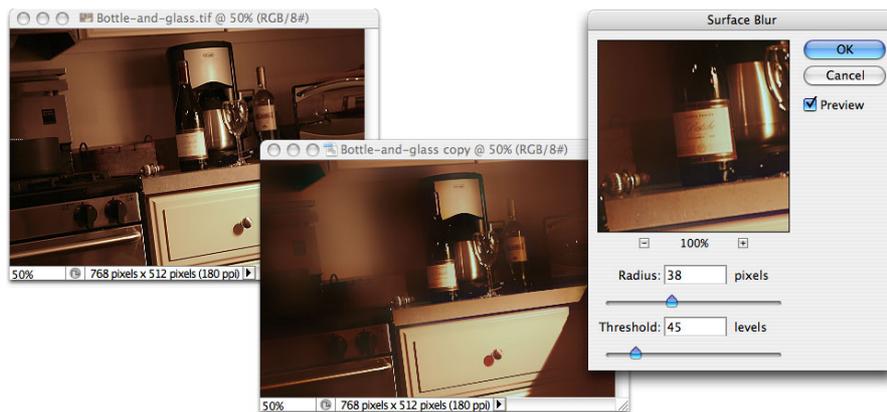
Фигура 15-3. Настройките три плъзгача, когато повишавате контраста с Unsharp Mask



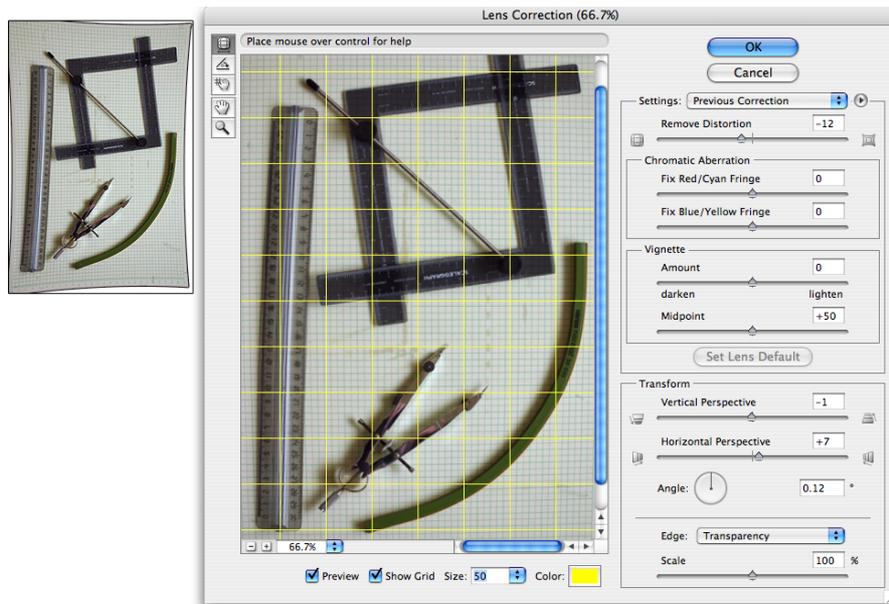
Фигура 15-4. Smart Sharpen върши отлична работа с подходящи изображения.



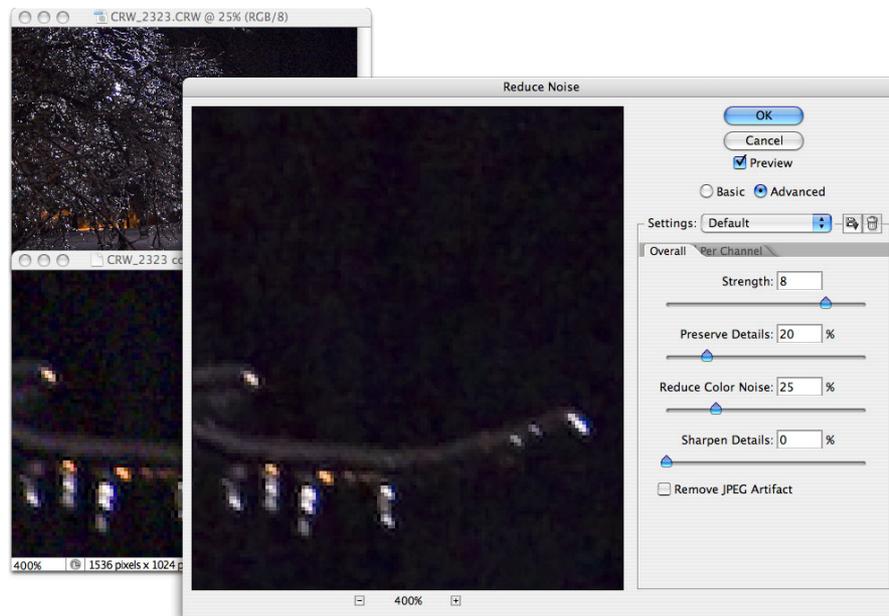
Фигура 15-5. Lens Blur може да използва алфа канал (маска) за контролиране на замазването.



