

Елементи на работния екран

Title Bar (Заглавна лента)

Menu Bar (лента с менюта)

Лента Options (показва настройките на активния, избрания инструмент)

Меню Window - Options (показва и скрива лентата) Много е важно лентата да е на екрана.

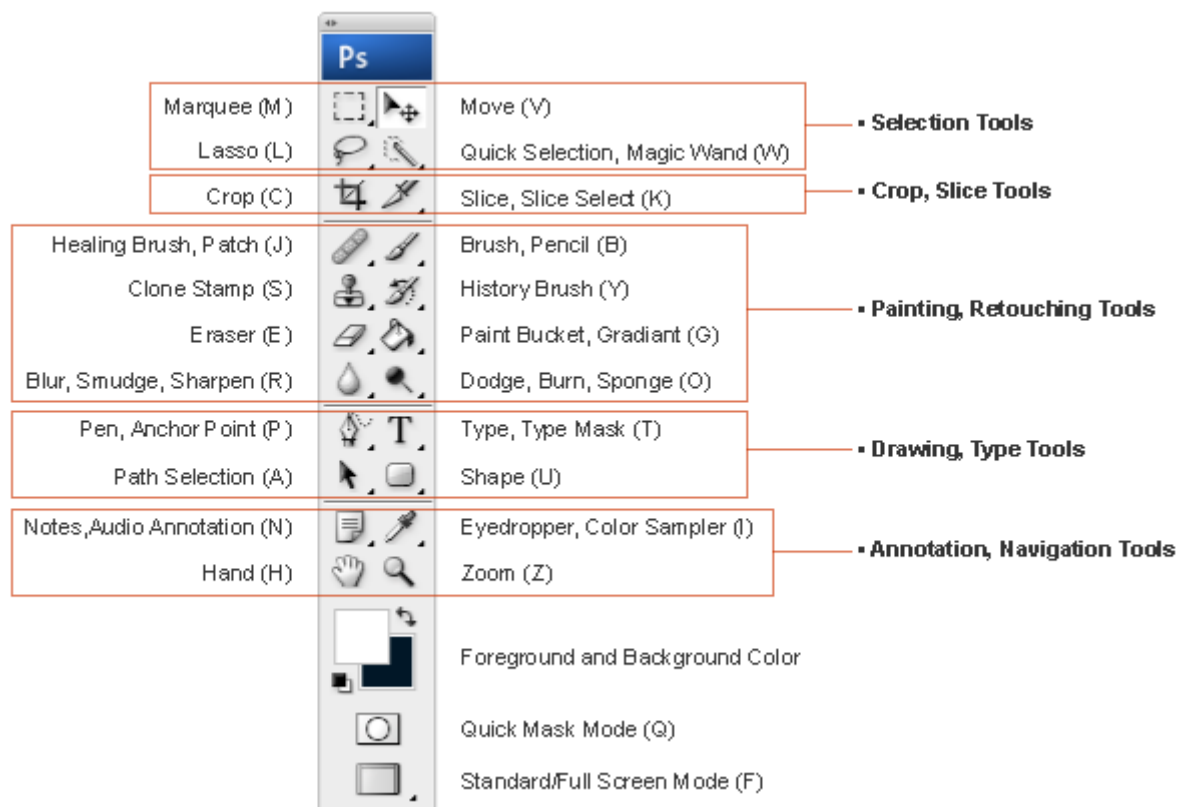
ToolBox (кутия с инструменти) (панела в лявата страна на екрана) Меню Window - Tools (показва и скрива лентата) Избор на инструмент става с кликване върху неговата иконка

триъгълната стрелка в долния десен ъгъл на инструмента означава наличие на инструменти в група.

Избор на група с кратко задържане на ляв бутон на мишката и клик върху желанния инструмент

.psd (PhotoShop Document) редактируемият файлов формат на програмата

Кутия с инструменти. Детайли



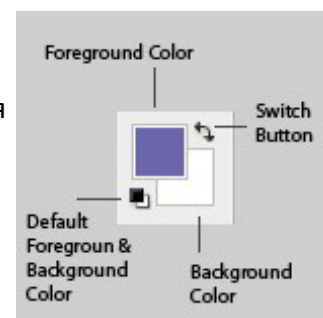
Цветна секция в кутията с инструменти

Foreground Color (цвят на предния план) Основния цвят, цветът с който рисуваме, оцветяваме, нанасяме цветно запълване

Background Color (фонов цвят) използва се при преливащи запълвания и специални ефекти. Не се използва за рисуване. Остава в дупката на изрезката.

В цветната секция се намира дъговидна стрелка, **Switch between Foreground & Background** (X) превключва между цветовете на предния план и фона/

Бутон **Default Foreground & Background** задава цветовете по подразбиране (D), черен за предния план, бял за фона



Задаване на цветове

Избор на цвят става с клик в цветния квадрат. Цветен атлас (Color Picker) (от спектралната лента избираме цвят, а от големия квадрат посочваме нюанс. Триъгълничето показва, че за цвета е извън гамата за печат. Трябва да кликнем в/у него, за да го направим годно за печат. Ромбчето показва, че този цвят не е гарантиран в уеб. Трябва да се кликне, за да ни изберем подходящ, подобен цвят, който е годен за уеб.

Палитрата Swatches съдържа готови цветни мостри.

Ако сме затворили

Цветовете се дефинират с числови стойности

R 0 255 C 0 100%

G 0 255 M 0 100%

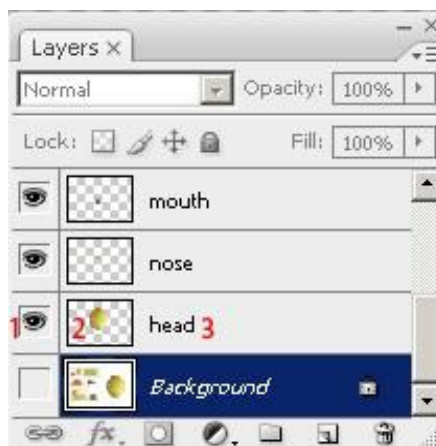
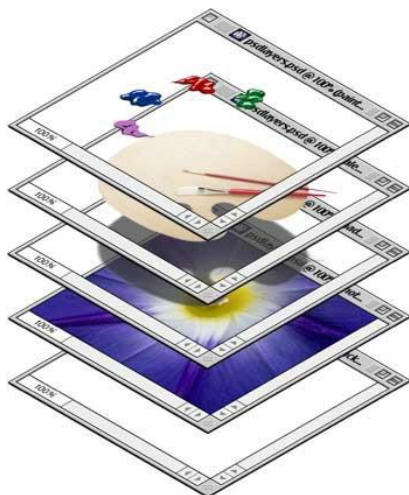
B 0 – 255 Y 0 – 100%

