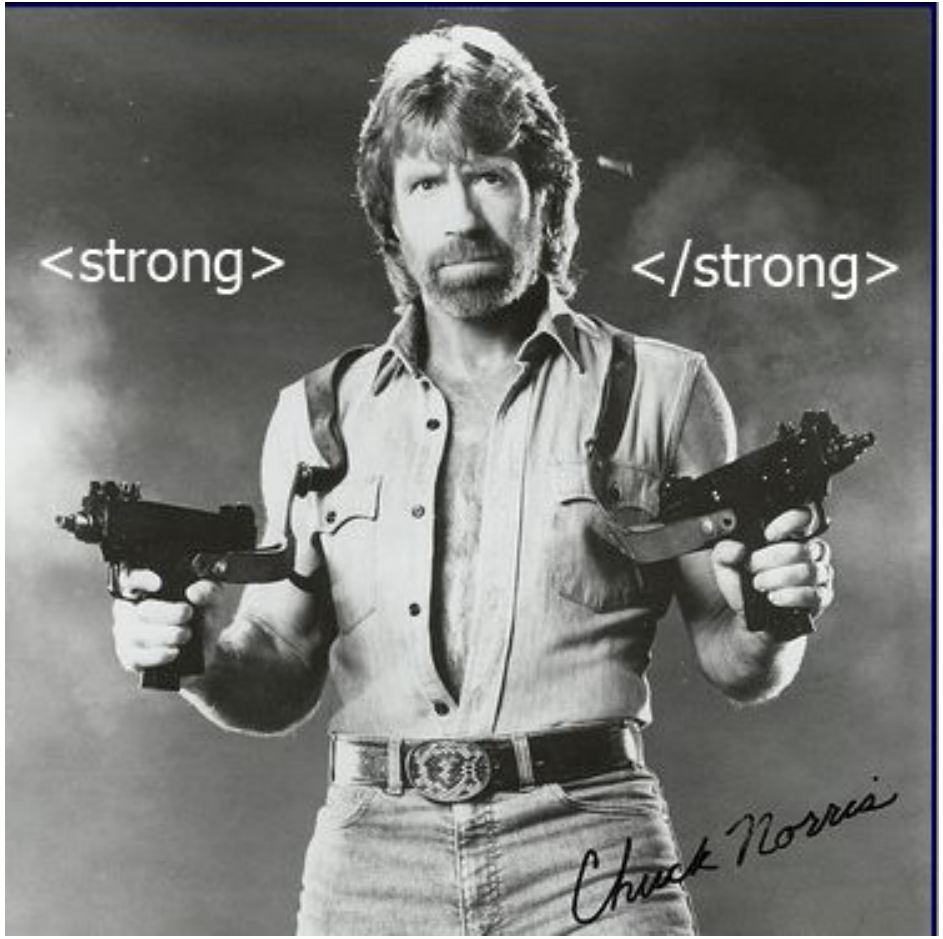


Chuck Norris

<html>

Start fresh.

<body>

I need to lose **weight**.

Let’s be **together**.

<a>

In **a** relationship.

We should **break** up.

Pay **attention**.

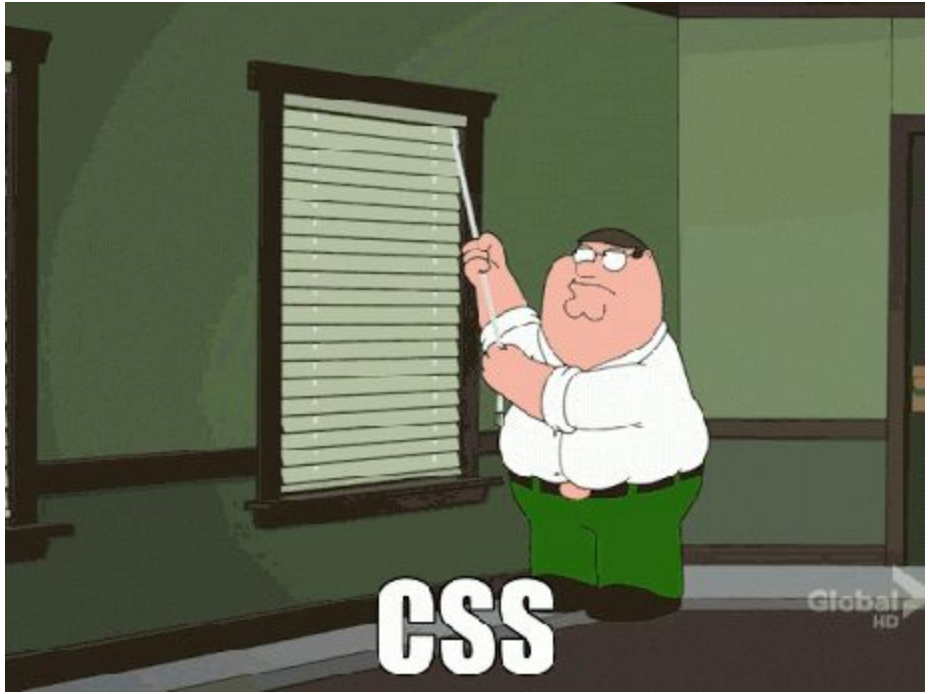
</html>

The **end** is always near.

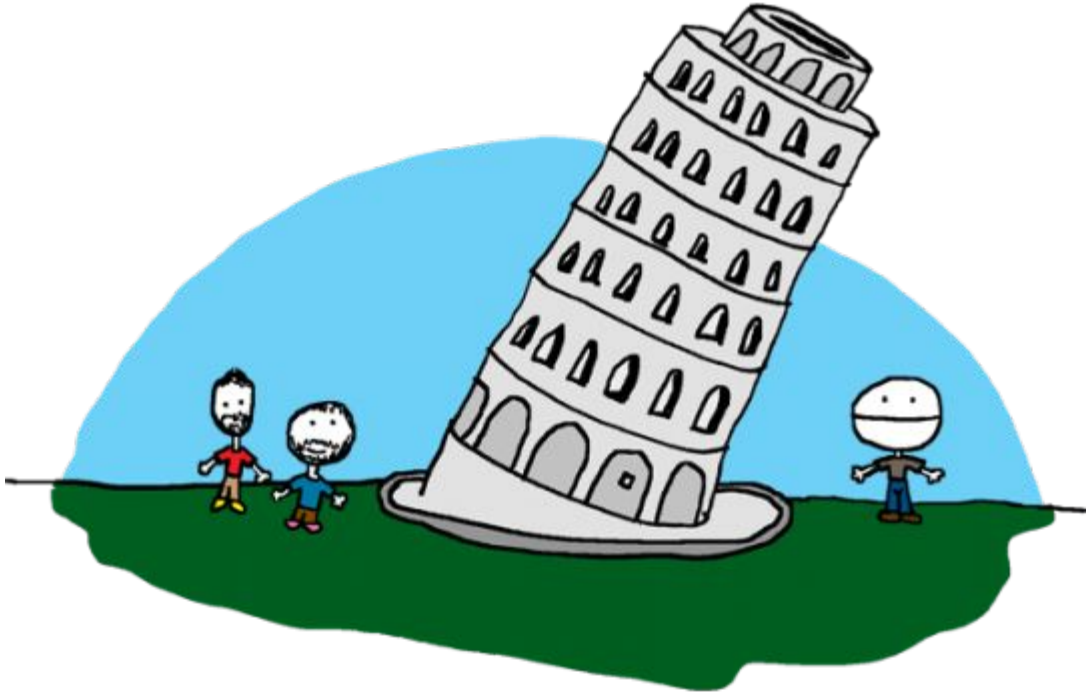
CSS does it

with ***Style***

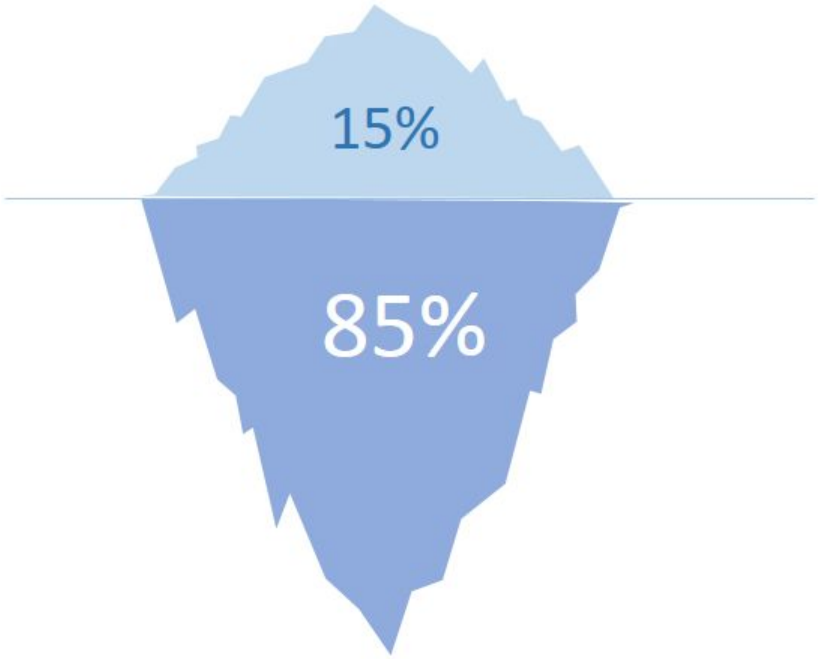
CSS
is
AWESOME


CSS
Global
HD

```
.tower-of-pisa {
    font-style: italic;
}
```



```
.iceberg {
        position: fixed;
}
```