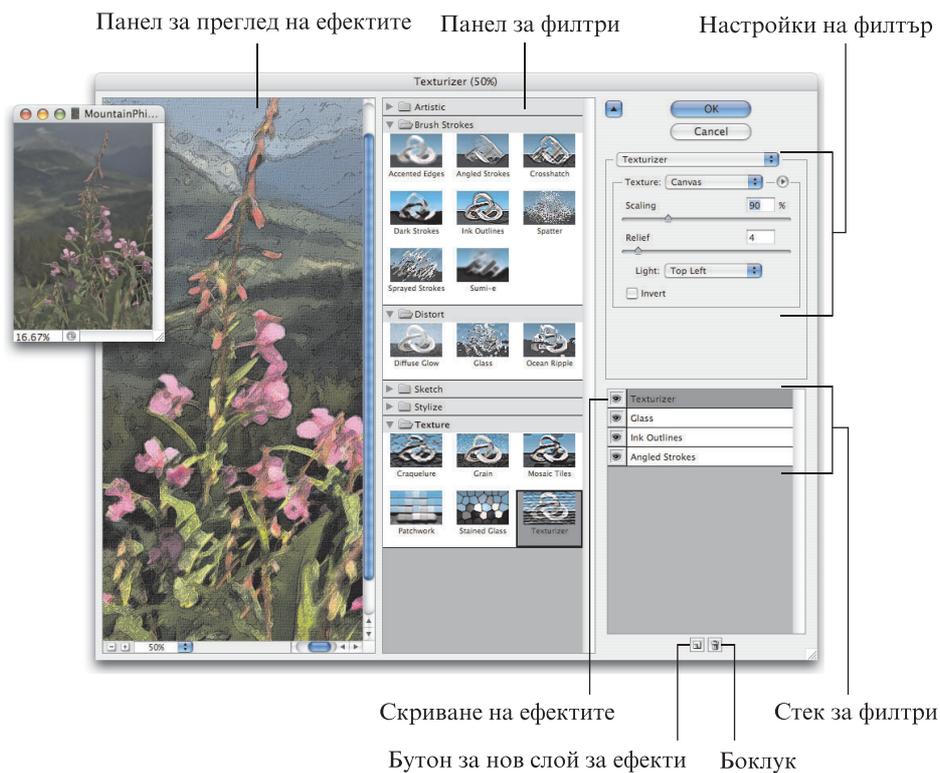
Фигура 15-6. Surface Blur замазва области с подобен цвят, като запазва фините подробности в изображението.



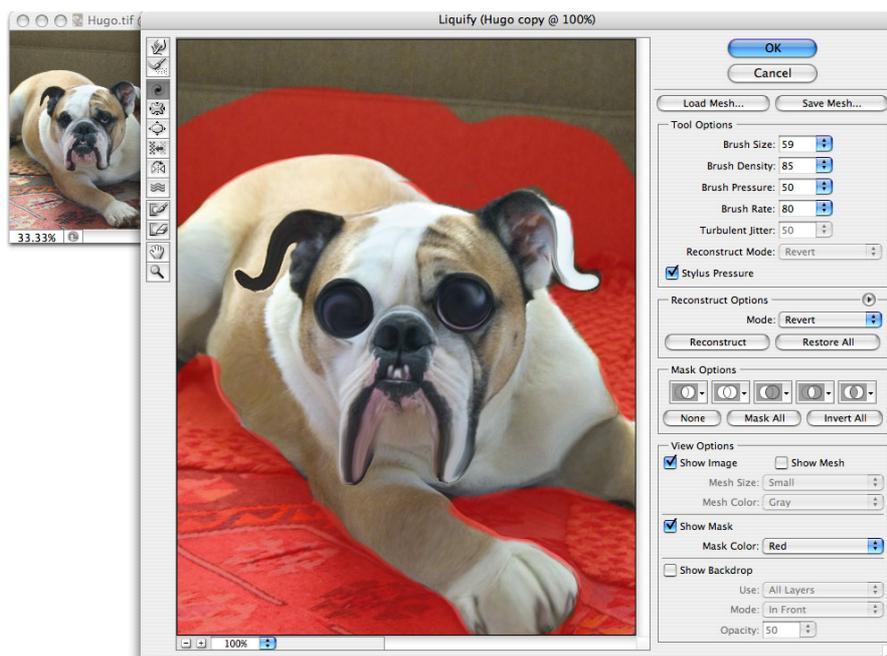
Фигура 15-7. Поправка на издуване, прищипване и перспектива с *Lens Correction*.