K 0 100%

Палитри – панели за бърз достъп до допълнителни инструменти в програмата

Window - Workspace - Default Workspace настройва подразбиращата се конфигурация от палитри на екрана

СЛОЕВЕ (Layers)



Слоеве са прозрачни плоскости, които служат за самостоятелно и независимо управление на обектите в композицията

Управление на слоевете. Палитра Layers

Всеки слой е представен като правоъгълна плоскост, която съдържа:

Икона Show/ Hide (1), Миниизображение на обекта в слоя (2), Име на слоя (3)

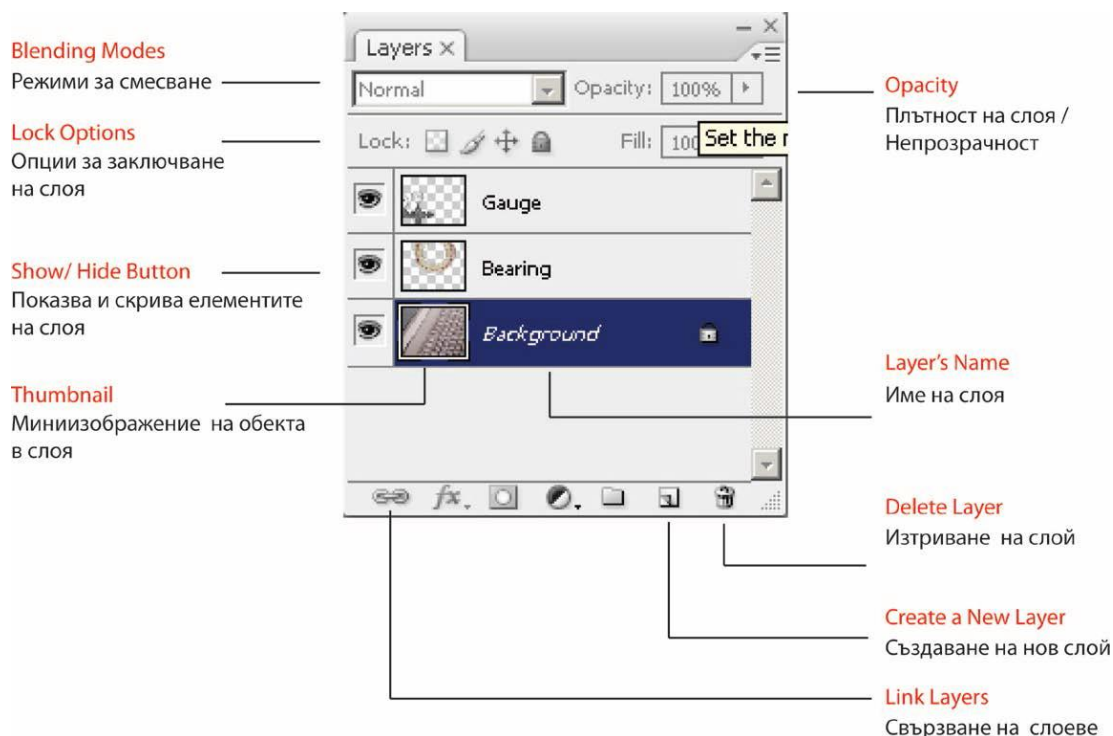
С Ctrl и клик върху миниизображение се показва какво има в този слой. Активира се селектираща рамка.

Копиране на селекция в нов слой - Layer - New - Layer via copy (**CTRL+ J**)

CTRL+Move Tool +click върху обект активира слоя на този обект

Чрез бутона **Link Layers** в основата на палитра Layers , можем да **свържем два или повече обекта**. Така групирани, обектите функционират като един при преместване, ротация, мащабиране.

Бутон **Create a New Group** позволява да организираме слоевете на композицията **в групи**, за по удобно и компактно управление.



Характеристики на слоевете

Слоеве имат два специални параметъра, допълнителни настройки, с които можем, да влияем на начина, по който изглежда изображението.

1. Opacity - Определя плътността (непрозрачността) на изображението в слоя. По подразбиране е 100%, тоест напълно плътен, непрозрачен. На 0 обекта става напълно прозрачен. Втората важна характеристика се намира в съседното (от ляво) поле до Opacity. Това поле съдържа голям брой параметри/ режими за смесване.

2. Режими за смесване на слоевете. Типове режими за смесване (Blending Modes) - Управляват начина, по който пикселите на даден слой се смесват с пикселите на слоевете отдолу. пикселите на един слой се смесват по цвят с пикселите на слоевете отдолу, тоест с онези с който се застъпват. Първо се прави нов слой, за да можем да работим с режимите. Режимите за смесване влияят МЕЖДУ Слоевете. В самия слой не можем да смесим. Режимите за смесване са възможни, когато ги прилагаме за даден слой и слоевете отдолу, затова когато се оцветява се оцветява в отделен слой.

- Normal е стандартен режим. Dissolve (разтварям) - изтрива на случаен принцип пиксели от изображението, но Opacity на слоя трябва да бъде под 100%. Трябва да намалим opacity задължително, работят в тясна връзка иначе не се вижда никакъв ефект от режима. Три пиксели. Стои по песъчлив начин.
- Първата сериозна са потъмняващи режими - изключват светлите тонове (бялото и близки до бялото цветове) и засилват тъмните нюанси. MULTIPLY (умножавам) / (най-често използван) Опасити се променя автоматично. Color burn – променя цветовете, зависи какво имаме отдолу
- Просветляващи - изключват тъмните тонове и засилват светлите нюанси - SCREEN (екраниране). Най-често се използва Screen. Color dodge също става.
- Припокриващи - смесват цветовете, като запазват светлите и тъмните тонове. OVERLAY (пипокривам). Доста добра група. Смесват се цветовете. Може примерно да се използва за боядисване на коса, като се намали и opacity. Няма да стане при черно, защото той гълта всички останали цветове. (но с режим overlay или soft light и примерно червен цвят, може да стане)
- Изваждащи - от по-яркия цвят се изважда по бледия, резултатът е разликата от цветовете. DIFFERENCE (разлика). Работи на база разлика на цветовете, от по-яркия се изважда по-бледия цвят. Difference е най-използван. Можем да оцветяваме различните части от картинката с различни режими, като правим примерно правоъгълна селекция, избираме цвят и даваме Alt + Backspace
- Оцветяващи - Color е най-използван. Помага да нанесете цвят. Запазва текстурата. Тези режими се използват предимно за оцветяване.