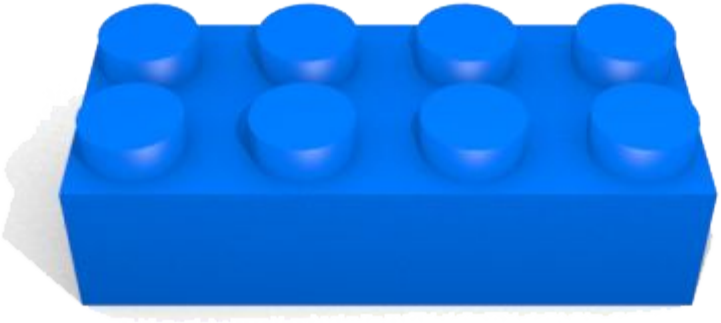
Things
aren’t always
#000
and
#fff

```
.ninja {
    color: black;
    visibility: hidden;
}
```

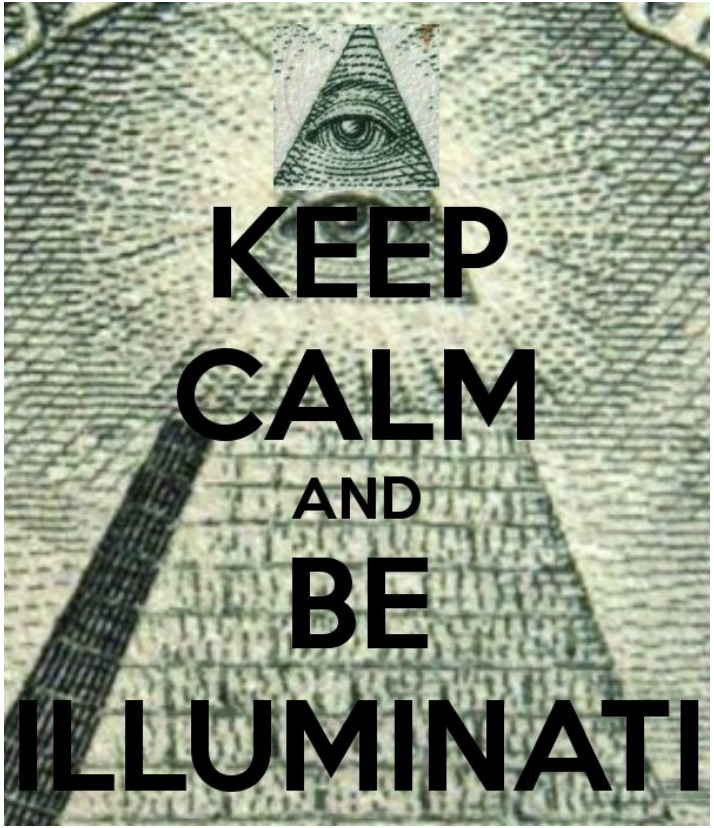
```
.ghost {
    color: white;
    opacity: 0.1;
}
```

```
.wife {
    right: 100%;
    margin: 0;
}
```

```
.lego {
	display: block;
}
```



```
.illuminati {
        visibility: hidden;
        position: absolute;
}
```



color:

You are the **painter**.

ROSES

are

#ff000

VIOLETS

are

#0000ff

```
#chuckNorris {
    color: #BADA55;
}
```

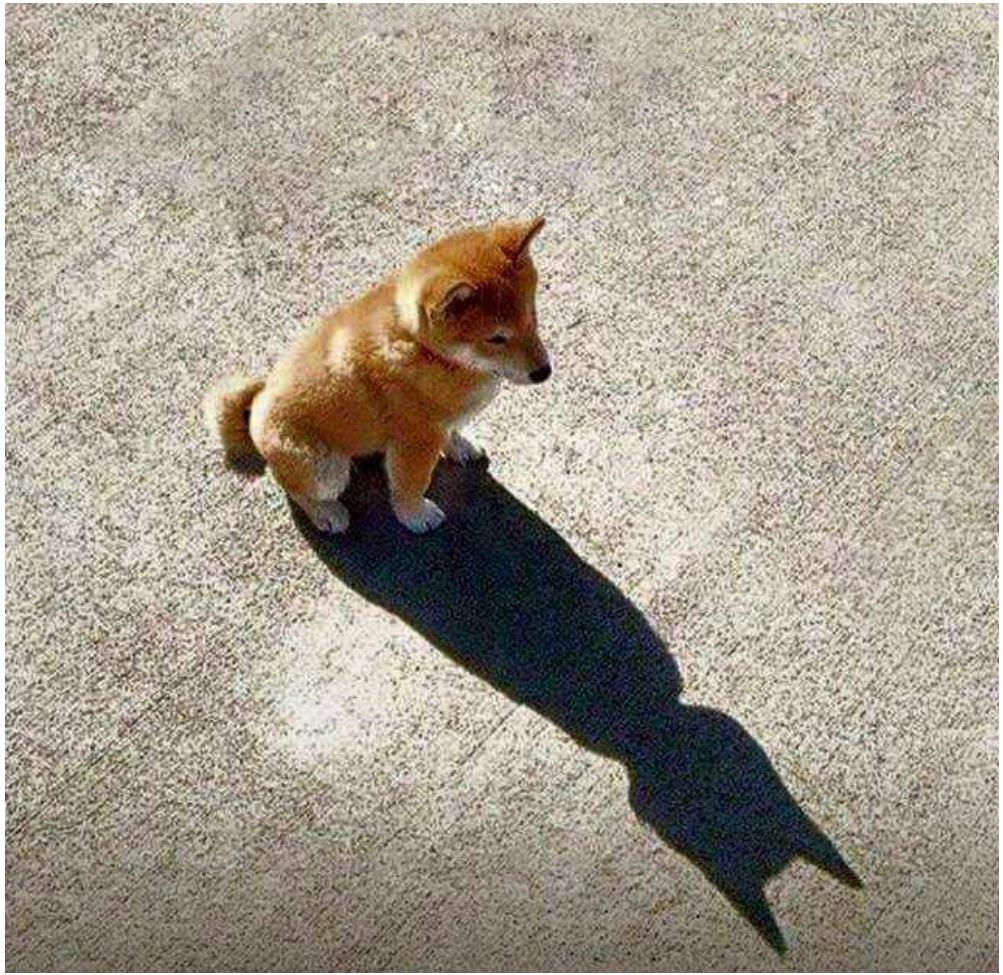
Някой по - интерсни CSS селектори

Селектори

1. h1 + p
2. div#container > ul
3. ul li:first-child
4. ul li:last-child
5. .button:after
6. .box:before
7. a[title]

http://goo.gl/7OuD5Y

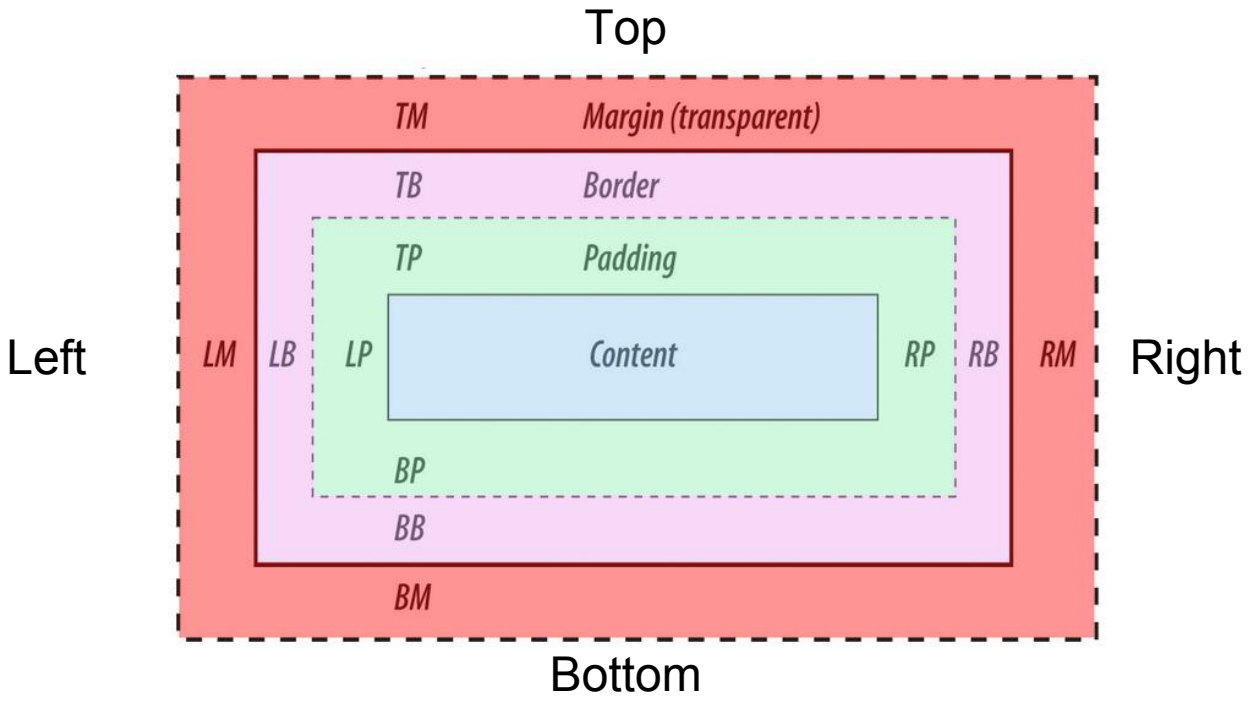
The 30 CSS Selectors you Must Memorize



```
.dog:after {
    content: “Batman”;
}
```

Боксов модел

Всеки тип елемент си има собствен боксов модел, като винаги се води по главния образец за боксов модел на CSS.