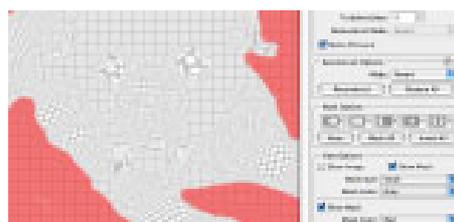
Фигура 15-8. *Reduce Noise* неутрализира червените, зелените и сините искри в цифрово изображение.



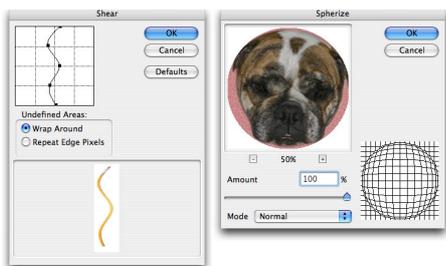
Фигура 15-9. Това е просторният интерфейс на Filter Gallery.



Фигура 15-10. Liquify ви дава невероятен контрол върху пикселите във вашето изображение.



Фигура 15-11. Когато клетката е видима, виждате точно как изкривявате изображението.

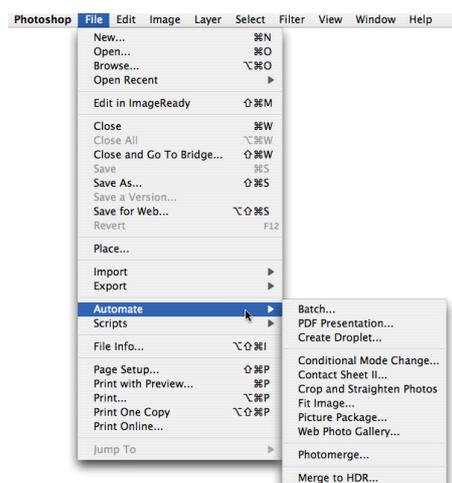


Фигура 15-12. Филтърът *Shear* извива; филтърът *Spherize* закръглява и прищипва. 382  
Създаване на облаци

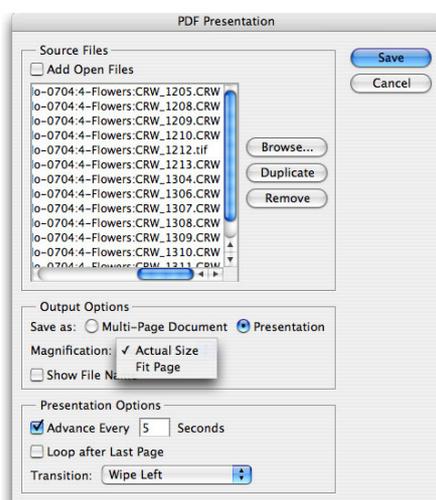


Фигура 15-13. Филтърът *Clouds* създава приятни фонове.

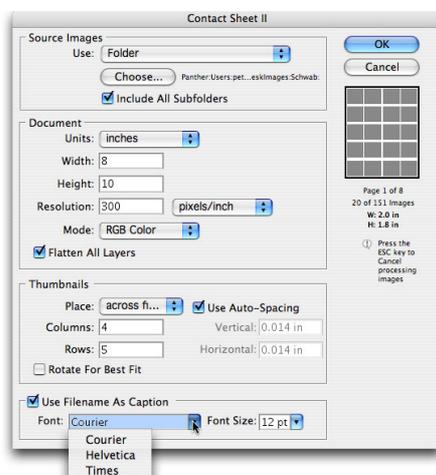
# Глава 16



Фигура 16-1. Командите Automate на Photoshop могат да свършат бързо обемисти задачи.



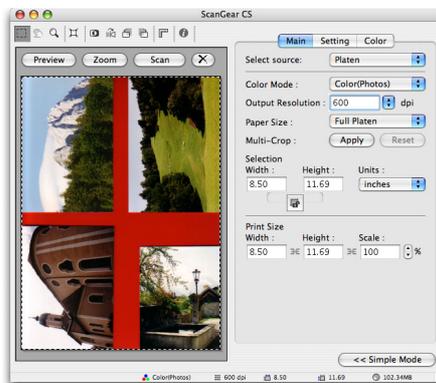
Фигура 16-2. PDF е отличен формат за споделяне на изображения като презентации или като документи.