Свързване на слоеве, местене на два или повече обекта на различни слоеве заедно

Ако искаме да местим заедно два/ повече обекта, които са насложени един върху друг, можем да го направим по 2 начина: Чрез група и чрез Link Layers, като

- първа трябва да селектираме слоевете. Като кликваме на първия слой и задължа shift и кликвам на втори, ако са един до друг. Ако не са един до друг - кликвам първия, задържа Ctrl и кликвам 2-рия. Искан боровинката и моркова да се ядихат заедно, Вливам на боровинката, после CTRL и маркирам и моркова. CTRL позволява да селектираме изборително, а Shift - последователно. ХУБАВО Е, КОГАТО СВЪРЗВАМЕ СЛОЕВЕ, ТЕ ДА БЪДАТ ЕДИН ДО ДРУГ.
- Свързване на слоевете става с **Link Layers** (долу в основата на палитрата, прилича на верига) Достатъчно е само да кликнем върху него. Символа на веригата се показва върху двата слоя, което значи че сме ги свързали. Вече не мога да местя само единия обект отделно, дори да отида на неговия слой. Те винаги се местят заедно. Ако искаме да ги разделим, пак селектираме желаните слоеве и кливаме върху веригата, за да ги развържем.
- Ако искаме да направим копие на свързани слоеве. Имаме няколко варианта:
 - Ctrl + J – копира слоя и го слага в нов слой. В случая двата свързани слоя.
 - Ctrl + C и Ctrl + V – Бавно е
 - **Alt + преместване** - с избран **Move Tool** копира и мести, но не гарантира права линия, а случая с очите на готвача ни е нужна симетрия.
 - **Shift + Alt+ преместване** – с избран **Move Tool - Мести и Копира в Права Линия едновременно**, Гарнатирам преместване в права линия. Като ако искаме да местим заедно няколко обекта, трябва да сме ги свързали с веригата преди това (очите на готвача, морков и боровинка)
 - **Shift + преместване – гарантира преместване в права линия. БЕЗ КОПИРАНЕ!**
Move tool – мести
Alt – копира
Shift – гарантира права линия

Пускането на клавишите е задължително, след пускането на мишката! Направим ли го обратно нещо няма да сработи. Така и при чертане и при копиране и т.н.

ВАЖНО!!! Всеки елемент трябва да е в различен слой, задължително и не ги събираме на едно, защото иначе се слепват и не можем да боравим с тях, когато са в отделни слоеве, имаме пълна свобода да боравим с обекта.

Групиране на слоеве

Организиране на слоевете в папка. Ако примерно искаме да местим цялото лице (очите, носа и устата)

Първо трябва да маркираме слоевете, с които искаме да работим, ако са последователни със shift, ако не са с контрол (може някой от тях да са свързани слоеве, не е проблем). После трябва да ги групираме, като има два варианта(с бутон и с клавишна комбинация):

1. В палитра layers най-долу има бутон **Create a new group** (долу в дясно, прилича на папка). Кликваме на него и програмата организира всички селектирани слоеве в папка.
2. Може и с **Ctrl + G**(layers – group layers), но също първо трябва да са маркирани.
3. **Shift + Ctrl + G за разгруппиране**

Групата се преименува по същия начин, както слоя, с двукратно кликане. Когато затваряме окото на групата, ние контролираме всичките обекти вътре, тоест затваряме всички (скриваме ги)

Когато искаме да местим цялата група, горе в Auto-selectнастройката трябва да бъде Group, а не Layer. Защото ако е в режим Layer, местим отделните елементи самостоятелно. Ако примерно тръгна да местя крушата си местя само нея, нищо че тя е групирана! С включена настройка Group на Auto-select мога да местя цялото лице заедно. Сега обаче няма шанс да управлявам отделен layer самостоятелно, а ако се наложи, пак сменям настройката и отивам на Layer.

Ако искаме един елемент да се качи в/у друг, раз местяме слоевете. (с моя случай искам крушата да е върху пъпеша). За да бъде крушата над пъпеша, трябва да е по-горе от него. Когато го местим и се появи плътна линия, тя казва че можем да го сложим на новото място.

Рязане на един обект, спрямо формата на друг

В нашия случай искаме да изрежем гъбата по формата на пъпеша. Как става...Трябва да сме в слоя на гъбата, тъй като нея ще редактираме, обаче ще ползваме овала/ контура на пъпеша. Взимаме мярка от пъпеша, като правим елипсовидна селекция(все едно тръгвам да го селектирам). Проверявам дали режима е new selection. Ползвам Spase, за местя селекцията по време на чертане с Spase бутан нагоре, така че да захване гъбата и

пускаммишката и после Space. Сега бидейки в слоя на гъбата, селекцията касае само нея и мога да изтрия само парчето от нея, като натисна Delete от клавиатурата. През цялото време се намираме с слоя на гъбата! С други думи. В слоя на събата правя елипса, като местя със Space, за да измеря пъпеша, Задържам спейс и бутам селекцията нагоре, за да захапе гъбата. Пускам мишка, пускам space, натискам delete и трия После Ctrl + D - делесектираме

Изтриване на слой се прави, като издърпаме слоя, който искаме да изтрием върху **кофата**, която се намира най-долу в дясно на палитрата layers

Ако искаме да изключим всички слоеве и само един да остане отворен. Задържаме alt и кликваме в/у очето на слоя, който единствен искаме да остане активен

Стилове за слой

Предварително дефинирани ефекти за слой, от типа на сянка, сияние, контур, текстура, преливащо запълване и др.