Боксов модел

Боксовия модел описва връзката и особеностите на следните пропъртита:

1. **width** - дефинира вътрешната широчина на елемента.
2. **height** - дефинира вътрешната височина на елемен
3. **padding** - дефинира остъпа на съдържанието от неговите вътрешни краища.
4. **border** - обгражда елемента с рамки, чиито размери влизат към тоталната широчина на елемента.
5. **margin** - дефинира разстоянието на елемента от заобикалящите го в документа. *Той не се пресмята в тоталната широчина на елемента.*

Боксов модел

Боксовия модел описва връзката и особеностите на следните пропъртита:

1. **background** - стилизира фона на елемента, със солиден цвят или картинка. Той обхваща само вътрешните предели на кутията.
2. **overflow** - оказва как да се държи елемента, когато съдържанието излиза от зададените предели на кутията.
3. **visibility** - влия върху цялта видимост на елемента. Може да скрие или покаже елемента.

Видове боксов модел

Разлика при различните типове елементи.

1. display:
    a. block;
    b. inline;
    c. inline-block;
    d. table;

Inline Боксов Модел.

Различията от обичайния боксов модел са доста.
width, height и overflow нямат никаква стойност за инлайн елементите, тъй като те се орезмеряват според дължината на съдържанието, което обхващат.

margin работи по по-различен начин. Вертикалните маргини не работят, докато хоризонталните работят, както при стандартните блокове и отместват съседните елементи, или ги приближават към себе си.

Тъй като инлайн елемента е висок колкото е високо и съдържанието в него, неговата височина може да се определя от line-height.

Бордъра се изрисува от всички страни след падинга. Левия и десния изместват елемента от неговото място, а горният и долният се изрисуват без да влият на височината на елемента, но може да стигнат до съседните линии в потока на документа. Padding-а се държи по същия начин, както border-а.

Inline-block.

Inline-block модел, хибрид между блоков и инлайн елемент.

Той се рендира като инлайн елемент във потока на документа, но вътрешния му боксов модел е същия като на стандартен блок. width и height работят по същия начин, както при класическите блокове.

Бордъра и падинга се държат хоризонтално също, както при блоковите елементи, и вертикално както при инлайн елементите.

Table

Таблиците са блокови елементи, които участват в блоковия поток на документа. Те съдържат редове и клетки, които се оформят от **<tr></tr> <td></td>** Те участват изграждат потока на таблицата.

- width - определя широчината на таблицата, но за разлика от стандартния боксов модел, width се отнася за цялата ширина на боксовия модел. Тоест в него се сметя падинга и бордърите.

- height - същото като width.

- margin - таблиците имат маргин, но нямат падинг. Клетките в таблицата нямат маргин, но имат падинг. Маргина се държи по различни начини в зависимост от layout-а на таблицата.
-

Table

- border - Когато таблицата е оразмерена или разпъната бордъра намаля размера на вътрешната си кутия, а когато тя е адаптивна бордърите се държат, както при нормален блок.

- border-collapse - Определя дали съседните рамки да се сливат една в друга или не.

- overflow: таблиците не поддържат overflow.

Photoshop

PHOTOSHOP,
LIGHTYEAR
PHOTOSHOP EVERYWHERE

Photoshop История

През 1988 г. Томас Кнол и Джон Кнол създават ImagePro, която е подобрената версия на Display, която Томас Кнол прави през 1987 г. за изобразяване на картини в сивата гама за монохромни дисплей.

Джон представя ImagePro пред инженерите на Apple и на художествения директор на Adobe Ръсел Браун и така през 1990 г. е пусната първата версия на Photoshop 1.0 за компютъри Macintosh.

Photoshop

Това е професионална програма за обработка на растерни графики.

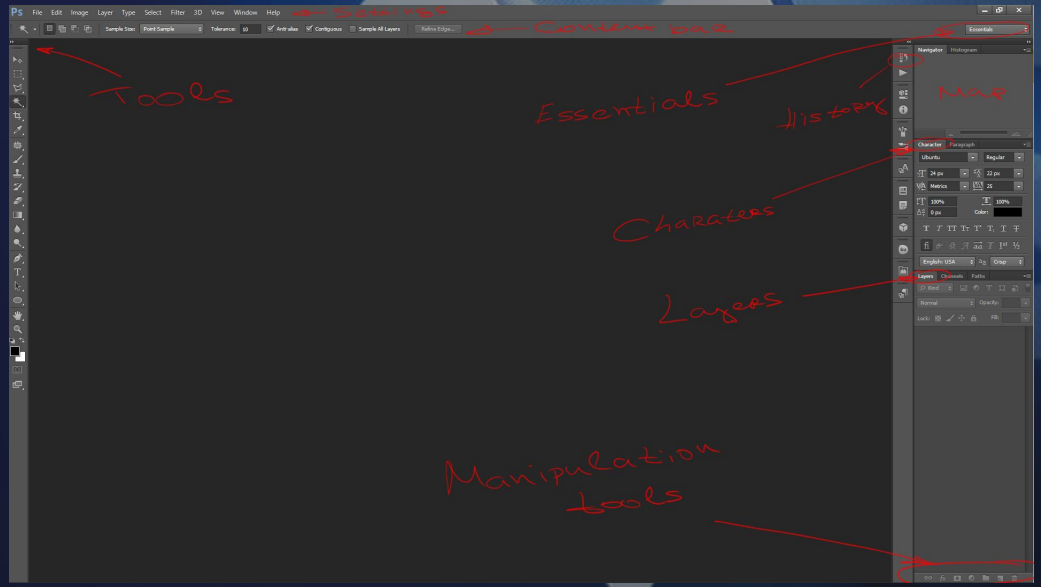
Растерните графики / изображения са съвкупност от точки (*пиксели*), за това при преоразмеряване / увеличаване растерното изображение се размазва или пиксализира и могат да се видят цветовете на отделните точки (*пиксели*).

Най - разпространеният формат на Photoshop е .PSD (*Photoshop Document*), който запазва всички промени, атрибути и настройки които сме правили.

Основен изглед на Photoshop

Имаме няколко разделени секции:

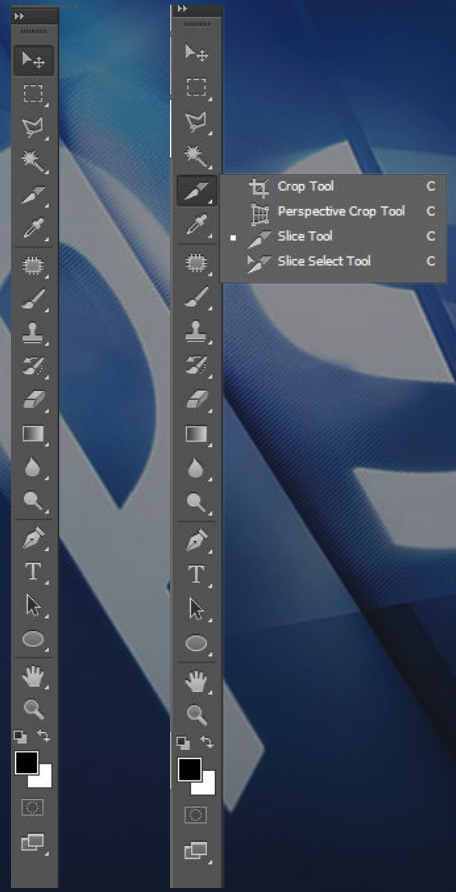
- Toolbar
- Window Palettes
- Workspace
- Settings bar
- Manipulation tools



Photoshop Инструменти

Инструментите, които ще използваме от Toolbar менюто

- Move
- Slice Tool
- Slice Select Tool
- Marquee



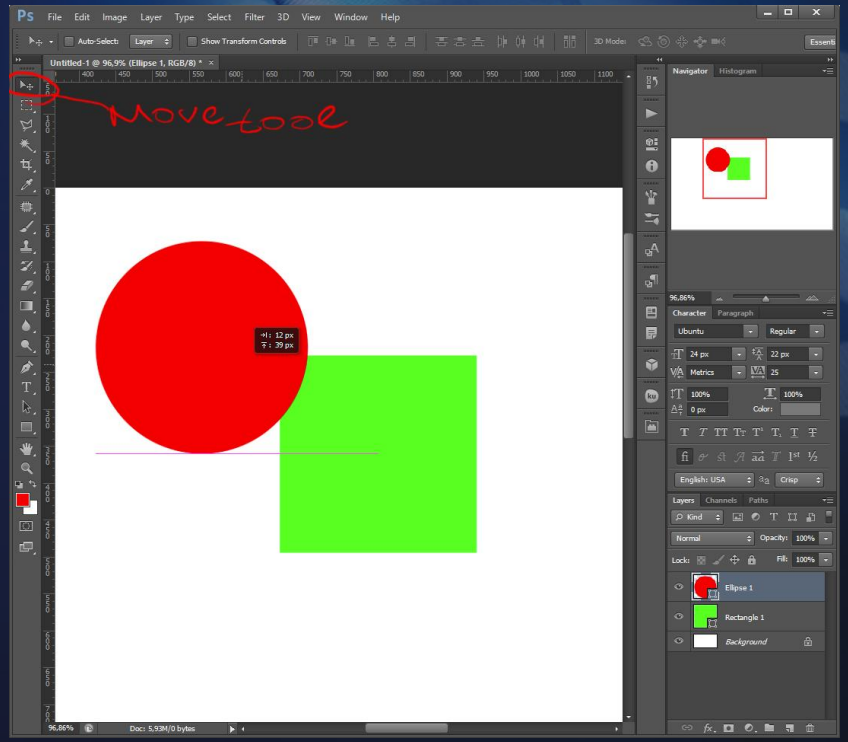
Photoshop Инструменти

Move tool

Както подсказва името с него местим избраните обекти.