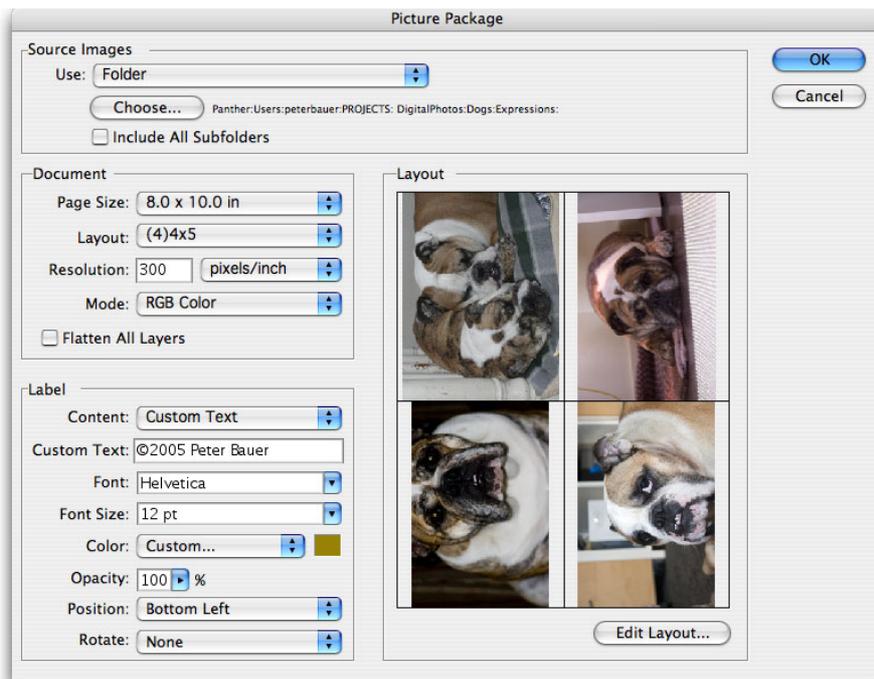
Фигура 16-3. Ако се нуждаете от печатен запис на изображенията си, използвайте Contact Sheet II.



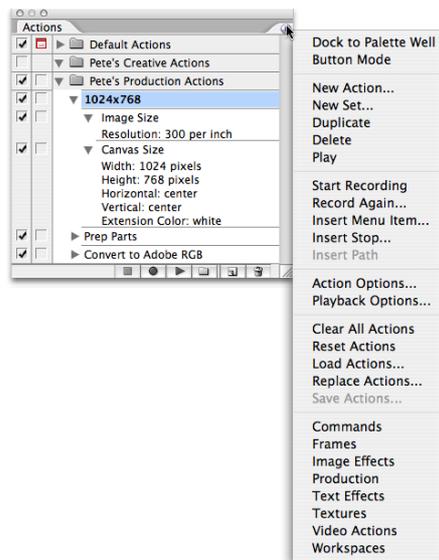
Фигура 16-4. За да запазите ориентацията на изображението, не използвайте опцията *Rotate for Best Fit*.



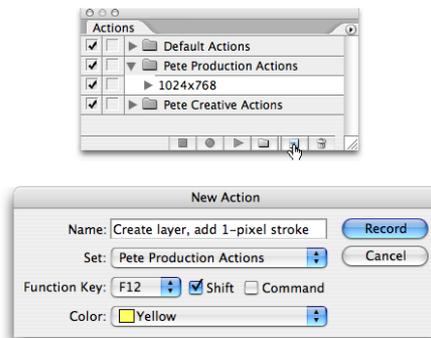
Фигура 16-5. Използвайте контрастен фон, за да помогнете на *Crop and Straighten Photos* да намери ръбовете.



Фигура 16-6. Няколко изображения на една страница с *Picture Package*.



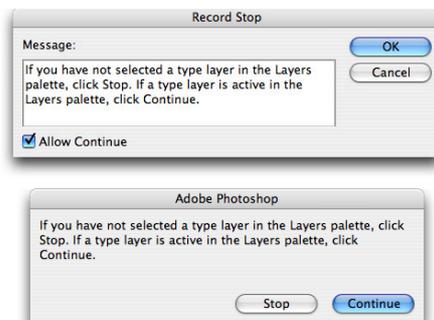
Фигура 16-7. Менюто на палитрата Actions включва комплекти от действия, които можете да заредите в палитрата.



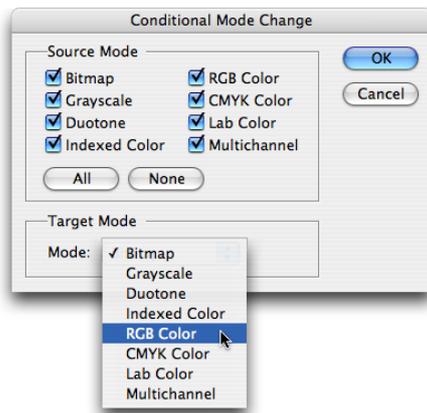
Фигура 16-8. След като щракнете върху бутона New Action, виждате диалоговия прозорец New Action.



Фигура 16-9. Използването на Insert Menu Item оставя отворен диалогов прозорец при възпроизвеждането на действието.