Метод на прилагане

1. Чрез двукратно щракване в празната част от слоя (Отваря се прозорец Layer Style)

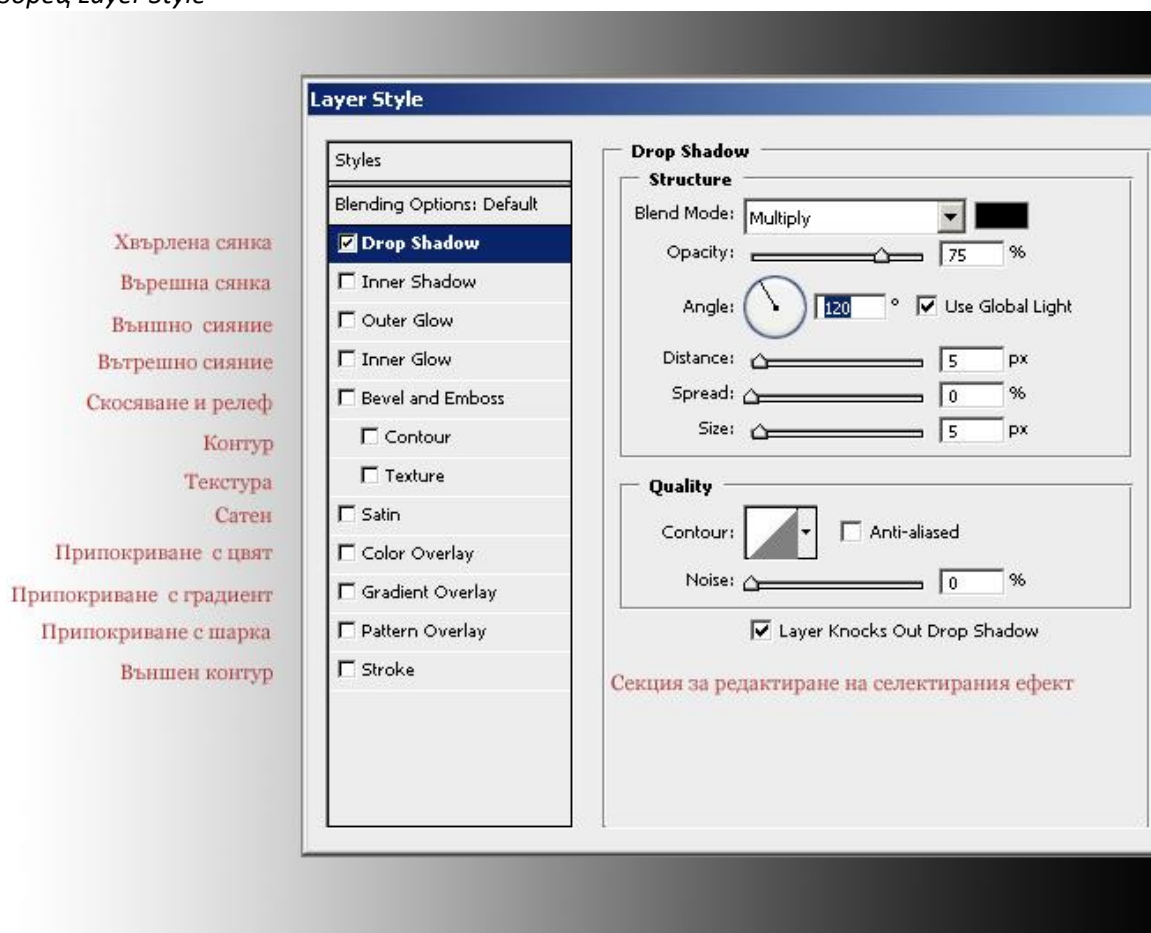
или

2. Чрез бутон Add Layer Style, в основата на палитра Layers

Ефектът се добавя чрез активирането на отметка в полето пред името му (Checkbox)

Редактиране на избрания ефект може да се направи след като названието му бъде селектирано / в лявата част от прозореца и се коригират активиралите се настройките, в средата на екрана

Прозорец Layer Style



Селекции

Видове селекции

Що е селекция?- очертаването (изолирането) на област от изображението с цел, да бъде редактирана. Служи само за изчерване, рязането става с друг инструмент.

Инструменти за селектиране

Геометрична селекция

1. **Rectangular Marquee Tool**- създава правоъгълни и квадратни селекции.

Изчертаване – клик и провлачване от горен ляв към долен десен ъгъл



- **Shift + Rectangular Marquee**=квадратна селеция

!!! При приключване на селекцията първо се отпуска ляв бутон на мишката и след това Shift или който и да е клавиш. С други думи, ако чертаем/ рисуваме или правим каквото и да е друго и се е наложило да натикаме клавиш, **ВИНАГИ ПУСКАМЕ ПЪРВО МИШКАТА**

2. **Elliptical Marquee tool**- създава елипсовидни и кръгли селекции

- Изчертаване – клик и провлачване отгорен ляв към долен десен ъгъл
Feather - размива селекциите по границите (намира се в настройките на отделните инструменти, например на елипсовидната селекция)



Преместване на елипсовидна селекция по време на чертане

1. Започваме селекцията
2. Задържаме клавиша SPACE, без да пускаме ляв бутон на мишката, и преместваме селекцията
3. Отпускаме клавиша Space, и редактираме селектиращата рамка
4. Ако е необходимо се повтарят стъпки 2 и 3 докато се получи желаната селекция

Select/ Transform selection - редактиране на селектиращата рамка

ALT + Elliptical Marquee - изчертава елипсовидна селекция от центъра на обекта. Целим се в центъра и дърпаме. Пускането на Alt анулира чертането от центъра!!!

Shift + Elliptical Marquee - изчертава кръгла селекция

ALT + Shift + Elliptical Marquee – изчертава кръг от центъра. Първо пускам мишката и тогава клавишите!

Преместване на селекции

Инструмент Move Tool (V) – не режим селектиран обект с Move Tool, преди да е сложен в друг слой, защото го изрязваме. С Move Tool ще местим в последствие. Ако селектирания обект не се намира в отделен слой, а само е селектиран, ние го изрязваме и го местим, но само до момента, в който селекцията е активна. После се слепва и не може да се редактира.

- изрязва и премества селекции (обекти)

-Метод на работа - клик и провлачване на селекцията

SHIFT+ преместване- мести в права линия или под ъгъл кратен на 45 градуса

Правило номер 1 е, че когато искаме да преместим даден обект, но задължително трябва да сме активирали неговия слой. Вместо всеки път да си избираме слоя, в който се намира нашия обект, по-лесният начин е да сложим отметка на настройката **Auto-select** (автоматично селектира група или слой, чрез кликуване в/у пиксел). Когато auto-select е с отметка, кликуваме на изображението и автоматично ни изпраща в желания слой. Кликвам на пъпеш и веднага избрания ми слой е слой на пъпеша. Auto-select има две опции **Group** и **Layer**. **Group** е за местене на група от слоеве

Клавиш CTRL (задържан) – служи за временно превключване към инструмента

Move Tool или **Options Panel / Auto-Select Layer**. Но е по-лесно и удобно да се прави, като сложим отметка на **Auto-select**.