Имаме опцията Auto Selects, която хваща обекта на който сме кликнали.

Друга настройка е възможността да избираме един слой или група от менюто Layer / Group



Photoshop Инструменти

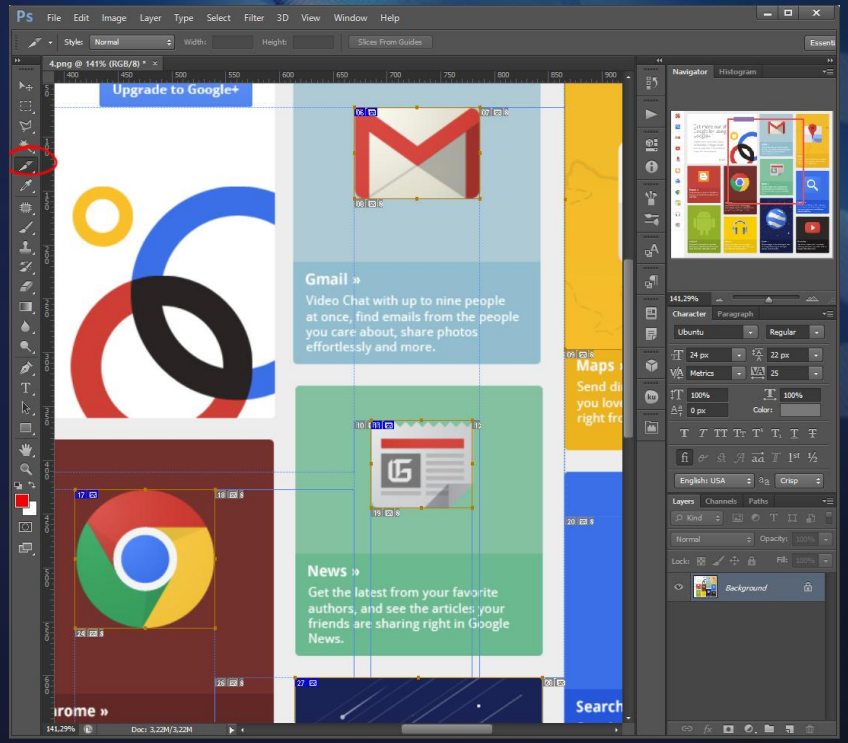
Slice tool

За нас това ще е най - често използваният инструмент.

С него ще изрязваме и ще запазваме изображения и иконки за web.

Всеки slice си има име и размери.

Селектираме съществуващи парчета със Slice Select Tool

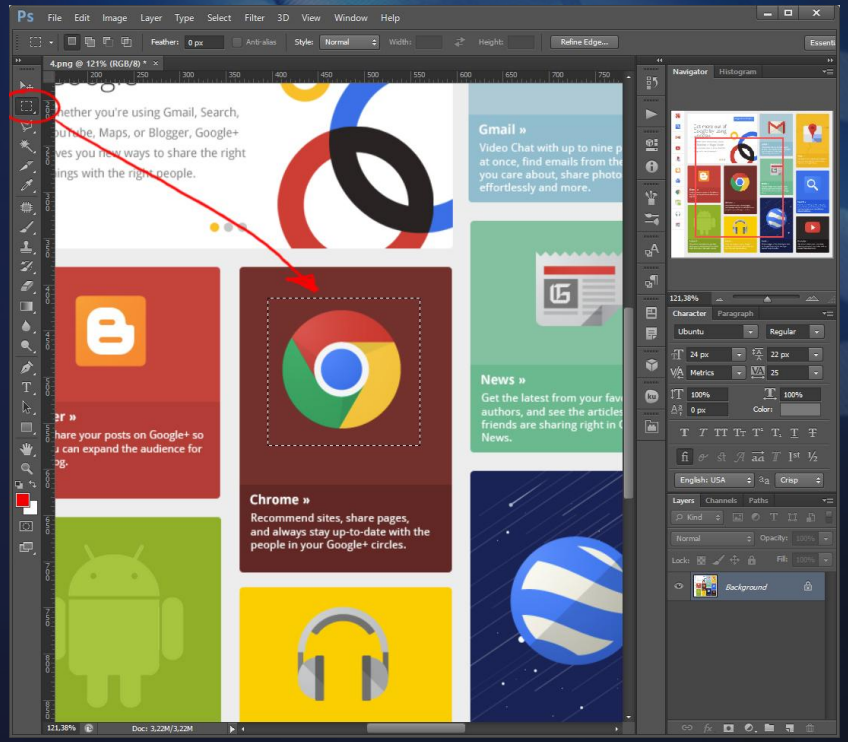


Photoshop Инструменти

Marquee tool

С него правим селеции, които в последствие можем да манипулираме.

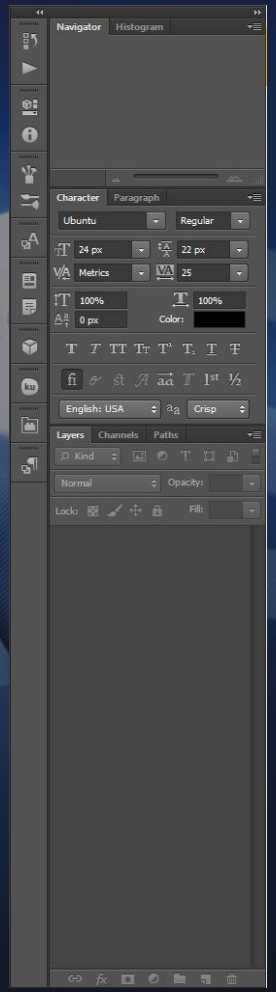
Наричат го още и бягащи мравки заради пунктираният бордер, който се движи :D



Photoshop Инструменти

От Window Palettes за нашите цели ще разгледаме:

- Navigator
- History
- Character / Paragraph
- Layers
- Manipulation Tools

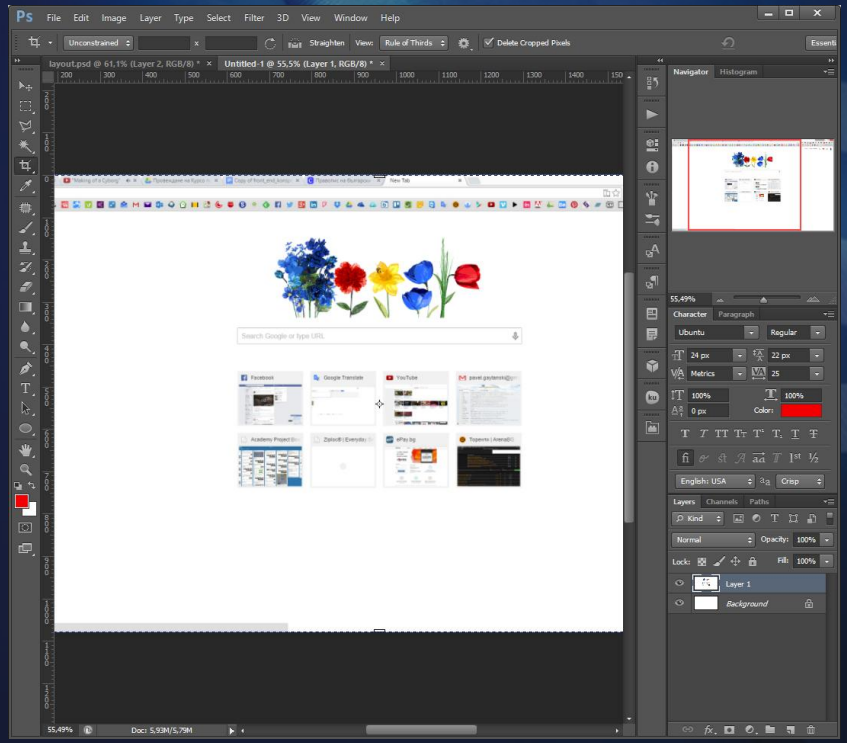


Photoshop Инструменти

Navigator прозореца:

Показва ни в коя част на прозореца се намираме, когато сме увеличили разглежданият файл.

Очертава ни зоната, в която се намираме, с червена рамка.

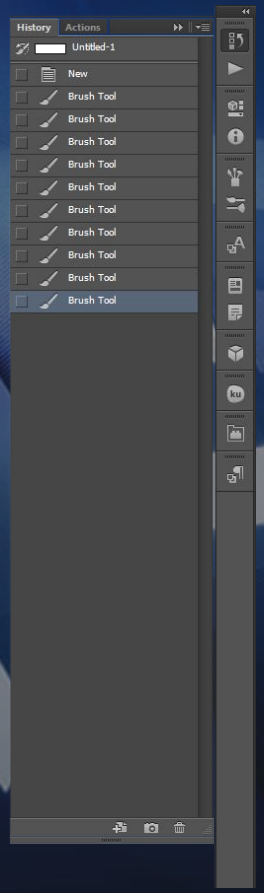


Photoshop Инструменти

History прозореца:

Позволява ни да се върнем в определен момент от нашата работа.

Главната цел, за която ще го ползваме към този момент, е да възстановим файла към състоянието, в което сме го отворили първоначално.