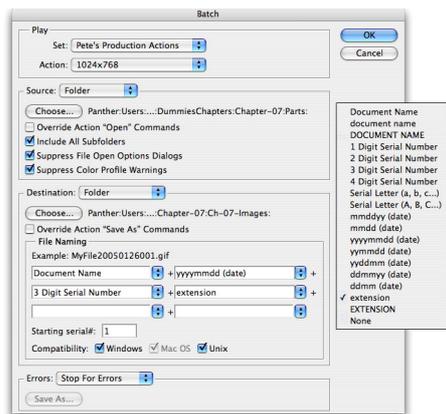
Фигура 16-10. Вмъкнете Stop за показване на съобщение при възпроизвеждане на действието.



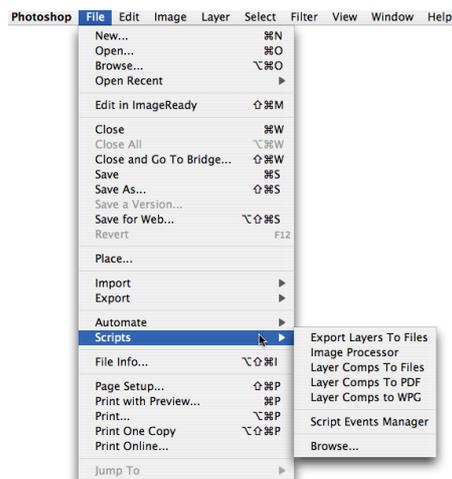
Фигура 16-11. Conditional Mode Change преобразува всяко изображение в целевия цветови режим.



Фигура 16-12. Fit Image мащабира всички изображения, така че да се поберат в посочените размери.

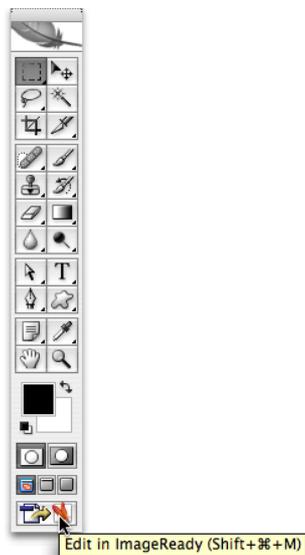


Фигура 16-13. Командата Batch е много по-проста, отколкото изглежда!

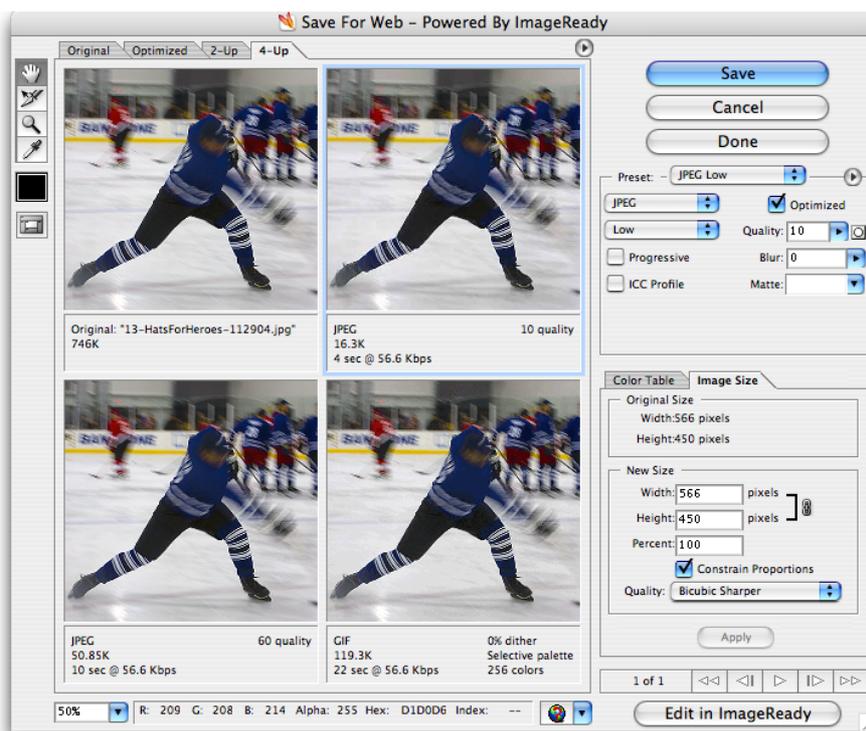


Фигура 16-14. Photoshop CS2 разполага с много готови скриптове.