Прецизно преместване

Стрелки за навигация – преместват селекцията (обекта) с 1 px в указаната посока. Винаги влизаме с 1 px навътре

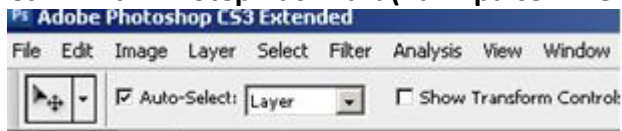
SHIFT + стрелки - мести на стъпка от 10 px в указаната посока

Може да местим и със Space, като не пускаме другите клавиши.

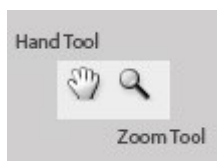
Полезни клавиши

Ctrl + Z = UNDO- връща с еднодействие назад

Ctrl + Alt + Z = Step Backward(намира се в меню Edit)Връща стъпканатазад, но можеповече от една



Инструменти за мащабиране



Zoom Tool (Лупа) (Z)- увеличава/ намалява мащаба на изображението. Кликва се върху изображението и се изчертава правоъгълна рамка около детайл от изображението

Ctrl+ Space (задържани) – временно превключват към лупата

Ctrl и „+“ увеличава мащаба с една стъпка (100%) (View – Zoom In)

Ctrl и „-“ намалява мащаба с една стъпка (View – Zoom Out)

Alt и скрол на мишката– за увеличаване и намаляне

Ctrl и 0 (нула) Вмества изображението в границите на екрана /View Fit on Screen

ВАЖНО!!! Ctrl + Space – служи за изчертаване на рамка, но не можем да местим обекта, а само рамката и да я наложим на друго място> В горен ляв ъгъл се клива, задържа, провлачва, изтегля. Тази увеличаваме определена зона, която сме заградили. Така ако сме избрали друг инструмент и сме го настроили, като пуснем клавишите ще се върнем към него. Можем да се придвижим с Hand TOOL в увеличеното изображение, като бързия клавиш е **SPACE**. Когато се преместим пускаме Space и продължаваме с работата.

Разположение на пръстите: кутре - CTRL, безименен - SHIFT, показалец - ALT, палец – Space

Можем да видим къде се намираме, чрез палитра навигатор. Window – Navigator.

Съдържа миниизображение на цялата снимка и червена рамка, която показва къде се намираме

Инструменти за придвижване

Hand Tool (H) – позволява лесно придвижване в увеличено изображение

Клавишът **Space Bar** служи за временно превключване към инструмента Hand

Палитра Navigator съдържа миниизображение на документа червена рамка, която показва участъка, който виждаме в границите на екрана

Инструменти за селекция по цвят

1. **Magic Wand (W)**– преди да се използва трябва първо да се настрои.
2. Подходящ за селекция на едноцветни обекти.

Настройки:

- Режимът трябва да бъде New Selection
- **Tolerance** - определя степента на сходство по цвят между пиксела върху който щракваме и останалите пиксели в изображението. С други думи, определя близостта на пикселите по цвят, търси близки по цвят пиксели и ги селектира. Търси се еднаквост/ близост от цвят. По подразбиране е 32. Толеранс 2 означава, че ще селектира 2px по-светли и 2px по-тъмни
- **Contiguous** (съседни пиксели). Ако е включен, селектира само съседните, близки по цвят пиксели. Иначе селектира всичко, де-що има сходен цвят.



Настройки на магическата пръчица

1. **Anti-alias**– Трябва да бъде включено. Когато програмата прави селекция, изглажда линиите, ръбовете/ без него става наръфано/. Дава по-плавен контур на изображението, с което работим. Селектира по-голям брой пиксели, почти не остават дупки. Това е едно по-добро качество на селектиране
2. **Sample all layers** –намира сходни цветове във всички слоеве. Взява проба от цялото изображение. Търсим във всички слоеве.
3. **Sample size**– свързано е с това от какъв диапазон от пиксели програмата да вземе цвят
- point sample – върху какъвто цвят пиксел кликна, такъв взима. Взява проба от точно този цвят. Като сполед толеранса, който сме задали взима едн колко си нюанса по-светли или по-тъмни.
- 3 x 3 взима не от един пиксел, а от 3 x 3 пиксела, тоест това е квадратче, което е широко 3 и високо 3 пиксела. (9 пикселоно квадратче) Кликвам в горния ляв ъгъл, той е отправна точна. Инструмента ще вземе средния цвят от тази селекция и спрямо този нов среден цвят, ще извърши селектиране на останалите части от изображението. Взява среден цвят от квадратче 9 пиксела и това променя първоначалния цвят

Когато имаме **изображение на бял фон**. Първо правим правоъгълна или квадратна селекция (при толеранс 32), после взимаме магическата пръчица в режим на изваждане и махаме фона. Това е един от най-бързите начини. Ако искаме да преместим тази селекция в друг таб, взимаме Move Tool, хващаме селекцията и я дърпаме. Не е нужно да правим нов слой, няма да остане дупка, ако изтеглим изображението в друг слой, само ако го преместим на друго място в същия слой. Тоест когато местим в изображението в нов слой, правим и копие в новото изображение. Когато вмъкваме изображение от един файл в друг файл, при процеса на пренасяне от едното на другото място, фотошоп прави копие.

Когато се прави колаж, се избира едно основно изображение, което да играе ролята на Background. Това изображение трябва да е такова, че да не се налага да го преправяме и да трупаме върху него.

Можем да пренесем изображението и преди да е изрязано, да го преместим заедно с белия фон, тоест нищо не селектираме, а просто хващаме изображението и го дърпаме с Move Tool, заедно с белия фон, цялото изображение. Когато фонът е едноцветен, можем да използваме **MagickEraserTool** (магическа гума, работи на принципа на Magic Wand), който избтрива близки по цвят пиксели. Има параметър Tolerance, който по подразбиране е 32 и дава сравнително добри резултати. **Contiguous** трябва да се включи, за да трие само съседни пиксели, защото иначе ще избтрие де що бяло намери. Цъкваме на белия фон и го махаме. Ако картинката е излязла от видимото поле, това което е било скрито, не се е махнало. Можем да го махнем, като цъкнем върху него с Magic Eraser. Ако след изрязването са останали **бели петна отстрани**, можем да ги махнем, като можем да натиснем Caps Lock, за да стане курсора кръстче, центъра на този кръст е това с което се трие./ рисува и т.н. /Много е удобно и е подходящо за прецизно триене. Ползва не само за този инструмент, а за всички останали. Като го изключи и се курсора се връща в стандартен вид.

3. **Quick Selection Tool**- селектира по сходна текстура. Фактура е онова качество на материята, което се усеща при допир, а текстура е 2D изображение, такова което напомня някаква материя. Изобразява материала.
МНОГО БЪРЗ ИНСТРУМЕНТ.