Photoshop Инструменти

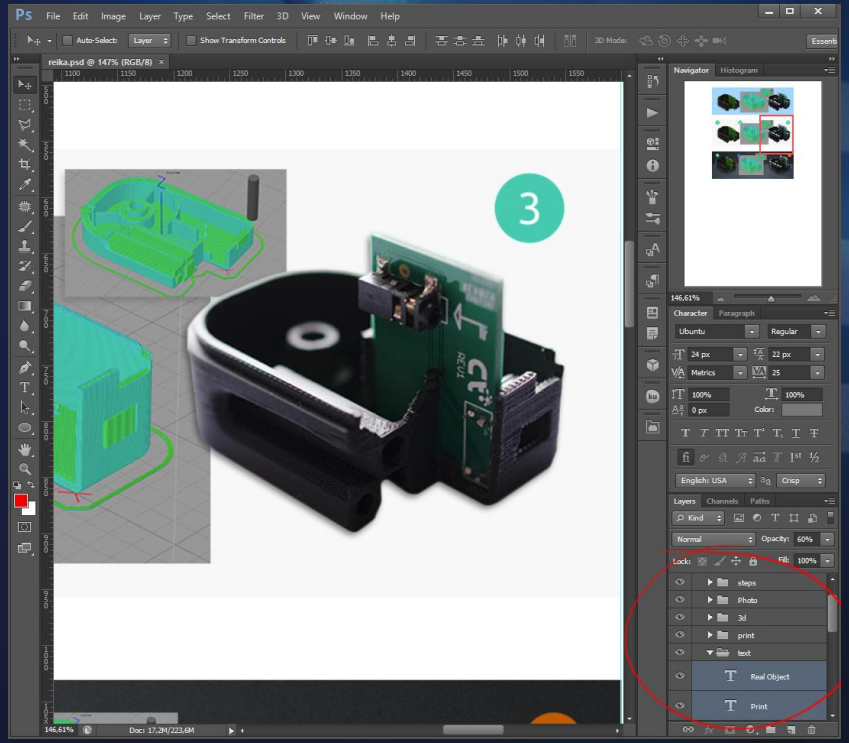
Character / Paragraph:

С помощта на Type Tool взимаме фамилията, размера, цвета, разстоянието между буквите и line height - а на шрифта.

Photoshop Инструменти

Layers:

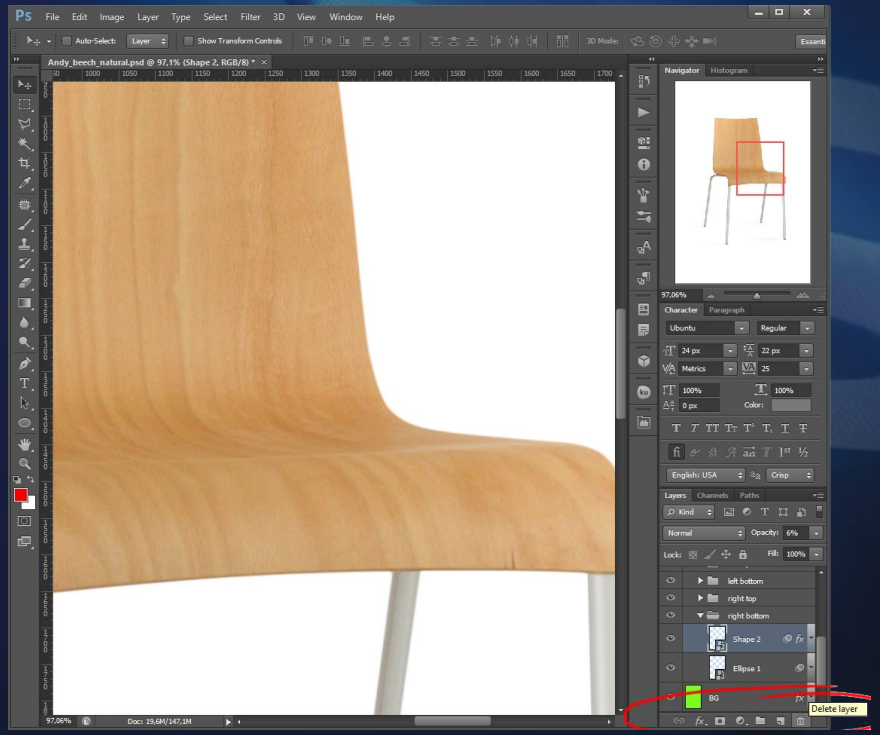
Ни позволяват да разместваме отделните слоеве, да ги пренареждаме, включваме, изключваме, групираме и изолираме един от друг.



Photoshop Инструменти

Manipulation Tools:

Тези инструменти ни позволяват да правим нов слой, да изтриваме избрани слоеве или групи, да групираме избрани слоеве, да ги маскираме, да ги свързваме един към друг, както и да променяме техният изглед.

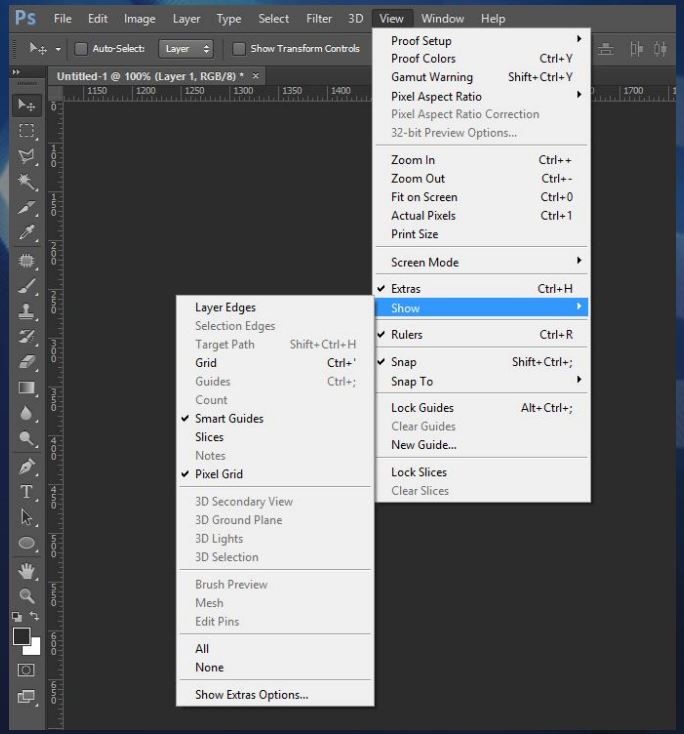


Photoshop Rulers, Guides, Smart Guides, Grid

Rulers - са измервателни линии, които се показват в горния и левият край на документа.

Guides и Smart Guides - ни позволяват да си пускаме отправни линии.

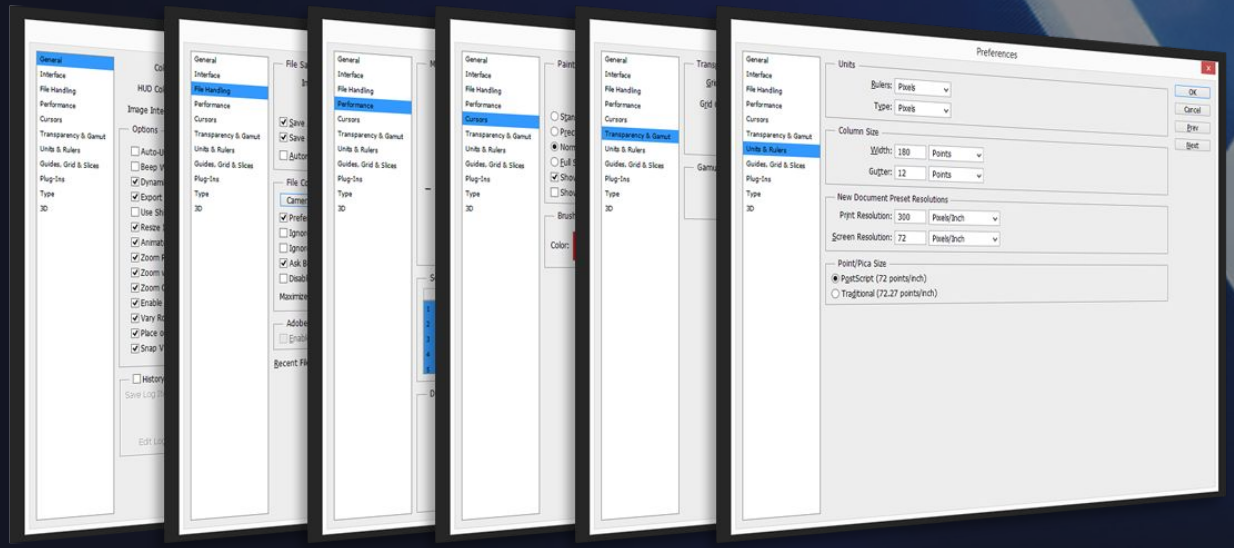
Grid - ни показва мрежа от пиксели когато увеличим достатъчно файла.