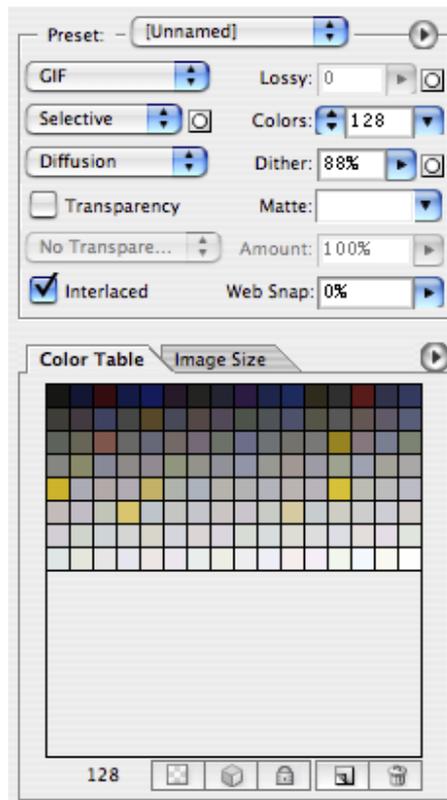
# Глава 17



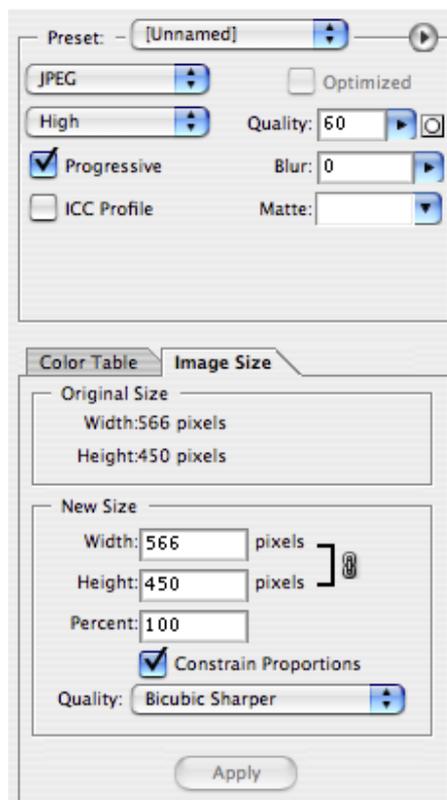
Фигура 17-1. Лесно придвижване между Photoshop и ImageReady с бутоните от Toolbox.



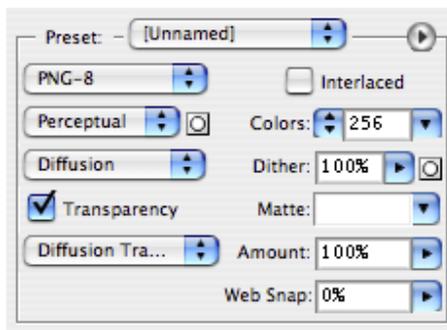
Фигура 17-2. Save for Web предлага множество опции за преглед, включително 4-Up.



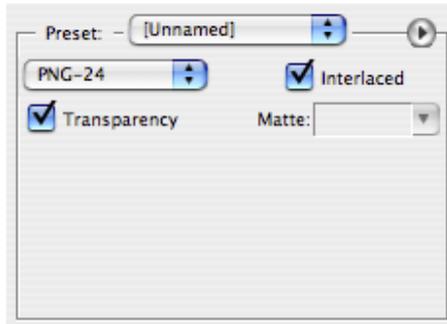
Фигура 17-3. Виждате тези променливи, когато записвате като GIF.



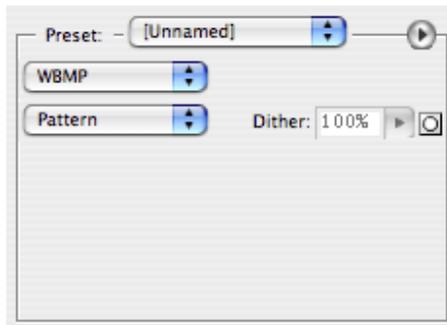
Фигура 17-4. Балансирате между размер на файл и качество на изображение при запис на JPEG изображение.



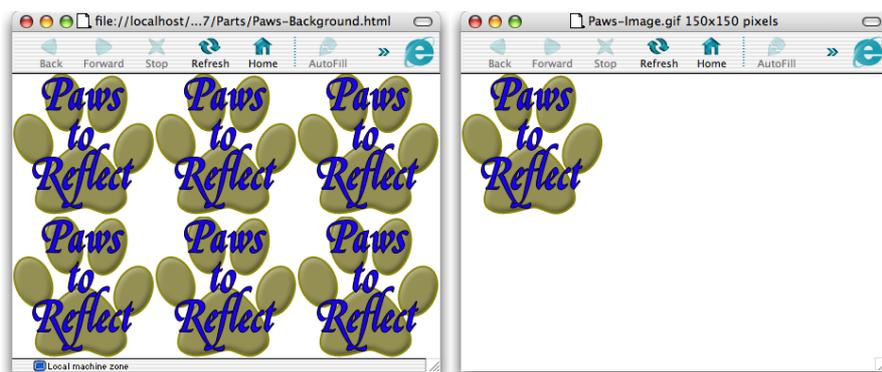
Фигура 17-5. С изключение на компресирането със загуби разполагате със същите опции при PNG-8 и GIF.