Режими на инструментите за Селектиране



При избран инструмент за селекция, в лентаOptions

1. **New Selection (1)**– нова селекция
2. **Add to selection (2)** -(добави към селекция)добавя пиксели към съществуваща селекция, без да я анулира. Добавянето се прави отвътре по контура и още по-навътре

3. **Subtract from selection (3)-**(извади от селекция)Изважда пиксели от съществуваща активна селекция. Изваждането се прави отвън - навътре
4. **Intersect with selection (4)-** сечение(пресичане)между селекциите. Взима се онази част, която се е получила при настъпване на селекциите, тоест пресечената/ застъпващата се част.



Blur tool – използва се за замъгляване. Използва се и когато картинката има груби ръбове. Създава се излюзия за по-гладък контур. Има връх, като четка, който трябва да се настрои и Strenght, който трябва да е между 20 и 30.

Инструменти от групата на **Blur tool**

Blur – за прикриване на дефекти и остроти

Sharpen tool– изостря се, прояснява се, излъсква

Smudge tool –опушено, размазва боичка, все едно я размазваме с пръст

Полезни клавиши

Shift + инструмент за селектиране =**Add to Selection**

Alt+ инструмент за селектиране =**Subtract from Selection**

Инструменти за селекция със свободна ръка

Използват се за свободна/ неправилна форма. Селектира се с върха на стрелката.



1. **Lasso Tool- (L)**- очертава области със свободен рисунък, като следваме очертанието на обекта. **Метод на работа** – чрез клик и провлачване по контура на изображението

2. **Polygonal Lasso**- при селектиране на участъци с прави линии или назъбени контури. Метод на работа – чрез кликуване от точка до точка. За заоблени линии, може да се създаде илюзия, като се правят множество, малки, прави линии. (макарон)

3. **Magnetic Lasso**-при селектиране на области с контрастни по цвят контури
Метод на работа – клик на между контрастните области и насочване на курсора по границата на контраста, без да задържахме лав бутон. При необходимост (слаб контраст) можем да нанесем възлова точка чрез еднократно щракване, за по – голям контрол.

Чертането започва с клик, за да се направи първото възелче и после само насочваме мишката. За селекция при контрастни по цвят обекти, за области с контрастни контури/ контрастен фон, кликва се в началото на контрастната зона.

Можем да правим възелчета с клик.

Когато сме на прав участък, кликваме 2 пъти, за да затворим селекцията.

Delete – трие възелче

Ако ласото избяга – кликвам 2 пъти за край и после деселектираме с Ctrl +D.

Тези не са ми ясни

Alt + Lasso –сменя видовете ласо. Превключва от **Lasso Tool- (L)** към **Polygonal Lasso** и **Magnetic Lasso** и обратно

Shift + Lasso – сменя инструментите в група

Alt – вади, докато го държим

Shift – добавя, докато го държим

Когато натиснем **Alt** се подчертава буква от менюто, ако я натиснем – отваряме менюто.

При работа с **Magnetic Lasso** или **Polygonal Lasso**, клавишите **Delete** или **Backspace**

Изтриват нанесените от инструмента точки (възли) , чрез еднократно натискане

СВОБОДНА ТРАНСФОРМАЦИЯ

Свободна трансформация

/Криване на една страна – трансформация – въртене/

Прави се от меню Edit – Free transform или **Ctrl + T**, като трябва да сме в слоя на гъбата, ако искаме да наклоним нея. Появява се рамка, която има 4 ъглови и 4 странични манипулатора. Това е трансформираща рамка. Тоест можем да влияем на обекта. Но никога не бива да разтегляме растерна графика, защото се разваля картинката. Като се движи около рамката се появява стрелка за въртене. Въртенето става около централната точка, която виждаме вътре в рамката. Централната точка може да бъде преместена. (може да сменим точката на въртене). Ако искаме да местим с клавиатурата, трябва да имаме активен инструмент Move tool (V). Shift + стрелките от клавиатурата – правистъпка 10px.

Много е добре, когато въртим да задържаме и **Shift + ротация - върти на градус кратен на 15**

Въртене на под ъгъл 90 градуса – меню Edit – Transform – Rotate 90 Clockwise (по часовниковата стрелка и Counterclockwise (обратно на часовниковата стрелка)(няма бърз клавиши или комбинация)

Когато искам да приложим направената трансформация – натискаме Enter за потвърждаване(или отметка горе в дясно). Escape – за отмяна

Меню Edit – Transform – Flip Vertical или Flip Horizontal – върти огледално. При хоризонтално – лявото става дясно). Вертикалното прави горното - долно

Трансформация от центъра – Alt + трансформация. Тоест централната точка искам да остане същата. Хем от ляво, хем от дясно да се разтегли, но да не се измества централната точка. Може да се прави с ъглов и страничен манипулатор. Но така не пропорционално!

Пропорционална Трансформация от центъра – Alt + Shift+ трансформация. Централната точка не се мести, картинката пропорционално се увеличава/ намаля от всички страни и вида на картинката не се променя, само нейния размер.

При активна селекция или посочен обект в самостоятелен слой:

Edit->Free trnsform / CTRL+T

Ротация- Поставяме курсора извън границата на трансформиращата рамка, и при появата на дъговидна стрелка задържаме ляв бутон на мишката и завъртаме в желаната посока

Shift + ротация, контролира завъртането да бъде на градус, кратен на 15

Мащабиране (Shift + ъглов манипулатор)

Много е лошо да разтегаме растерна графика, не трябва да се прави!

Мащабирането не трябва в никакъв случай да се прави със странични манипулатори. С ъглов манипулатор можем едновременно да увеличаваме и свиваме по вертикала и хоризонтала обекта, но също не е пропорционално.**ВАЖНО!!!! За да е пропорционално се прави с Shift + ъглов манипулатор**(Някой от 4-те ъгъла).