Да разгледаме настройките на Photoshop

За да отворим менюто за “ Preferences “ (*Предпочитания*)

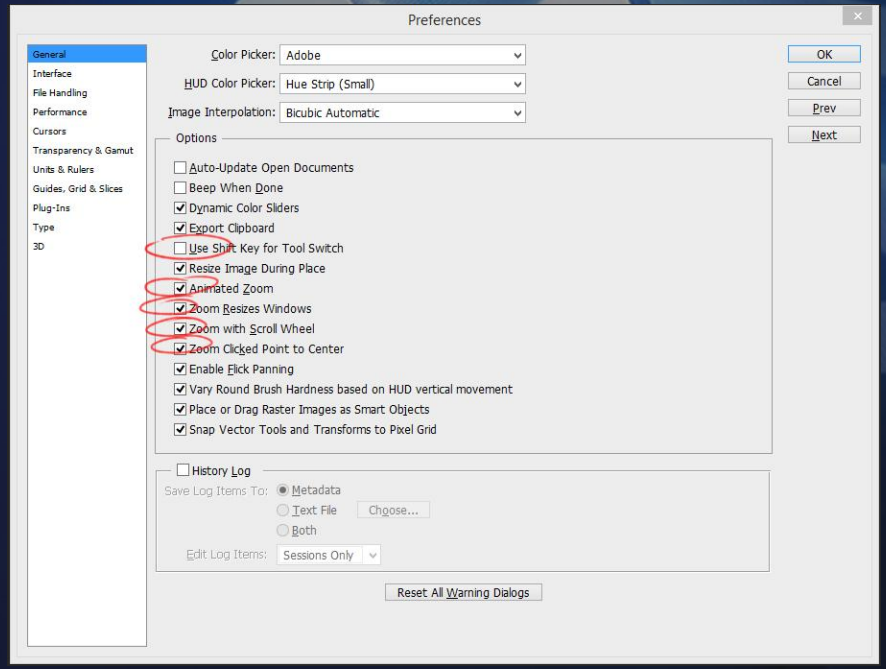
1. Ctrl + K - за Windows и Cmd + K - за Mac
2. Edit > Preferences > Edit



Да разгледаме настройките на Photoshop

General:

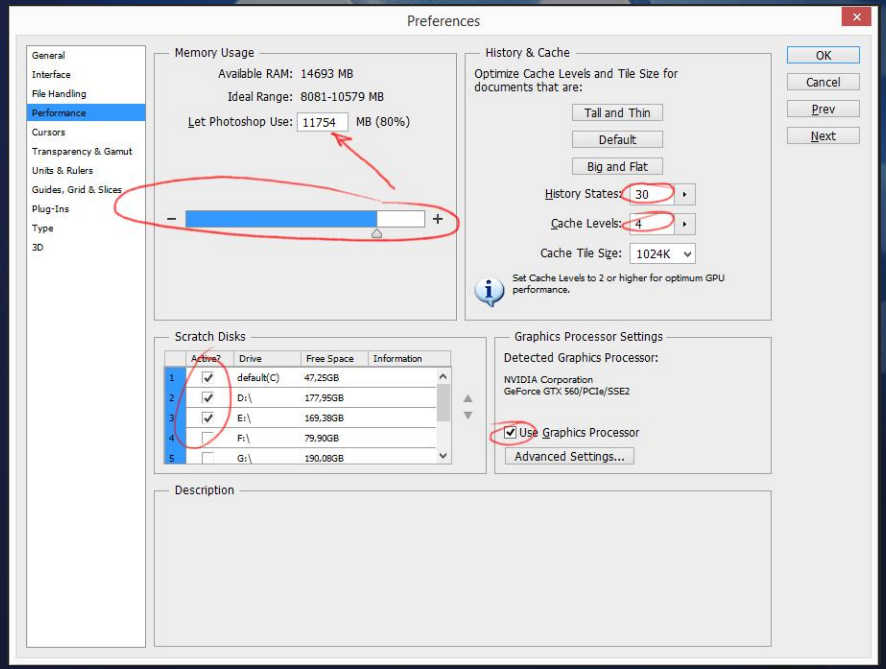
- Use shift Key for Tool Shift
- Animated Zoom
- Zoom Resize Windows
- Zoom with Scroll Wheel
- Zoom Clicked Point to Center



Да разгледаме настройките на Photoshop

Performance:

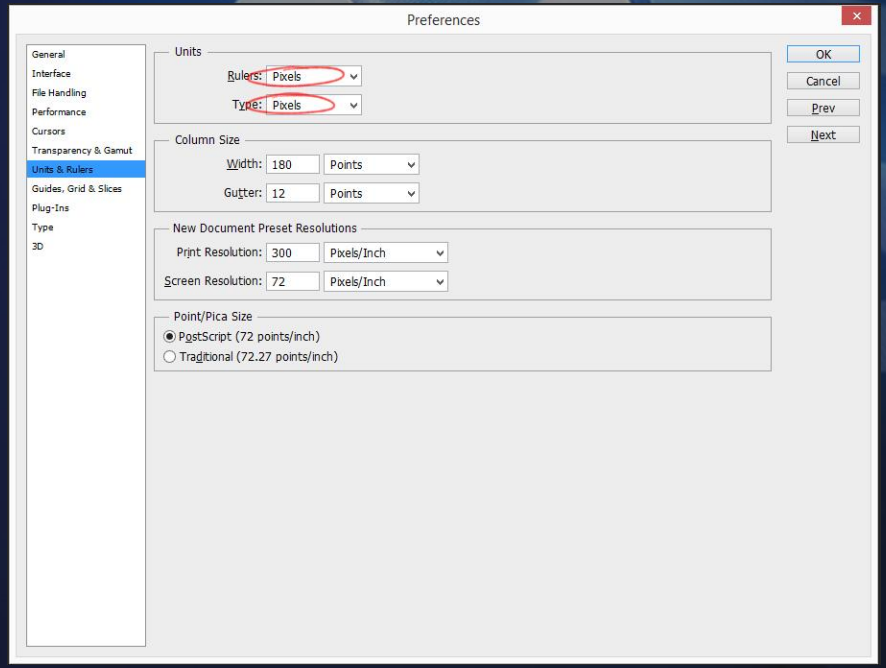
- Let Photoshop Use
- Scratch Disks
- History States
- Cache Levels
- Use Graphic Processor



Да разгледаме настройките на Photoshop

Units:

- Rules
- Type



Избираме си в какви еденици ще работим.

За предпочитане е “px”

Adobe® Photoshop Keyboard Shortcuts

CMD OPTION Microsoft CTRL ALT

F5 Brushes Palette	F6 Color Palette	F7 Layer Palette	F8 Info Palette											
` ~	1 ! 10% Opacity	2 @ 20% Opacity	3 # 30% Opacity	4 $ 40% Opacity	5 % 50% Opacity	6 ^ 60% Opacity	7 & 70% Opacity	8 * 80% Opacity	9 (90% Opacity	0) 100% Opacity	- _ Zoom Out	= + Zoom In	backspace	
tab	Q Quick Mask Quit	W Magic Wand Close	E Eraser Merge Layers	R Blur Tool Rulers	T Type Tool Transform	Y History Brush Proof Colors	U Shape Tool Hue/Sat.	I Eye Dropper Invert	O Dodge Tool Open File	P Pen Tool Print	[{ - Brush Size Layer Down	] } + Brush Size Layer Up	\ |	
caps lock	A Direct Select Select All	S Clone Stamp Save	D Default Colors Deselect	F Screen Mode Do Last Filter	G Gradient Group Layers	H Hand Tool Hide/Show Extras	J Healing Brush Copy Active Layer	K Slice Preferences	L Lasso Tool Levels	; : Show/Hide Guides	' " Show/Hide Grid	enter		
shift	Z Zoom Tool Undo/Redo	X Toggle Fore/ Background Cut	C Crop Tool Copy	V Move Tool Paste	B Brush Tool Color Balance	N Notes New Doc	M Marquee Levels	, <	. >	/ ?	shift			
control Windows/PC	alt/ option	command Mac	space bar Hold for Hand Tool	command Mac	alt/ option	control Windows/PC								

Quick Reference

Ctrl/Cmd+N Create New Document
Ctrl/Cmd+O Open File
Ctrl/Cmd+Shift+I Invert selection
Ctrl/Cmd+Shift+T Transform again
Ctrl/Cmd+Alt/Option+Z Undo multiple steps
Ctrl/Cmd+Alt/Option+I Image size
Shift+Alt/Option+Ctrl/Cmd+E Merge visible to new layer
Ctrl/Cmd+G Group selected layers (Layer Group)

Ctrl/Cmd+Alt/Option+C Canvas size
Hold Alt/Option Subtract from selection
Hold Shift Add to selection
Ctrl/Cmd+Delete (Backspace) Fill with background color
Alt/Option+Delete (Backspace) Fill with foreground color
Ctrl/Cmd+; (semi-colon) Toggle Guide visibility
Ctrl/Cmd+' Toggle Grid visibility
F5 Show/Hide Brushes panel

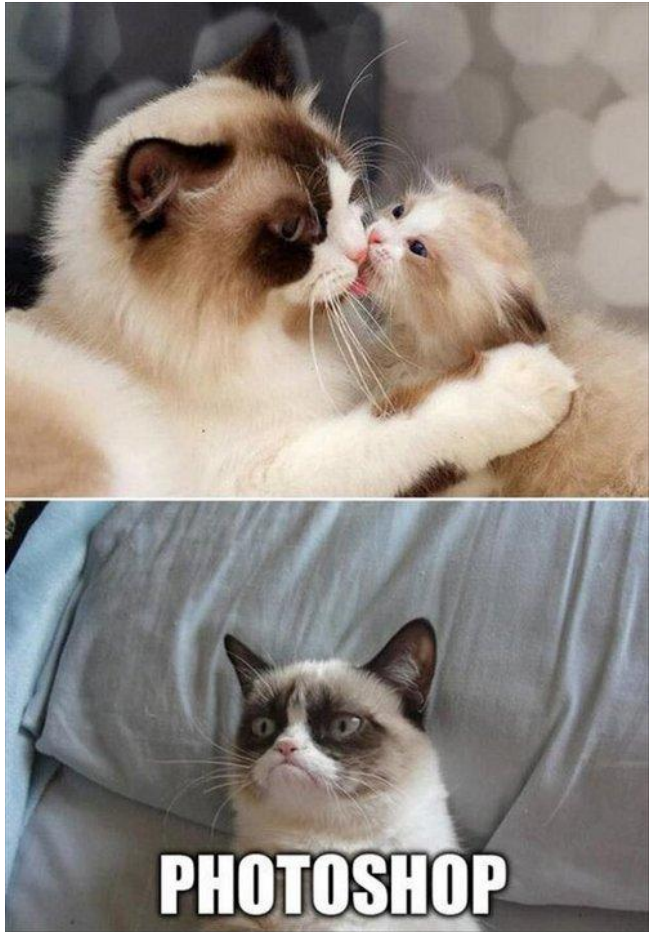
F6 Show/Hide Color panel
F7 Show/Hide Layers panel
F8 Show/Hide Info panel
Alt/Option+F9 Show/Hide Actions panel
Ctrl/Cmd+J Copy Selection to new Layer (or Copy selected Layer to new Layer
Spacebar Hand tool
Ctrl/Cmd+R Toggle Rulers
F Cycle through full screen modes