Фигура 17-6. PNG-24 предлага само няколко прости опции.



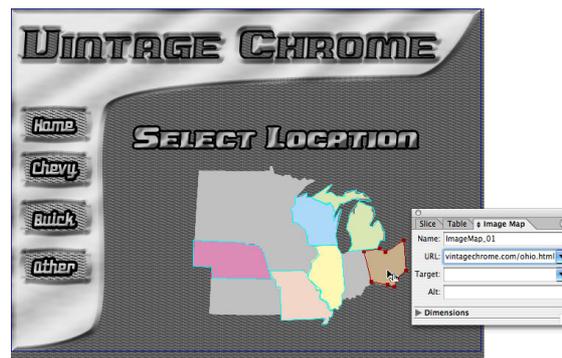
Фигура 17-7. Ако изберете опцията Dither, избирате количество разсейване.



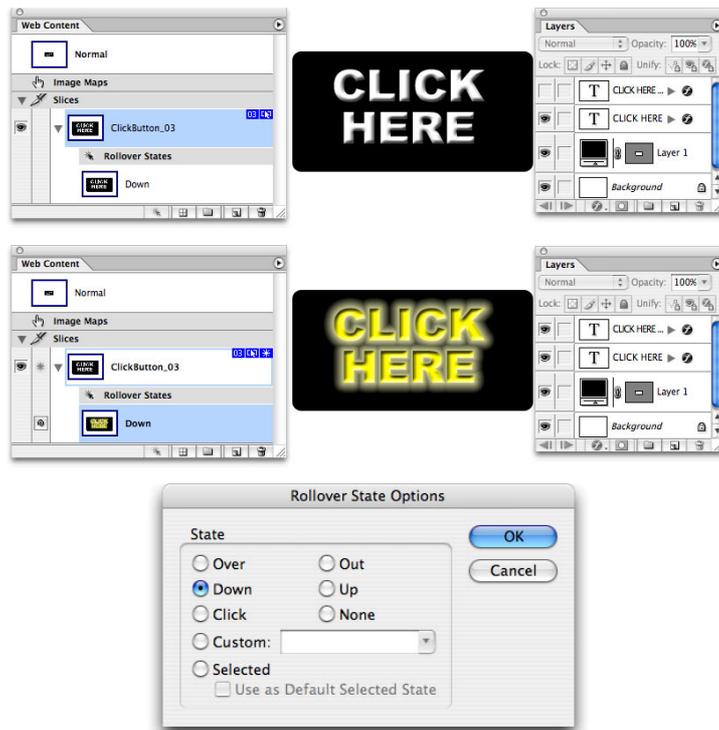
Фигура 17-8. Запишете и HTML, и изображенията при създаването на разкрито фоново изобра



Фигура 17-9. Разрязване на сложно изображение за индивидуално оптимизиране на частите или създаване на преобръщания.



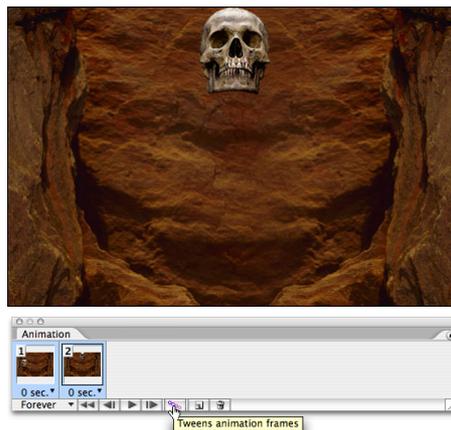
Фигура 17-10. Изображенията-карти са активни връзки към други Web страници.



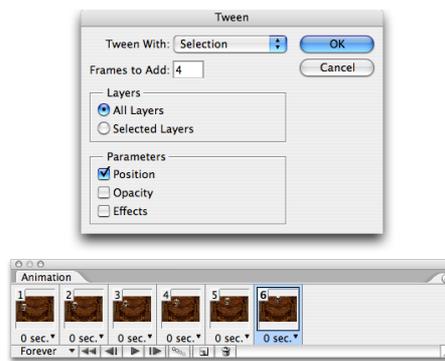
Фигура 17-11. Бутоните с преобръщане използват палитрите *Web Content* и *Layers*.



Фигура 17-12. Промяната на стила на слой между кадрите създава базова анимация.



Фигура 17-13. Изберете два кадъра и след това щракнете върху *Tween* за създаване на междинните кадри.