Не можем да групираме гъба, макарон, уши и пъпеш, понеже едно е над, друго е под пъпеша

Мащабиране- чрез ъглови и странични манипулатори. Поставяме курсорът върху даден манупулатор и при появата на двупосочна стрелка задържаме ляв бутон на мишката и изтегляме в желаната посока

Пропорционално мащабиране=SHIFT+ трансформация от ъглов манипулатор

Трансформация от центъраALT + трансформация от ъглов или страничен манипулатор

Прилагане на трансформацията става с натискането на ENTER

Свободна трансформациядействие, което позволява трансформация на активна селекция или обект чрез мащабиране, преоразмеряване, завъртане, изкривяване

Огледално завъртане

1. **Edit -> Transform-> FlipHorizontal**Огледало по хоризонтала
2. **Edit -> Transform -> FlipVertical**Огледало по вертикала

Селектиране на обект при едноцветен контрастен фон

1. Очертаваме правоъгълна рамка около целия обект и част от фона
2. Magic Wand, в режим на изваждане (Subtract From Selection), Tolerance, подходящ за случай (32, по подразбиране)
3. Кликваме във фона. Така изключваме фоновия цвят от селекцията

Изрязване на изображение с CROP TOOL

Изрязване Crop tool

Намира се под ласото. Позволява очертаване на правоъгълно области от изображението (чертае само правоъгълна рамка) и да ги изрязвате. Всичко извън рамката се изтрива. Горно в опънс всичко трябва да е празно, ако не е натискам clear.

Инструмента в първото поле най-горе в опънс лентата има много възможности, по подразбиране е **Ratio** (значи че реже в пропорции, като в съседното поленце, можем да запишем какви точно искаме да бъдат. Ако е Ratio и е празен си теглим рамката така, както ни е удобно), но най-често се използва **w x h x resolution** (широчина, височина, резолюция) Ако нищо не е избрано, чертаем със свободна ръка. Другите показват в какво съотношение да чертаем.

Чертае се, като се кликва от горен ляв ъгъл и се изтегля. Като можем да влияем на размерите на рамката. Когато сме готови трябва да натиснем Enter, за да потвърдим или ако искаме да откажем Escape. Няма значение в кой слой сме, когато режем.

- очертаваме правоъгълна рамка около желаната част от изображението. Ако е необходимо коригираме с манипулаторите, разположени по границата на рамката. С клавиш Enter завършваме действието изрязване

Фонов слой

1. Създаваме нов слой Shift+ Ctrl+N (Палитра Layers – Create New Layer)
2. ALT+ BACKSPACE = изпълва селекция или слой с цвета на предния план

Как се прави фон на изображение

Всяко ново нещо в нов слой, следователно ако искаме да фон, правим нов слой, което става с бутончето **create a new layer**, което е точно до кофата, новия слой се създава над този, който в момента е активен. Този нов слой, който сме създали първоначално е прозрачен.

Ако искаме да сложим цвят. Първо от **Set foreground color** избираме цвят, това е основният цвят, с който оцветяваме. Кликваме на него и ни се отваря палитра с цветове, ако искаме да изберем цвят от изображението, в момента в който излезем от палитрата и влезем в изображението, програмата ни изкарва капкомерчето (**eyedropper tool**, намира се под магическата пръчица) с което взимаме цвят. Когато трябва да вземем цвят за текст и имаме картинка е хубаво да го вземем от картинката, за да гарантираме близост. Когато сме избрали цвета и искаме да го зададем за фон задържаем **Alt + Backspace** (еднократно (←--)) , ако натиснем Ctrl + Backspace (ще зададем background color за фонов цвят).

Ако след като сме задали фона забележим, че някое от изображенията не е съвсем добре селектирано и са останали **бели петна** около него. Можем да поправим това, като първо отидем на слоя на съответното изображение. Селектираме го, и взимаме **Magic eraser**. Magic eraser е като Magic wand, но трие. С него можем да опитаме да изтрием близки по цвят пиксели. Включваме anti-alias (гладко изглеждане), изключване Contiguous (съседни пиксели) и вдигаме толеранса (примерно на 60, защото има добър контраст м/у бялото и фоновия цвят), приближавам и кликвам на някой от белите петна. Когато се върнем в нормалния мащаб на изображението, виждаме че белите петна са изчезнали.

Ако искаме да трансформираме обикновен слой в бекграунд. Отиваме на желания слой. Отиваме на меню Layer – New – Background From Layer – . Обратното действие – превръщането на бекграунд в обикновен слой става с двойно кликане в/у слоя. (отключваме го)

Magic Eraser Tool

- изтрива близки по цвят пиксели
- Tolerance -определя степента на сходство по цвят между пиксела върху който сме щракнали и останалите пиксели в изображението. Стойност по подразбиране = 32

Преместване на селекция от един файл в друг

Стъпки:

1. Селектираме обекта
2. Избираме Move Tool (V) или задъжваме CTRL (временно превкл. към Move Tool)
3. Провличаме селекцията в избрания файл
4. Селекцията се появява автоматично в нов слой. Можем да го преименуваме с двукратно щракване върху името Layer

Работа с градиент. Инструмент Gradient Tool (G)

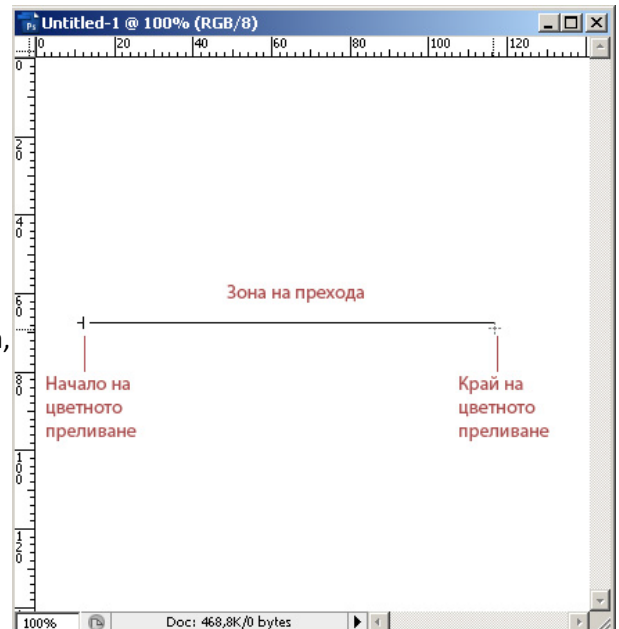
Що е градиент (gradient) - градиент наричаме плавното преливане между два или повече цвята

Плавното преливане м/у два или повече цвята. От дясно на гумата. (G)

Добре е градиентното запълване да се извършва в нов, самостоятелен слой. Трябва да внимаваме и да сложим градиента в нов слой, като правим New Layer с бутона за това. Когато искаме да направим лек цвят в/у картинката е желателно след като изберем типа на градиент и режима, opacity на слоя.

Настройките се правят от Лента Options).