Ctrl/Cmd+Shift+N Create new layer
Alt/Option+Drag Copy layer as layer is moved (Holding Shift will constrain)
Ctrl/Cmd+{ or Ctrl/Cmd+} Move layer down or up in layer order
Ctrl/Cmd+Shift+{ or Ctrl/Cmd+Shift+} Move layer to bottom or top of layer stack
Shift+F6 Feather Selection
Ctrl/Cmd+F Apply last Filter
Ctrl/Cmd+Alt/Option+F Opens last Filter Dialogue
Ctrl/Cmd+Enter Exit text editing

Press CAPS LOCK to change tool pointer to crosshair. Hold down Shift to constrain movement to 45° degree increments.

ctrl + z

ctrl + alt + shift + s


PHOTOSHOP

Видове формати за изображенията

Имаме няколко формата за web:

- .jpg - *Joint Photographic Graphics*
- .jpeg - *Joint Photographic Experts Group*
- .gif - *Graphics Interchange Format*
- .png - *Portable Network Graphics*
- .svg - *Scalable Vector Graphics*
- .WebP

JPG - *Joint Photographic Graphics*

Joint Photographic Experts Group (това е името на групата отговорна за стандартизацията на формата).

JPG / JPEG е графичен формат за компресиране на растерни изображения разработен в края на 80-те.

Поради спецификациите на компресията интегрирани в съдържанието на JPG файловете, неговия размер се намалява значително за оптимална преносимост.

JPG файловете не поддържат прозрачност.

GIF - *Graphics Interchange Format*

GIF е графичен файлов формат използван широко в Интернет, когато трябва да се съхрани изображението на лого или малка анимация.

Цветовата палитра на пикселите в едно изображение с формат GIF е ограничен до 256 цвята, което прави този формат неподходящ за съхраняване на фото изображения.

PNG - *Portable Network Graphics*

PNG е проектиран специално от група независими експерти по графични изображения, за да подобри и в крайна сметка да замести GIF.

Поддържа 8, 24 и 48-битови изображения.

Позволява да се включват канали на маски за управление на постепенна прозрачност.

PNG е най-добър за малки изображения, като например бутони, икони или умалени изображения с детайли.

abduzeedo

PNG - *Portable Network Graphics*

Възможните цветове във всеки пиксел са 16,7 милиона, като се използва начин за намаляване на размера на файла без загуба на качеството на съхраняването изображение.

Файловете във формат PNG обикновено са по-големи от JPEG и GIF, защото един файл във формат PNG не включва причиняващата загуби на информация компресия на JPEG и може да съдържа повече цветове от изображение във формат GIF (изключение прави в сивата гама, когато файловете му са по-малки по размер в сравнение с тези на JPEG и GIF).

SVG - *Scalable Vector Graphics*

SVG е базиран на XML маркиращ език за описване на двуизмерна векторна графика с възможност за включване и на растерни изображения, създаден от Уеб Консорциума (W3C).

С термина се обозначава и множеството от спецификации дефиниращи езика (SVG Full, SVG Tiny SVG Basic и др.).

Последната версия на пълната спецификация, респективно на пълния език е SVG 1.1 (обозначаван още като SVG Full 1.1 за повече яснота).

SVG - *Scalable Vector Graphics*

Един SVG файл може да съдържа векторна графика, растерна графика и текст.

В SVG 1.1 спецификацията, възможностите на езика са групирани в 14 раздела:

- Пътеки.
- Основни форми — включва правоъгълници, окръжности, елипси, линии.
- Текст.
- Оцветяване и други…

WebP

WebP е нов формат за изображения, който осигурява качество без загуба и намалена компресия за снимки в интернет.

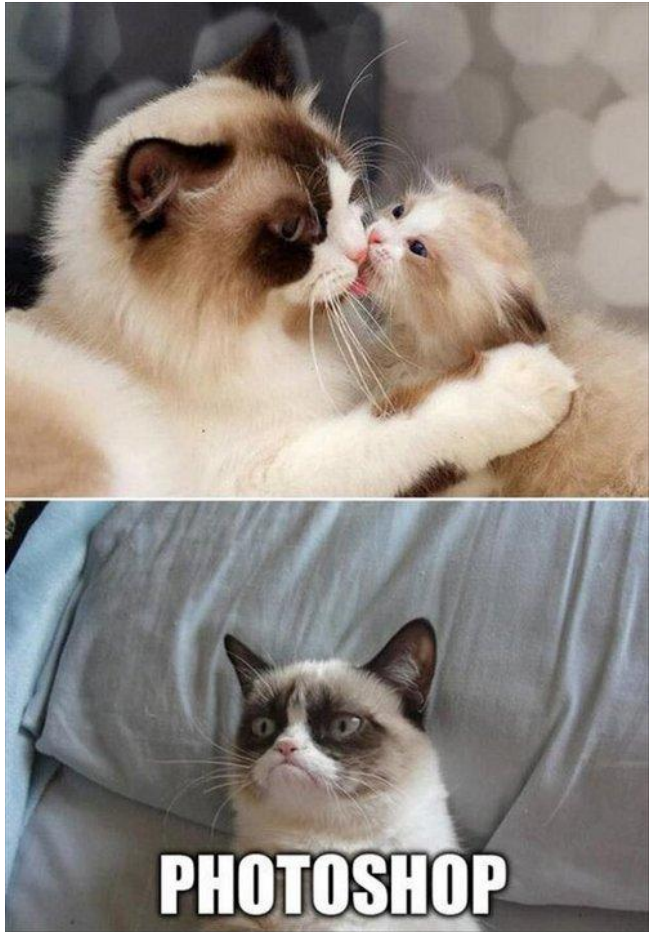
WebP е са 26% по-малки по размер в сравнение с PNGs

WebP изображения са 25-34% по-малки по размер в сравнение с JPEG изображения.

WebP поддържа без загуба прозрачност (алфа канал) само с 22% допълнителни байта.

abduzeedo

Photoshop

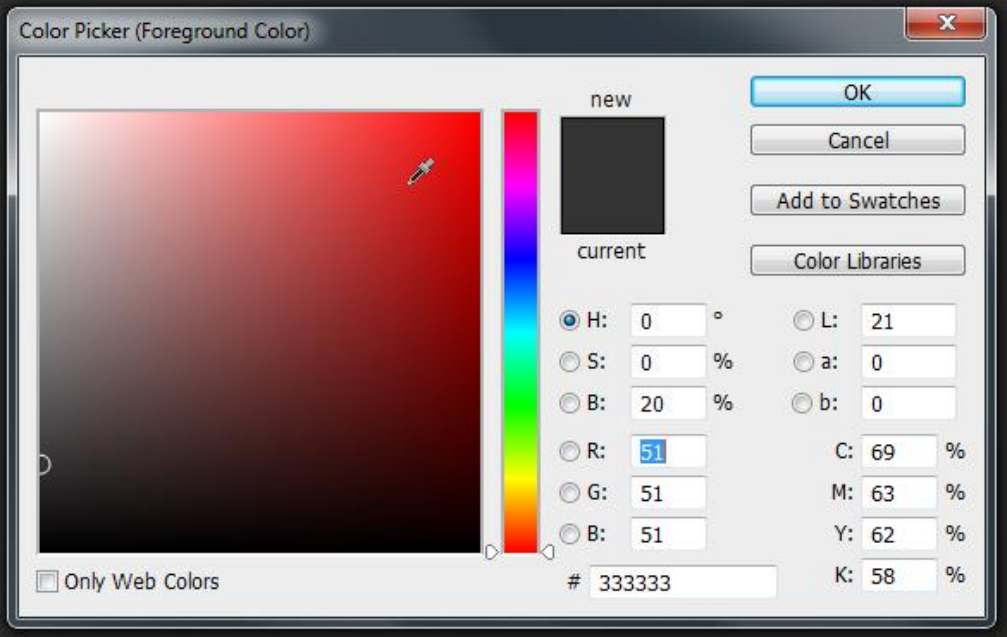

PHOTOSHOP

Color Picker

С него взимаме проба от обекта на който искаме да разберем цвета.