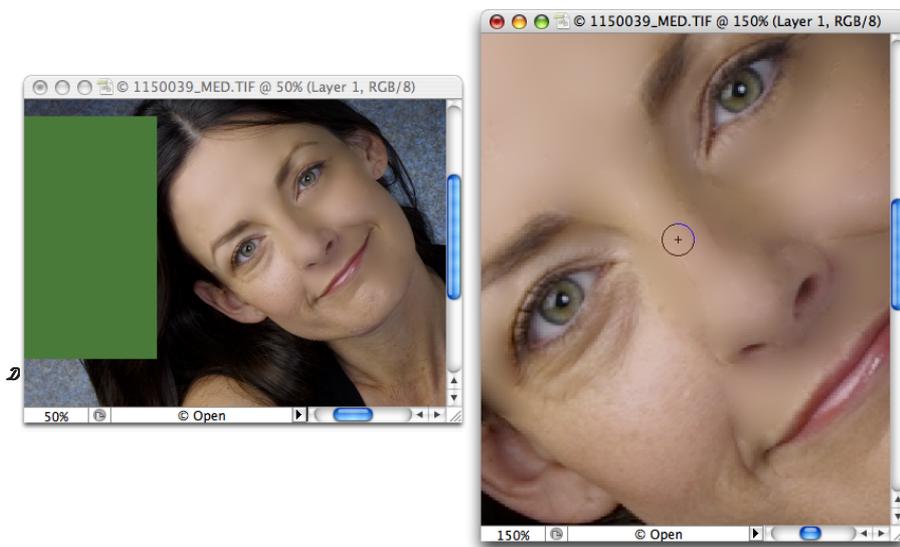


Фигура 17-14. Tween ви позволява да избирате няколко елемента за смесване на позиция, непрозрачност и стил

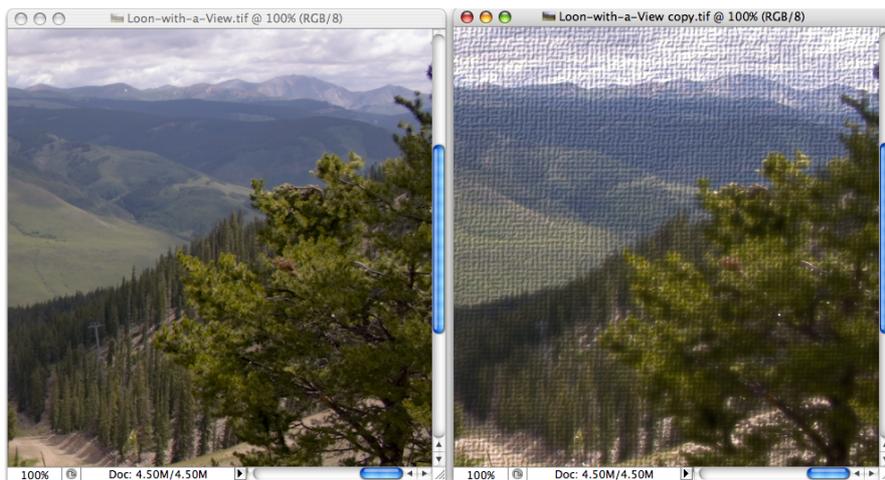


Фигура 17-15. Завършена анимация, създадена с използване на два слоя, четири кадъра и много преливания.

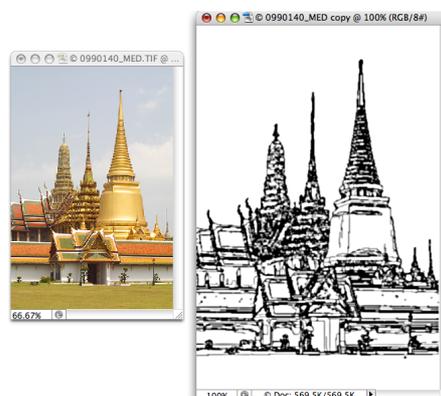
# Глава 18



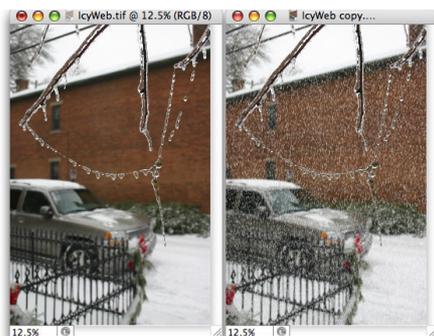
Фигура 18-1. Използвайте Healing Brush и източник с равномерен цвят за изгладена кожа.



Фигура 18-2. Замажете сенките, повишете контраста на светлите петна и добавете структура за „нарисуван“ ефект.



Фигура 18-3. Можете да използвате гъвкавия филтър Smart Blur за създаване на графика от снимка.



Фигура 18-4. Използвайте филтрите *Noise* и *Crystallize* за създаване на сняг или дъжд.



Фигура 18-5. Настройката *Replace Color* на *Photoshop* върши бърза работа при промяна на цвета.



Фигура 18-6. Използвайте плъзгачите *Blend If* за скриване на бял фон.



Фигура 18-7. Филтрирането на областта на рамката създава интересни ефекти за ръбове на изображенията ви.