1. Първо трябва да изберем броя и вида на цветовете (типа на цветното преливане) (от и към какъв цвят ще се изпълнява цветния преход)



Основни типове градиенти, според цветното преливане са:

- Foreground to Background (От цвета на предния план към цвета на фона)
- Foreground to Transparent (От цвета на предния план към прозрачност)

Работа с градиент

- както и много други готови мостри
- 2. След като си изберем мострата на цветен преход, трябва да изберем как тези цветове да се нанесат в пространството (линейно, диагонално...) Което става от следващите 5 режимни бутона (Режими на работа на инструмента Gradient)

- Linear (линеен) е първия и най-често използван. Той разполага цветовете линейно Колкото по-дълга е линията, толкова е по-плавен прехода. Ако искаме баш права линия, натискам Shift
- Radial (радиален) С него можем да създадем илюзия за обем, като направим елипсовидна селекция, после изтегляме от центъра с градиент Foreground to background, като внимаваме Feather настройката на елипсовидната селекция да е изключена, за да имаме рязък преход с случая.
- Angle (ъглов) – прилича на пирамида, която гледаме отгоре. Обикновено се тегли от центъра към периферията.
- Reflected (огледален) Обикновено се изтегля от центъра към периферията, позволява да разположим цветовете огледално
- Diamont (диамант) имитира диамант

Бутонът Revers позволява да завъртаме цветовете (в лентата опшънс)

Работа с текст

Единственият компонент, който не желае да правим нов слой, той сам си го генерира.

Той е инструмента под лупичката, който е като буква Т. Бива Хоризонал и вертикал. Другите два инструмента също създават текст, но не се държи като текст. Настройките на този инструмент са подобни на тези в Word повечето, но има един който е с иконка аа, той служи за изглаждане на ръбовете на текста, като има различни варианти. Най-използван е Crisp.

Ако искаме да редактираме текст, трябва да сме избрали инструмента за текст, иначе няма да стане и после маркираме това, което искаме да редактираме. Мога да местя текста с Move tool

Ако кликнем 2 пъти не върху името на слоя, а в празната част, след името на слоя. Програма отваря прозорец, който се казва Layer Style, може се отвори и от иконката, която прилича на функцията, най-долу в дясно Add a layer style. Това са предварително дефинирани ефекти. Drop Shadow е за сянка, не е достатъчно само да се сложи отметка. Кливаме два пъти и ни се отваря прозорец с настройки. Layer glow е за сияние. Най-често се използват Drop Shadow, layer glow, color overlay, bevel & emboss, Stroke(прави буквите обемни

Horizontal Type Tool

Настройки От лента Options

-Font Family (Име на шрифт)

-Font Style (Стил на шрифта)

-Font Size (Размер на буквите, в пунктове /points)

-Anti-aliasing method (Метод на изглаждане) (най-често използван е методът Crisp)

-Alignment (Подравняване)

-Font Color (Цвят на текста)

! Текстът е единственият елемент във Photoshop, за който не нужно да се създава нов слой. Програмата автоматично генерира нов текстови слой

Помощна информация

Проект : Готвач. Колаж

Инструменти, с които да се селектират отделните обекти:

1. С инструмент **Elliptical Marquee Tool** (геометричната селекция на елипсовидни и кръгли форми) селектираме боровинка, морков, киви
2. С **Magic Wand** (селекция по цвят) - селектираме крушата. С Blur замазваме ръбовете. С Add Layer subtract to selection tool можем да добавяме и махаме пиксели, тъй като те са с квадратна форма
3. С **Quick Selection Tool** (селекция по сходна текстура) -селектираме пъпеша
4. С **Lasso Tool**(селекция със свободна ръка) – очертаваме гъбата - шапка
5. **Magnetic Lasso**(селекция с контрастни по цвят области),използваме за вътрешната част на грейпфрута
6. **Polygonal Lasso**(селекция на назъбени, зигзагообразни участъци) -селектираме макарона – папионка
7. Репичките- вежди очертаваме с правоъгълна рамка(**Rectangular Marquee Tool**) и премахваме белия фонов цвят с **Magic Wand**, в режим на изваждане

Други:

Ctrl + H– маха водачите

Background винаги трябва да остане в оригинал и се копира в нов слой

Ctrl + Space – служи за изчертаване на рамка, но не можем да местим обекта, а само рамката и да я наложим на друго място

Ctrl + J– прави new layer/ нов слой/

Махане на рамка – клик в празно пространство

Ctrl + D–Деселектира

{ -намалява диаметър на инструмент

}– увеличава диаметър на инструмент

Ctrl + скрол на мишката - местим се наляво- надясно

Space е за голямо местене

Image –Adjustments – Replace Color. В полето долу (черното) се появява формата на селекцията. С първата пипета се взима проба от цвета. И вътре се прави маска. После тази маска трябва да стане напълно бяла, за да може евентуално програмата в последствие да й смени цвета. И после избираме цвят, наситеност и т.н.

Window – Arrange – Float all in windows – да виждам едновременно изображенията. Всяко изображение си плува във самостоятелен прозорец.

Window – Arrange - Consolidate all in tabs – слага всяко изображение в отделен таб.

Ctrl+Alt + Z – връща назад, може повече от една стъпка.

Ctrl - За временно превключване към инструмент който мести(Move tool), като отпуснем Ctrl и ни връща към използвания инструмент!

Alt + Backspace – оцветява с цвета на foregroundcolor

Ctrl + N – за нов документ

ВАЖНО! След **Free transform** задължително трябва изберем Ctrl + O, ако обекта излиза извън границите (тоест не се вижда цялото изображение в рамките на екрана. Това ще вмести трансформиращата рамки и изображението в границите на екрана.

Image –adjustments – desaturate– обезцветява, премахва наситеността на цветовете(черно-бяло). Не може да се върне цвета, ако сме го обезцветили. Задължително трябва да се работи в/у копие.

Window – Workspace - Essentials – това е по подразбиране.

Window – Workspace – Reset Essentials- връща първоначалния изглед на палитрите, ако сме затрили някоя палитра или сме разместили от тук може да възстановим фабричния вид.

За смяна на инструменти в група - Натискам бърз клавиш, после Shift и задържам същия бърз клавиш.

Eyedropper tool(капкомерче)–взима проба за цвят. Цветна проба от конкретен пиксел. Също има Point sample, 3 х 3 (когато кликнем на 2 х3 или 3х 3 и т.н. – цвета на взетата проба се променя)

Можем да местим палитрите, който са в дясно, като ги изтегляме на преден план или ги качваме по-горе напр. Когато се появи син правоъгълник, това значи че можем да я пуснем на това място. Ако искаме да е първа, хващаме само етикета на палитрата и дърпаме. Те се избутват едно друго Двукратно щракване в/у етикета на палитрата я свива!

Четките може да се използват с плътност, която не е 100 %, дори е желателно.