Имаме няколко варианта:
HSB, RGB, LAB

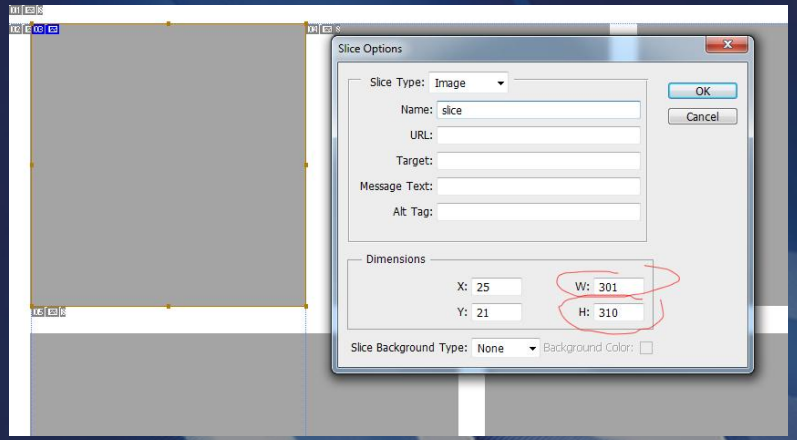
Стойността на цвета е в полето #

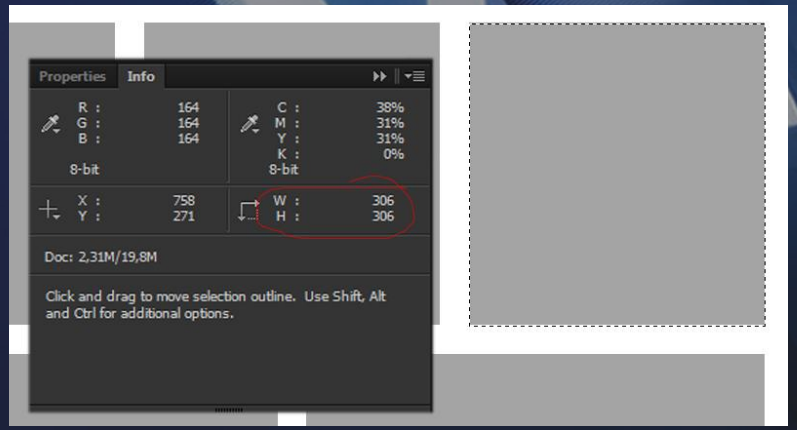


Размери и отстояния на обектите

Размера на обектите може да вземем с помощта на:

1. Slice в модалният си прозорец.
2. Marquee в Info прозореца.





Маски

С тяхна помощ отделяме даден обект от друг.

Правим прозрачни зони през, които да се вижда обекта зад тях.

С маските можем да правим много неща.

Видове формати за изображенията

Имаме няколко формата за web:

- .jpg - *Joint Photographic Graphics*
- .jpeg - *Joint Photographic Experts Group*
- .gif - *Graphics Interchange Format*
- .png - *Portable Network Graphics*
- .svg - *Scalable Vector Graphics*
- .WebP

JPG - *Joint Photographic Graphics*

Joint Photographic Experts Group (това е името на групата отговорна за стандартизацията на формата).

JPG / JPEG е графичен формат за компресиране на растерни изображения разработен в края на 80-те.

Поради спецификациите на компресията интегрирани в съдържанието на JPG файловете, неговия размер се намалява значително за оптимална преносимост.

JPG файловете не поддържат прозрачност.

GIF - *Graphics Interchange Format*

GIF е графичен файлов формат използван широко в Интернет, когато трябва да се съхрани изображението на лого или малка анимация.

Цветовата палитра на пикселите в едно изображение с формат GIF е ограничен до 256 цвята, което прави този формат неподходящ за съхраняване на фото изображения.

PNG - *Portable Network Graphics*

PNG е проектиран специално от група независими експерти по графични изображения, за да подобри и в крайна сметка да замести GIF.

Поддържа 8, 24 и 48-битови изображения.

Позволява да се включват канали на маски за управление на постепенна прозрачност.

PNG е най-добър за малки изображения, като например бутони, икони или умалени изображения с детайли.

abduzeedo

PNG - *Portable Network Graphics*

Възможните цветове във всеки пиксел са 16,7 милиона, като се използва начин за намаляване на размера на файла без загуба на качеството на съхраняването изображение.

Файловете във формат PNG обикновено са по-големи от JPEG и GIF, защото един файл във формат PNG не включва причиняващата загуби на информация компресия на JPEG и може да съдържа повече цветове от изображение във формат GIF (изключение прави в сивата гама, когато файловете му са по-малки по размер в сравнение с тези на JPEG и GIF).

SVG - *Scalable Vector Graphics*

SVG е базиран на XML маркиращ език за описване на двуизмерна векторна графика с възможност за включване и на растерни изображения, създаден от Уеб Консорциума (W3C).

С термина се обозначава и множеството от спецификации дефиниращи езика (SVG Full, SVG Tiny SVG Basic и др.).

Последната версия на пълната спецификация, респективно на пълния език е SVG 1.1 (обозначаван още като SVG Full 1.1 за повече яснота).

SVG - *Scalable Vector Graphics*

Един SVG файл може да съдържа векторна графика, растерна графика и текст.

В SVG 1.1 спецификацията, възможностите на езика са групирани в 14 раздела:

- Пътеки.
- Основни форми — включва правоъгълници, окръжности, елипси, линии.
- Текст.
- Оцветяване и други…

WebP

WebP е нов формат за изображения, който осигурява качество без загуба и намалена компресия за снимки в интернет.

WebP е са 26% по-малки по размер в сравнение с PNGs

WebP изображения са 25-34% по-малки по размер в сравнение с JPEG изображения.

WebP поддържа без загуба прозрачност (алфа канал) само с 22% допълнителни байта.

abduzeedo

Sprite изображения

Това е колекция / набор от изображения, които са събрани в едно изображение.

Sprite изображенията се правят с цел да се намалят заявките / запитванията към сървъра.

Може размера на sprite изображението да е малко по - голямо от общия сбор на всичките изображения но както казахме пестим запитвания, а и разликата няма да е толкова голяма.

Sprite изображения

Не само за Sprite изображенията но и за всички други трябва да бъдат оптимизирани (*да им се премахнат мета данните, които програмите за обработка на изображения си добавят към тях*).

Това намалява размера на изображенията.

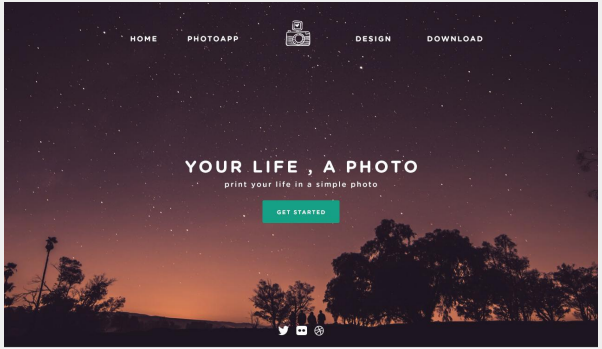
1. https://tinypng.com/
2. http://www.jpegmini.com/

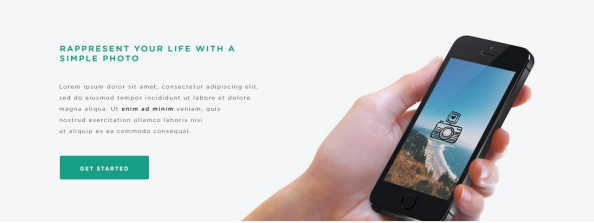
Sprite изображение в CSS

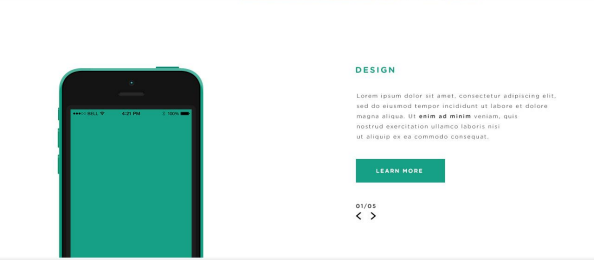
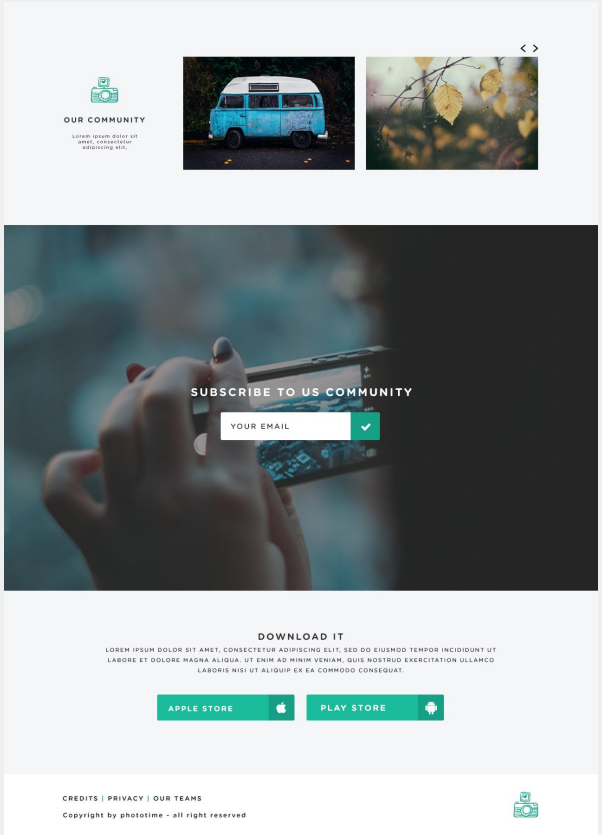
```
.sprite {
    background-image: url("../img/sprite.png");
    background-repeat: no-repeat;
}
.icon1 {
    height: 128px;
    background-position: -5px -5px;
}
.icon2 {
    height: 128px;
    background-position: -5px -5px;
}
```

http://goo.gl/d67YtV

Задачата за днес е да направим сайт :D







PSD - http://goo.gl/UkFF1A